

Manualul facilitatorului Demogames

jocuri gata de folosire în
educația formală și non-formală



**DEMO
GAMES**

CGE Erfurt e.V. - Democratic - GIGA Hamburg - DAGE Helsinki
D&L Trondheim - Intercultural Institute - Timor

Manualul Facilitatorului Demogames este rezultatul proiectului **Democrație și jocuri – Instrumente de învățare bazate pe jocuri analogice și digitale pentru lucrul cu tinerii – Demogames**.

Demogames a fost un proiect desfășurat de șase organizații partenere din țări europene, co-finanțat pe perioada 2019-2022 de Programul Uniunii Europene Erasmus+ (2019-2-DE04- KA205-018330). De asemenea, proiectul a dus la crearea Democracy Game Box cu opt jocuri educative analogice și digitale care au scopul de a încuraja competențele pentru cultură democratică, și a unor materiale video de învățare, care vin în completarea acestui manual.



Titularul grantului:
Institutul German de Studii Globale și Regionale (GIGA)
Neuer Jungfernstieg 21
20354 Hamburg
Contact: info@giga-hamburg.de

Consoțiul proiectului (în ordine alfabetică):
Asociația Culturală Da2 Trucados
CULTURE GOES EUROPE (CGE) – Soziokulturelle Initiative Erfurt Rețeaua de Educație pentru
Democrație și Drepturile Omului în Europa (DARE)
Demokrative – Initiative für politische Bildung German
Institutul German de Studii Globale și Regionale (GIGA)
Institutul Intercultural Timișoara

Site-ul web al proiectului: www.demogames.eu

Manualul facilitatorului Demogames
Coordonare și editare: Moritz Borchardt și Michael Cotterell
Editare suplimentară: Andreea Kristea, Sabine Jenni, Saskia Ruth-Lovell
Design vizual: Sofia Mondini și Francis Stieglitz
Autori care au contribuit: Rebecca Welge, Timea Serb, Jordi Sabari, Saskia Ruth-Lovell, Calin Rus, Michael Remmert, Ramon Martinez, Corina Leca, Patrik Kessler, Laura Junglas, Sabine Jenni, Johanna Flach, Michael Cotterell, Moritz Borchardt

Acest manual este publicat sub o licență **CC BY-SA 4.0**. Puteți partaja și adapta materialul în mod liber, atât timp cât recunoașteți drepturile de autor corespunzătoare, așa cum se sugerează mai jos, furnizați un link pentru licență și indicați dacă s-au făcut modificări. În plus, trebuie să distribuiți jocul, inclusiv contribuțiile dumneavoastră, sub aceeași licență ca și originalul.



Co-funded by
the European Union

demokrative
Initiative für Politische Bildung

GIGA
German Institute of Global and Area Studies
Leibniz-Institut für Globale und Regionale Studien



Manualul facilitatorului Demogames

jocuri gata de folosire în
educația formală și non-formală



**DEMO
GAMES**

Index

| | |
|---|----|
| Cuvânt înainte | 3 |
| 01. Introducere | 5 |
| 02. Democrație și jocuri | 9 |
| 2.1 De ce este necesară educația pentru democrație? | 10 |
| 2.2 Educație pentru democrație și învățare prin joc | 19 |
| 03. Democracy Game Box (D-Box) | 27 |
| 3.1 Cum se folosește Democracy Game Box (D-Box)? | 28 |
| 3.2 Competence Card Game | 30 |
| 3.3 Deckmocracy | 35 |
| 3.4 Demodice | 41 |
| 3.5 Fake Expert: un joc Demodice | 49 |
| 3.6 Draw The Line | 55 |
| 3.7 Observers | 60 |
| 3.8 Participedia | 67 |
| 3.9 Utopia | 73 |
| 04. Exemple de folosire a jocurilor Demogames | |
| 04. în educația formală și nonformală | 81 |
| 4.1 Facilitarea Demogames – exemple | 82 |
| 4.2 Instrucțiuni și întrebări pentru faza de evaluare | 93 |

Cuvând înainte

În contextul actual al numeroaselor crize din Europa și din restul lumii, predarea și învățarea despre democrație și implicarea activă a cetățenilor par să fie mai importante ca oricând. Cadrul de referință al competențelor pentru cultură democratică al Consiliului Europei (CRCCD) este un set de materiale concepute nu doar pentru predarea valorilor democratice, ci și a cunoștințelor, atitudinilor, competențelor și a înțelegerii critice în legătură cu exercitarea acestora.

CRCCD oferă tinerilor competențele necesare pentru a face ceva în sensul apărării și promovării drepturilor omului, a democrației și al respectării legii, al participării eficiente la o cultură a democrației și al unei conviețuiri pașnice cu ceilalți în cadrul unor societăți caracterizate de diversitate culturală.

Bazat pe și inspirat de CRCCD, proiectul Demogames a folosit acest cadru ca pe un punct de plecare pentru dezvoltarea unor instrumente educaționale gata de utilizare.

Învățarea prin joc este o formă specifică de învățare experiențială. Experiența educațională a dovedit că învățarea experiențială este foarte potrivită pentru dezvoltarea competențelor pentru cultură democratică. Din această perspectivă, Manualul este un exemplu convingător al posibilității de a utiliza gamificarea/jocurile serioase în educația pentru democrație.

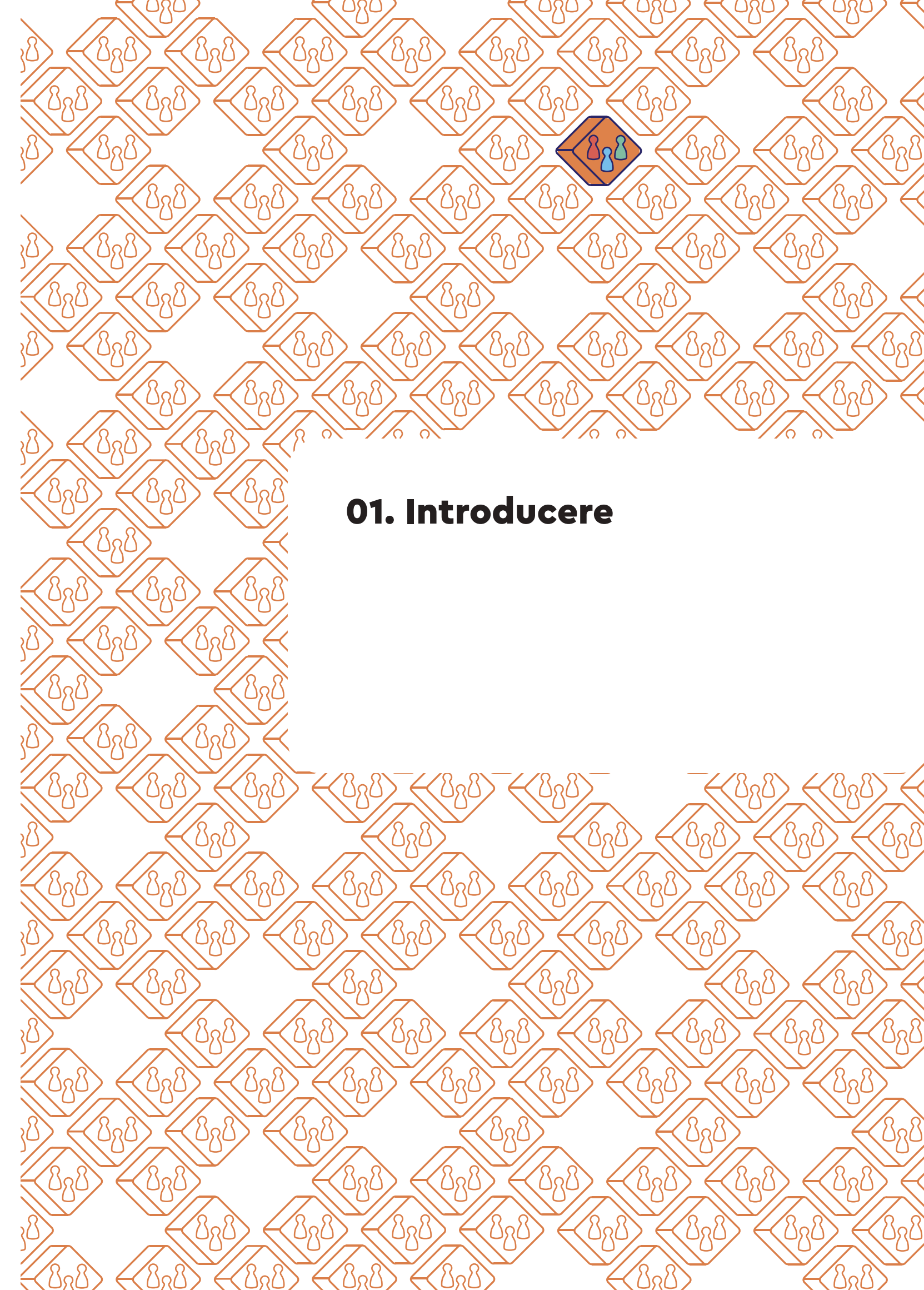
Înalta calitate și varietatea jocurilor și a materialelor complementare ale acestora se datorează echipelor interdisciplinare care s-au implicat în dezvoltarea lor și care au inclus specialiști în educație, creatori de jocuri, politologi și manageri de organizații non-profit.

Manualul Demogames este un instrument suplimentar practic foarte bine-venit pe care specialiștii în educație îl pot folosi în diferite situații pentru a-i ajuta pe cei care învață să își dezvolte competențele pentru cultura democratică.

Sunt convins că utilizatorii acestuia vor considera că jocurile sunt atât utile și pline de informații, cât și plăcute.

Dr. Michael Remmert
Directorul Diviziei de Politici în Educație
din cadrul Consiliului Europei





01. Introducere

01. Introducere

De Saskia Ruth-Lovell, Sabine Jenni, Michael Cotterell

Democrația este în pericol în diferite părți ale lumii, inclusiv în Europa. Provocările cu care se confruntă leaderii și societățile din sisteme democratice sunt numeroase, de la polarizare socială și politică, dezinformare și știri false, la manipularea deschisă a ceea ce reprezintă esența instituțiilor democratice precum alegerile, statul de drept și spațiile civile.¹ Aceste evenimente nu sunt inevitabile, iar derapajele democratice nu sunt ireversibile. Însă democrațiile puternice și rezistente depind de cei care le susțin – în definitiv, **democrațiile au nevoie de democrați**.

Este deosebit de important să oferim tinerilor cunoștințe și capacitatea de a se implica eficient în procesele democratice și de a aprecia principiile democratice (precum libertatea și egalitatea). Ne propunem să aducem o contribuție semnificativă în acest sens.

Proiectul Demogames și acest manual

Acest manual se adresează specialiștilor din domeniul educației pentru democrație și în special facilitatorilor. Manualul oferă cititorului informații de bază, sfaturi practice și exemple de utilizare a rezultatelor proiectului Erasmus+Tineret în acțiune „*Democrație și jocuri – Instrumente de învățare bazate pe jocuri analogice și digitale pentru lucrul cu tinerii*” (Demogames). Membrii consorțiului Demogames au conceput mai multe jocuri serioase în scopul educației pentru democrație și le-au reunit în cadrul *Democracy Game Box (D-Box)*.

Jocurile serioase prezentate în acest manual se bazează pe abordarea didactică a „învățării bazate pe joc” și pe abordări și principii de actualitate ale educației pentru democrație din Europa. Acestea se pot folosi atât în educația formală, cât și în activitățile non-formale cu tinerii, permițând specialiștilor să implice, să conecteze și să responsabilizeze tinerii și să promoveze cetățenia (europeană) activă. Jucând *Demogames*, tinerii se angajează în discuții despre democrație dincolo de experiența lor locală, regională sau națională. Ele ajută jucătorii să își înțeleagă rolul de cetățeni democratici (și europeni) și le încurajează participarea politică și socială și implicarea activă la nivel local, regional, național, european și global.

Jocurile, metodele și materialele descrise în acest manual

- îi învață pe tinerii cetățeni *despre* democrație, deoarece oferă cunoștințe și stimulează reflecția cognitivă,
- îi învață pe tinerii cetățeni *prin* democrație, deoarece generează experiențe cu procese democratice și valori democratice și
- pregătesc tinerii cetățeni *pentru* democrație, deoarece îi ajută pe tineri să fie și să devină democrați.

Jocurile și activitățile descrise în acest manual se bazează pe modelul Competențelor pentru Cultură Democratică (modelul CCD), care este nucleul „Cadrului de Referință al Competențelor pentru Cultura Democratică” (CRCCD) al Consiliului Europei.² *Demogames* și materialele aferente au fost special concepute pentru a include perspective diferite asupra democrației, a evidenția beneficiile diversității culturale pentru viața socială și politică și au scopul de a spori incluziunea socială prin promovarea unei dispoziții pozitive față de democrație.

Competențele antrenate cu ajutorul instrumentelor noastre acoperă toate cele patru dimensiuni ale modelului CCD, deoarece acestea:

- sporesc *cunoștințele* factive și *înțelegerea critică* a normelor, valorilor, instituțiilor și proceselor democratice;
- formează *abilitățile* tinerilor de a se comporta eficient în cadrul proceselor democratice (de ex.: gândire analitică, abilități de colaborare și comunicare)

- promovează *valorile democratice* fundamentale, precum drepturile omului, diversitatea culturală, precum și echitatea, egalitatea, justiția și statul de drept
- dezvoltă *atitudini* precum deschiderea față de alte viziuni asupra lumii, toleranță la ambiguitate, responsabilitate sau simț civic.

Democracy Game Box (D-Box)

Domeniul învățării bazate pe joc este dinamic, se dezvoltă rapid, dar este adesea izolat. Instrumentele existente destinate învățării bazate pe jocuri și care se folosesc în educația pentru democrație vizează, de obicei, grupuri și contexte foarte specifice și rareori oferă materialele educaționale necesare care să fie transferate și aplicate în activitățile non-formale cu tinerii. Jocurile din *Democracy Game Box* vizează tinerii care învață și grupurile de tineri din întreaga lume. Jocurile Demogames au fost concepute pentru tineri fără cunoștințe anterioare specifice. Multe dintre jocuri se bazează pe experiențele și cunoștințele pe care jucătorii le aduc cu ei la masă. Unele jocuri necesită un anumit nivel de competențe de comunicare, citire și abilități de gândire analitică. Cu toate acestea, consorțiul *Demogames* își propune să acopere cât mai multe aspecte și, prin urmare, a dezvoltat o varietate largă de jocuri, de la jocuri scurte și ușor de înțeles până la jocuri care durează o zi întreagă. D-Box permite specialiștilor să aleagă în mod flexibil jocurile și activitățile și să le adapteze la constrângerile de timp și la grupul țintă.

Jocurile din *D-Box* reprezintă o modalitate excelentă de a construi o punte între teorie și practică, de a-i încuraja pe cei care învață să se implice activ și să interacționeze între ei și de a ajuta facilitatorii să creeze o atmosferă de învățare stimulantă și incluzivă. Pentru a se atinge întregul potențial al jocurilor, acestea sunt integrate într-un proces de învățare experiențială, inclusiv o prezentare introductivă și o evaluare a procesului de joc.

Jucând Demogames, tinerii...

- înțeleg democrația dincolo de experiența lor locală, regională sau națională. De exemplu, cei care joacă *Deckmocracy* interacționează cu evenimente reale din diferite țări, iar cei care joacă *Participedia* învață despre exemple reale de participare politică din întreaga lume;
- exersează competențele necesare pentru a se implica în democrație. De exemplu, jucătorii învață să se asculte active unii pe alții în cadrul *Fake Expert* sau să-și aplice abilitățile de gândire analitică în cadrul *Observers*.
- sunt ajutați să dea sens rolului lor de cetățeni democratici și europeni. De exemplu, jucătorii își împărtășesc poveștile și experiențele legate de democrație democrația atunci când joacă *Competence Card Game* sau *Demodice*;
- reușesc să se cunoască mai bine și să reflecteze asupra comportamentului și preferințelor lor. De exemplu, jucătorii concurează sau colaborează în cadrul jocului de masă *Draw The Line* sau pot experimenta procesul complex de luare a deciziilor politice jucând *Utopia*.

Specialiștii din domeniul educației pot alege din D-Box...

- jocuri cu diverse durate. De exemplu, *Competence Card Game* poate servi drept scurt exercițiu introductiv. *Draw the Line* și *Deckmocracy* pot fi folosite pentru activități de durată medie, în timp ce pentru *Utopia* trebuie să se aloce mai mult timp.
- jocuri analogice sau asistate digital. De exemplu, atât jocul de ghicire *Observers*, cât și jocul de povestire bazat pe zaruri *Demodice* poate fi jucat atât ca joc analogic, cât și ca joc digital, fără a fi necesară pregătirea prealabilă a materialelor print & play.
- jocuri cu diferite niveluri de complexitate: De exemplu, jocul *Fake Expert* se bazează pe reguli ușor de înțeles și nu necesită multe cunoștințe anterioare. Jocul *Participedia* se bazează pe o combinație de mecanisme de joc mai puțin cunoscute și presupune mai mult timp petrecut cu explicarea regulilor, atât din partea facilitatorilor, cât și din partea jucătorilor. De asemenea, acesta prezintă numeroase informații despre cărțile de joc reprezentând inovații mai puțin cunoscute din domeniul democrației participative.

¹ Pentru mai multe detalii despre aceste evoluții consultați, de exemplu, *Varieties of Democracy (V-Dem) Democracy Report*, 2019.

² A se vedea: www.coe.int/rfcdc (ultima accesare în 04.07.2022)

³ Menționăm că regulile fiecărui joc sunt explicate în ghidurile de joc, care sunt furnizate în plus față de materialele print & play. A se vedea: <http://www.demogames.eu/> (ultima accesare în 04.07.2022)

⁴ <https://creativecommons.org/> (ultima accesare în 04.07.2022)

Cum se utilizează acest manual

Acest manual se adresează specialiștilor din educația pentru democrație și își propune să convingă de ce are sens includerea *Demogames* în atelierelor și sesiunile organizate pe tema democrației. Oferă facilitatorilor o varietate de sugestii despre cum să facă acest lucru.

Manualul este împărțit în trei secțiuni principale: Prima secțiune conține informații de bază care ajută la înțelegerea rațiunii, a scopului și filosofiei proiectului *Demogames*. Secțiunea oferă un răspuns la întrebarea „de ce avem nevoie de educație pentru democrație?” și oferă o introducere în învățarea bazată pe joc din cadrul educației pentru democrație.

A doua secțiune prezintă *Democracy Game Box (D-Box)*, principala realizare a proiectului *Demogames*. Aceasta include opt capitole – câte unul pentru fiecare dintre jocurile *D-Box*. În cadrul acestor capitole, dezvoltatorii jocului explică modul în care abordează educația pentru democrație, ce competențe principale antrenează jocurile și oferă recomandări referitoare la modalitățile de facilitare a un proces de învățare experiențială bazată pe jocuri cu ajutorul jocului respectiv.³ Deși acesta este felul în care își imaginează dezvoltatorii desfășurarea jocului, capitolele respective oferă recomandări și teme de gândire. Facilitatorii sunt liberi să vină cu propriile idei de folosire a jocurilor și pot adapta procesul la propriile nevoi. În acest scop, toate jocurile sunt publicate sub o licență Creative Commons⁴: ***Sunteți bineveniți să le utilizați, să le adaptați și să le dezvoltați în continuare.***

A treia și ultima secțiune oferă o serie de idei practice, instrumente și planuri concrete pentru sesiuni cu jocuri *Demogames* specifice.

Sperăm că acest manual va informa, va inspira și va intriga. Secțiunile și capitolele se pot citi separat, ca informații specifice pe subiecte specifice. Dar manualul se poate citi și de la un capăt la altul, începând cu informații de bază despre proiect și teoria învățării, până la jocuri, recomandări și exemple foarte practice.

Am structurat acest manual astfel încât cititorii să poată urma ordinea scrisă și să înțeleagă principiile fiecărui element, sau să treacă direct la capitolele de interes, înainte de a interacționa cu ideile din spatele jocurilor.



02. Democrație și jocuri

02. Democrație și jocuri

2.1 De ce este necesară educația pentru democrație?

De Sabine Jenni, Calin Rus, Saskia Ruth-Lovell și Rebecca Welge

„Ar fi o mare eroare să gândești și să predai democrația ca pe un sistem procedural sau politic sau ca pe principiul regulii majorității. [...] Nu este vorba numai de reguli; este un mod de viață. Aceasta îi încurajează pe toți să își folosească capacitățile la maxim — considerând că avem responsabilitatea morală de a face acest lucru”.
Thomas Mann,
The Coming Victory of Democracy (1938)⁵

„Doar eforturile continue ale multor oameni (...) care tind spre sporirea drepturilor civile și întărirea democrației, ne-au adus acolo unde suntem astăzi: o societate mai democratică decât oricând. Nu perfect democratică, nu lipsită de provocări și, cu siguranță, nu lipsită de defecte”.
Lea Heyne,
Despite illiberal challenges, the golden age of democracy is now (2021)⁶

Democrația oferă o oportunitate uriașă. Ne permite să trăim în demnitate, să beneficiem de protecția drepturilor fundamentale și să avem un cuvânt de spus în legătură cu regulile care ne guvernează viața de zi cu zi. Însă democrația este și o provocare. Susținem că avem nevoie de educație pentru democrație, deoarece democrația se bazează pe acțiunile fiecăruia dintre noi. Trebuie să ne înțelegem propriile interese și preferințe, dar ne și confruntăm cu ale altora. Ar trebui să participăm activ la viața politică pentru a ne apăra propriile interese, adaptându-ne în același timp la noi circumstanțe și argumente. Trebuie să fim deschiși la noi viziuni asupra lumii, noi informații și opinii, fără a pierde din vedere valorile fundamentale ale democrației.

În acest capitol, mai întâi vom descrie ce este democrația, recunoscând diversitatea sistemelor democratice, identificând elementele esențiale ale tuturor democrațiilor și discutând unele dintre cele mai urgente provocări cu care se confruntă democrațiile. Apoi, vom prezenta un model dezvoltat de Consiliul Europei⁷ referitor la competențele de care au nevoie cetățenii pentru a participa activ într-o societate cu o cultură democratică și vom oferi câteva argumente cheie legate de modurile în care se pot și ar trebui să fie dezvoltate aceste competențe prin educație.

Democrația

Cum pot indivizii să aibă impact și să participe la luarea deciziilor colective? Ce obiective doresc să atingă indivizii pentru ei înșiși sau ca membri ai diferitelor grupuri? Cum pot fi rezolvate conflictele de interese? Democrația își propune să ofere răspunsuri la aceste întrebări și la alte întrebări de acest fel, ținând cont de faptul că indivizii sunt diferiți, dar egali.

Conviețuirea ca ființe umane individuale presupune luarea de decizii cu privire la forma, procesul și conținutul vieții. Forma este stabilită de constituții, instituții și norme care definesc domeniul de acțiune (numită și *sistem politic*). Procesele, la rândul lor, sunt determinate de interese și conflicte de interese, lupta pentru putere, împărțirea puterii și preluarea influenței în căutarea soluțiilor (numită și *politică*). Conținutul vieții se reflectă în sarcinile și obiectivele diferiților membri ai societății, agendele politice și negocierea problemelor controversate (numite și *politic*).

Democrația oferă criterii pentru toate cele trei dimensiuni ale conviețuirii, adică forma, procesele și conținutul acesteia. Democrația implică cicluri de luare a deciziilor: Se discută problemele și chestiunile problematice, se iau decizii pe baza formării de

opinii și a dezbaterilor, apoi se implementează și se evaluează deciziile, iar noi probleme și noi propuneri sunt generate pe baza reacțiilor indivizilor și grupurilor.

Democrația urmărește implementarea a diferite principii care nu sunt întotdeauna ușor de combinat: Majoritatea ar trebui să poată lua decizii, dar în același timp puterea ar trebui să fie limitată, astfel încât majoritatea să nu poată tiraniza minoritățile și abuzul de putere să fie prevenit sau sancționat. Indivizii ar trebui să poată participa, iar punctele lor de vedere să fie reprezentate într-o democrație, dar ideile diferite ar trebui să fie vizibile și să concureze între ele.

Există multe grupuri, organizații, locuri, regiuni, țări sau grupuri de țări care sunt democrații sau sunt organizate pe baza principiilor democratice. Democrațiile arată diferit și sunt în mod constant contestate, iar uneori amenințate. Prin urmare, țările democratice pe care le cunoaștem sunt atât de diferite, iar uneori, aceste diferențe ne întunecă viziunea asupra fundamentelor de bază ale tuturor democrațiilor. Această bază a democrației moderne este reprezentată de convingerea că toți oamenii au demnitate și drepturi egale. Esența democrației rezidă în drepturile omului și statul de drept. Acest lucru implică necesitatea respectării demnității umane și a drepturilor omului și protejarea acestora de forma de guvernare, de societate, de modul de viață și, prin urmare, de o cultură democratică.

Democrația și participarea politică

Democrația ca formă de guvernare se bazează pe convingerea că demnitatea umană se realizează cel mai bine prin autodeterminare. Acest lucru înseamnă că membrii unei democrații trebuie să aibă dreptul de a participa la luarea deciziilor care le guvernează viața, la viața politică și publică. Modul de organizare a participării politice este una dintre cele mai fundamentale întrebări și cele mai mari dileme ale democrațiilor moderne. Cine ar trebui să aibă dreptul de a participa și cum? În timp ce unele drepturi, precum libertatea de exprimare, de întrunire sau de organizare, sunt recunoscute ca drepturi universale ale omului, altele, precum dreptul la participare politică, nu sunt universale. Punerea în practică a dreptului la participare politică este adesea parțială, în funcție de măsura în care sunt asigurate numeroase drepturi interdependente, precum dreptul la libertatea de exprimare, dreptul la acces la informații și la protestul pașnic.

Mai ales când ne referim la democrație și tineri, este important să privim dincolo de formele convenționale ale participării și democrației reprezentative⁸. Participarea politică depășește cu mult procesele democratice formale, cum ar fi dreptul de vot și dreptul de a fi ales, înființarea de partide politice și participarea la dezbaterile politice.

Participarea politică include activități precum a face campanie, a protesta democratic și a fi implicat în activism în scopul realizării de advocacy politic sau de a influența luarea deciziilor publice. Adesea, astfel de forme de participare se concentrează pe probleme individuale și vizează schimbări politice în jurul cauzelor respective. Ele nu depind de autoritățile publice, iar implicarea cetățenilor poate fi directă și bine mijlocit de organizații, partide politice, sindicate și mișcări informale.

Formele deliberative ale democrației se bazează pe dezbaterile și dialogul public cu privire la o problemă sau un set de probleme, pentru a influența modul în care sunt luate deciziile referitoare la aceste probleme direct prin participarea politică a comunității și nu doar a reprezentanților aleși ai acestora. Un exemplu al acestei forme de participare este sistemul de co-management⁹ în care fiecare decizie care afectează un grup precum tinerii sau părinții este luată împreună cu aceștia în cadrul unui Consiliu Mixt.

Lumea digitală a adus noi perspective și provocări pentru participarea la democrație. Lumea online servește ca un spațiu suplimentar pentru participarea politică care permite diferite forme de participare politică, mobilizare, dezbateri politice și activism. Instrumentele digitale pot fi folosite de instituții pentru a ajunge la cetățeni, pentru sondajele de opinie, consultări sau idei de crowdsourcing. Instrumentele digitale pot

5 Mann, Thomas (1938): *The Coming Victory of Democracy*. Tradusă de Agnes E Meyer. New York: A.A. Knopf.

6 Heyne, Lea (2021): *Despite illiberal challenges, the golden age of democracy is now*. The Loop. ECPR's Political Science Blog, 7 septembrie 2021, URL: <https://theloop.ecpr.eu/despite-ill-liberal-challenges-the-golden-age-of-democracy-is-now/>, (ultima accesare: 09.05.2022)

7 Consiliul European (CoE) a fost înființat după cel de-al Doilea Război Mondial pentru a promova democrația, drepturile omului și statul de drept, primul instrument juridic fiind Convenția Europeană a Drepturilor Omului. CoE a fost un susținător timpuriu al educației pentru democrație ca modalitate de consolidare a democrațiilor. Documentele CoE „Carta privind educația pentru cetățenie democratică și educația pentru drepturile omului” (2010) și „Cadru de referință al competențelor pentru cultură democratică (CRCCD) (2018) merită o mențiune specială. În timp ce cartea servește ca referință majoră pentru educația pentru cetățenie și drepturile omului, ca o apărare împotriva provocărilor antidemocratice și un instrument de promovare a democrației, a drepturilor omului și a statului de drept, CRCCD poate fi înțeles ca o referință care ghidează modul în care activitățile educaționale pot consolida democrația, drepturile omului și statul de drept (a se vedea secțiunea 2.1).

8 Yurttagüler, Laden and Ramon Martinez (2020): *Compendium “The future of young people's political participation: questions, challenges and opportunities”*, disponibil la: <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47262631/Compendium-YouthPolPart-FINAL.pdf/>

9 A se vedea: *Co-management* <https://www.coe.int/en/web/youth/co-management> Sistemul de co-management este un exemplu viu de democrație participativă. Datorită dialogului dintre tinerii europeni și autoritățile publice responsabile pe probleme de tineret, în cadrul cărora fiecare partid are un cuvânt de spus pe poziții de egalitate, se pot schimba idei și experiențe, într-un spirit de înțelegere și respect reciproc, conferind legitimitate deciziilor Consiliului mixt pentru tineret.

oferi spațiu și mijloace pentru acțiunile inițiate de cetățeni, pentru strângerea de sprijin pentru campanii, colectarea de informații sau lansarea de petiții online în scopul prezentării acestora către factorii de decizie.

Dreptul cel mai elementar și definit formal la participare politică este dreptul de vot. Acest drept trece printr-un proces continuu de definire: Cine aparține unei comunități? Cine este afectat de deciziile politice? Cine ar trebui să aibă și să își asume responsabilitatea pentru comunitate? Cerem oare contribuții specifice la comunitate din partea persoanelor care au voie să voteze? Dorim ca oamenii să aibă cunoștințe și competențe specifice pentru a lua parte la deciziile politice? În funcție de răspunsurile la astfel de întrebări, criteriile de incluziune și de excludere pot fi diferite. Mai mult de un secol de campanii și demonstrații pentru votul universal al cetățenilor adulți sunt doar un exemplu al acestui proces continuu și al diferențelor dintre țările democratice.

Se face adesea referire la democrație ca *guvernare a poporului, de către popor, pentru popor*. Cu toate acestea, sună mai incluziv decât a fost de multe ori și este încă. Cuvântul democrație provine din Grecia antică, unde a fost folosit pentru prima dată pentru a descrie un sistem politic participativ în care nu numai copiii, ci și adulții care erau sclavi sau femeile erau excluși de la participarea politică. Nu erau considerați cetățeni. În timp ce pentru mulți oameni astăzi acest lucru poate părea absurd, la o privire mai atentă înțelegem că drepturile de vot au fost pentru mult timp și încă sunt drepturi exclusive. La începutul secolului al XX-lea femeile din nicio țară europeană nu puteau vota la nivel național. Și asta a durat până în 1971, când Elveția a fost ultima țară europeană care a acordat drept de vot cetățenilor săi femei. Astăzi, extinderea dreptului de vot la rezidenții străini sau la tineri se află pe ordinea de zi a unor procese similare.¹⁰

Un alt criteriu utilizat pe scară largă pentru drepturile de vot este cetățenia – pașaportul sau cartea de identitate ale unei anumite țări dau cuiva dreptul de a vota într-o țară. Majoritatea oamenilor fie moștenesc cetățenia de la părinți (ius sanguini), fie o primesc pentru că sunt născuți într-un anumit loc (ius soli). În timp ce unele țări și sisteme politice acordă drept de vot și persoanelor care nu sunt cetățeni¹¹ (rezidenți fără cetățenia țării în care își au reședința) la diferite niveluri, multe țări nu o fac. Chiar dacă democrațiile moderne se bazează pe principiul incluziunii, dacă, când și de ce rezidenții permanenți (nu) ar trebui să fie eligibili să voteze la alegerile locale, regionale și naționale rămâne o discuție permanentă.

Participarea la democrație presupune drepturi stabilite, alături de informații de calitate și procese accesibile, indiferent dacă ne referim la alegeri și dreptul de vot, drepturi de inițiativă, activism creativ sau alte forme instituționalizate de implicare socială. Modul în care sunt trăite și experimentate în practică instituțiile și drepturile reprezintă un element important al calității democrației.

Democrație, diversitate culturală și drepturile omului

Societățile moderne sunt complexe și diverse. Acestea includ o mare varietate de viziuni asupra lumii, opinii și interese diferite. Conflictul de interese între indivizi și grupuri sunt inevitabile, iar procesele democratice urmăresc reunirea diferitelor viziuni asupra lumii și luarea deciziilor colective.

Viziunile diferite pot fi legate de factori economici și sociali. Un fermier are cunoștințe, interese și convingeri cu privire la provocările ecologice dintr-o anumită regiune care sunt diferite de cele ale unui turist care face drumeții regiunea respectivă sau ale unei persoane care locuiește într-un oraș din aceeași țară. Un navetist care locuiește într-o zonă suburbană are experiențe și se confruntă cu provocări în trafic care sunt diferite de cele ale unui părinte cu copii mici sau ale unei persoane care lucrează în domeniul livrărilor.

Viziunile diferite pot fi legate de diversitatea culturală. Societățile moderne sunt plurivalente și multilingve. Tradițiile și obiceiurile arată diferențe între zonele rurale și

urbane din diferite regiuni ale unei țări. Există diferențe la nivel de ocupații și nivel de educație. Oamenii aderă la diferite religii sau nu au credințe religioase.

Adesea, factorii sociali, economici și culturali nu pot fi distinși cu ușurință. Mai mult decât atât, distingerea acestora este mai puțin relevantă decât recunoașterea faptului că societățile noastre sunt diverse, că oamenii au experiențe și interese diferite și că conflictele de interese fac parte din proces.

Democrația presupune și ne permite să facem față acestei diversități și să rezolvăm conflictele în mod pașnic. Putem participa la politică pentru a ne apăra propriile interese și, în același timp, trebuie să respectăm alți oameni, convingerile și interesele acestora. Drept urmare, trebuie să acceptăm că, de cele mai multe ori, deciziile colective reflectă doar parțial punctul nostru de vedere.

Acest ultim aspect, acceptarea deciziilor colective care nu corespund viziunii sau opiniilor noastre asupra lumii, este dificil. Acceptarea este posibil doar pe baza a două elemente cruciale ale democrației. Primul este consensul, în cadrul unei societăți, că drepturile fundamentale trebuie protejate. Drepturile fundamentale sunt prevăzute în constituțiile țărilor democratice și în acordurile internaționale.¹² Al doilea este principiul „statul de drept”. Statul de drept înseamnă că toată lumea este tratată în mod corect, echitabil, imparțial și egal, în conformitate cu legile comune.¹³

Elementele esențiale ale democrației

Democrația poate fi înțeleasă ca un ideal către care se îndreaptă societățile moderne. Scopurile și principiile democrației descrise mai sus pot fi atinse și trebuie protejate prin proceduri și instituții specifice, dar ele prind viață doar în prezența culturii democratice. Tabelul 2.1.1 de mai jos rezumă aceste elemente esențiale ale democrației:

Tabelul 2.1.1: Elemente esențiale ale democrației

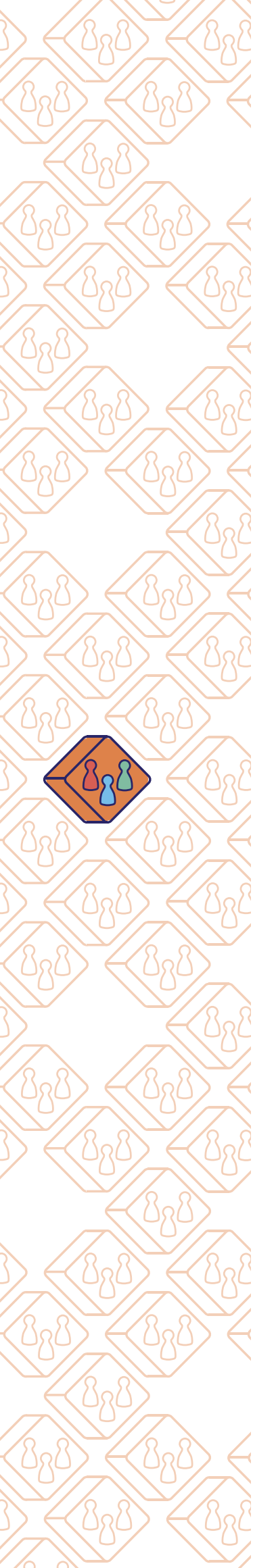
| | |
|---------------------------------------|--|
| <p>Scopuri și principii</p> | <p>Demnitate umană și drepturile omului, inclusiv egalitate și incluziune tacită.</p> <p>Democrațiile se bazează pe recunoașterea faptului că toți oamenii au dreptul la demnitate, indiferent cine sunt și ce fac. Democrațiile se concentrează pe asigurarea respectării drepturilor omului pentru toți, fără discriminare și cu o atenție specială cu privire la oferirea accesului la drepturi celor care au nevoie de sprijin suplimentar.</p> |
| <p>Proceduri și instituții</p> | <p>Alegeri regulate, bazate pe concurență, libere și corecte</p> <p>Guvernele democratice sunt alese la intervale regulate prin alegeri relevante. Alegerile democratice asigură pluralismul politic, iar alegătorilor li se prezintă diferite opțiuni dintre care pot alege. Alegerile democratice oferă tuturor concurenților o șansă echitabilă de a concura unii cu alții și le garantează alegătorilor libertatea de a alege fără a fi presați sau supuși unor limitări inechitabile.</p> <p>Legile și deciziile sunt adoptate prin vot majoritar cu protejarea minorităților</p> <p>Deciziile democratice sunt considerate legitime dacă se bazează (cel puțin) pe o majoritate de voturi (50%+1 vot). Pot fi implementate reguli de decizie mai exigente (de ex., majoritate de două treimi sau consens), dar acestea nu sunt o condiție pentru democrație. În orice caz, o majoritate nu poate decide niciodată să limiteze drepturile fundamentale ale unei minorități.</p> <p>Limite constituționale ale guvernului</p> <p>Guvernele democratice iau decizii strict în domeniul definit de Constituție și de legi. Există proceduri pentru a se asigura că instituțiile se controlează și se sancționează reciproc.</p> |

10 A se vedea: Forumul European de Tineret, *Vot la 16 ani*: <https://www.youth-forum.org/topics/vote-at-16>
O campanie pentru reducerea vârstei de vot la 16 ani pentru alegerile locale, naționale și europene, deja implementată în Austria și Malta pentru toate tipurile de alegeri, în Estonia pentru alegerile locale, în Scoția (alegerile din Scoția), în Țara Galilor (alegerile din Țara Galilor), în Germania (alegerile locale din unele landuri) și în Elveția (într-un canton elvețian). În Grecia, cetățenii pot vota de la vârsta de 17 ani.

11 Mai multe țări acordă drept de vot străinilor rezidenți la nivel local decât la nivel național. UE reglementează că cetățenii UE sunt întotdeauna eligibili să voteze la nivel local și la alegerile Parlamentului European în statele membre UE de reședință. Dacă, când și de ce rezidenții de naționalitate non-UE (nu) ar trebui să fie eligibili pentru a vota la alegerile UE este încă un punct permanent de dezbateri.

12 A se vedea: Națiunile Unite, <https://www.un.org/en/>, Declarația universală a drepturilor omului <https://www.un.org/en/about-us/universal-declaration-of-human-rights>, Convenția Europeană a Drepturilor Omului https://www.echr.coe.int/documents/convention_eng.pdf, Carta Drepturilor Fundamentale a Uniunii Europene https://www.europarl.europa.eu/charter/pdf/text_en.pdf, (pentru toate: ultima accesare 04.07.2022)

13 Puteți afla mai multe detalii despre statul de drept și elementele acestuia din „Lista criteriilor statului de drept” realizată de Comisia de la Veneția a Consiliului Europei, https://www.venice.coe.int/images/SITE%20IMAGES/Publications/Rule_of_Law_Check_List.pdf, (ultima accesare în 09.05.2022)



| | |
|--------------------------------|--|
| Proceduri și instituții | <ul style="list-style-type: none">• Stat de drept Deciziile se iau conform legilor comune care se aplică în mod corect, imparțial și egal. Legile intră în vigoare (în general) în viitor și sunt administrate de tribunale independente.• Dispoziții legale care permit și sprijină participarea cetățenilor Autoritățile sunt obligate prin lege să asigure transparența, permițând accesul publicului la procesul decizional, să răspundă solicitărilor cetățenilor, să recunoască și să susțină o societate civilă independentă. |
| Cultură democratică | <ul style="list-style-type: none">• Angajamentul față de deliberare publică și compromis Pentru a ajunge la decizii care vizează binele public, factorii de decizie, politicienii și cetățenii ar trebui să fie dispuși să ofere argumente și explicații pentru pozițiile și propunerile lor și să fie deschiși la compromisuri pentru interesul public.• Angajament pentru rezolvarea pașnică și constructivă a conflictelor Într-o societate democratică ar trebui să existe angajamentul de a aborda dezacordurile și conflictele într-un mod pașnic, ținând cont de drepturile și, ori de câte ori este posibil, de interesele tuturor.• Valorizarea diversității culturale și angajament față de dialogul intercultural Recunoașterea faptului că diversitatea culturală este un atu pentru societate și ar trebui valorizată și apreciată pozitiv, precum și că societatea ar trebui să depună eforturi pentru înțelegerea reciprocă și dialogul relevant între oameni și grupurile percepute ca fiind diferite unele față de altele.• Angajamentul de a participa activ în domeniul public Există o recunoaștere generală a responsabilității cetățenilor de a lua parte la diferite procese democratice și un număr semnificativ de cetățeni folosesc prevederile legale și instituționale existente care le permit să își exprime punctele de vedere și să participe la luarea deciziilor. |

Ca să clarificăm: democrația impune cerințe ridicate în ceea ce privește procedurile și instituțiile, precum și cultura democratică. Nu toate elementele pot fi îndeplinite pe deplin chiar și în cea mai bună democrație posibilă. Democrațiile îndeplinesc aceste cerințe în moduri diferite și la niveluri diferite. Însă nu poate exista o democrație în care unul sau mai multe dintre aceste elemente să fie complet absente. Un exemplu sunt alegerile: Nicio democrație nu poate exista fără alegeri regulate, bazate pe concurență, libere și corecte. Cu toate acestea, numărul exact de ani dintre alegeri sau procedurile electorale concrete pot varia. De asemenea, doar alegerile în sine forma o democrație.

Democrația, provocările și limitele acesteia

În secțiunile anterioare am susținut că, deși democrația este imperfectă, avem nevoie de ea pentru a ne realiza idealul de demnitate umană și drepturile omului.

Dar dacă democrația este imperfectă, cum putem diferenția democrațiile de non-democrații? Suntem convinși că punctul nostru de vedere nu relativizează democrația. Democrațiile, deși diverse și imperfecte în îndeplinirea unuia sau mai multor elemente esențiale, pot fi diferențiate de non-democrații. Dacă unul sau mai multe elemente enumerate în Tabelul 2.1.1 nu sunt îndeplinite deloc, este probabil ca societatea să fie, sau să devină în curând, non-democratică. Pentru a fi și a rămâne democratice, elementele esențiale trebuie să interacționeze.

Un exemplu: o societate în care au loc alegeri libere regulate și majoritatea alegătorilor au votat pentru președintele sau partidul care guvernează nu poate fi considerată democratică dacă alegerile nu au fost corecte și bazate pe concurență. Pentru a desfășura alegeri corecte și bazate pe concurență, o societate trebuie să aibă mass-media independente ca platforme de deliberare și dialog: care să ofere spațiu tuturor candidaților și partidelor; care să analizeze toți candidații; și să mi trateze niciun candidat în mod preferențial. Dacă independența mass-media nu este pe deplin asigurată, ceea ce rareori se întâmplă din considerente politice sau economice, avem nevoie de o societate civilă liberă, care să caute să îmbunătățească mass-media și avem nevoie de statul de drept. O societate civilă liberă poate impune necesitatea unei acoperiri media mai echitabile, iar statul de drept permite persoanelor ale căror drepturi au fost restricționate în mod nejustificat să își susțină cazul în fața unui tribunal independent.

Prin urmare, nu poate exista o așa-numită „democrație iliberală”, un termen folosit uneori de politicieni și partide care demontează elemente esențiale ale democrației și susțin că democrația lor este pur și simplu „un alt fel” de democrație. Dacă în exemplul de mai sus, nu există tribunale independente, concurența politică devine nelocală, iar participarea politică nu mai permite oamenilor să-și apere interesele.

Diferențierea democrațiilor de non-democrații rămâne o sarcină dificilă. Important este că unul sau mai multe dintre elementele esențiale pot fi îndeplinite într-o măsură mai mică, însă niciunul nu poate lipsi complet. Democrațiile nu sunt diverse pentru că aderă la principii diferite. Sunt diverse, deoarece stabilesc reguli și instituții diferite pentru îndeplinirea acestor elemente esențiale. Motivele diversității sunt multiple și rezidă în rădăcinile istorice ale instituțiilor, situația concretă, provocările societăților respective și așa mai departe.

A doua întrebare care s-ar putea pune citind secțiunea de mai sus despre democrație este aceea că demnitatea umană și drepturile omului sunt idei frumoase, dar oare nu ne pasă în primul rând de asigurarea nevoilor de bază, bunăstare și securitate? Nu este oare în natura umană să ne asigurăm mai întâi de confortul propriu și al celor dragi și apoi să ne pese de comunitatea mai largă? Suntem convinși că nu există o modalitate mai bună și mai sigură de a conduce decât prin democrație. Oamenii pot face alegeri proaste, dar în democrații puterea este limitată în timp, iar puterile sunt separate, astfel încât alegerile proaste pot fi corectate. Non-democrațiile nu au un mecanism intrinsec care să permită corectarea greșelilor.

Faptul că nu există guvern mai bun decât cel democratic nu înseamnă că democrația nu vine cu provocări specifice. Una dintre provocări este aceea că politicienii trebuie să concureze pentru a câștiga următoarele alegeri și, astfel, trebuie neapărat să se gândească la următoarele alegeri și la cum să convingă alegătorii pe termen scurt. Uneori, politicienilor le pasă mai mult să fie realeși decât să dezvolte cele mai bune soluții politice pentru probleme urgente (sau pe termen lung). Dar dacă toate elementele esențiale ale democrației sunt îndeplinite într-o oarecare măsură, alegerile sunt instrumentul prin care alegătorii îi trag pe politicieni la răspundere pentru soluțiile politice pe care le oferă aceștia.

O altă mare provocare este aceea că politicienii aleși nu sunt întotdeauna cei mai puternici actori. Criticii ar putea spune chiar că deciziile nu sunt luate de reprezentanți aleși, ci de grupuri de interes puternice, precum corporațiile multinaționale, iar procedurile democratice sunt doar o modalitate de a legitima status quo-ul cu inegalitățile și distribuția nedreaptă a puterii caracteristice. Această percepție poate explica sentimentul cetățenilor că factorii de decizie și politicienii „nu ne reprezintă” și lucrează în beneficiul unei elite. Există o adevărată provocare generată de puterea actorilor nealeși, mai ales atunci când aceștia reușesc să afecteze negativ elemente esențiale ale democrației, fie prin finanțarea foarte disproporționată și/sau netransparentă a anumitor actori politici, fie prin controlul asupra unor instituții media influente.

O problemă importantă este aceea că democrația se oprește cel mai adesea la granițele unei țări, dar activitățile economice și sociale și interdependențele nu se opresc. Singura modalitate de a face față acestei provocări și de a menține relevanța deciziilor democratice este promovarea transparenței, a răspunderii și a deliberării publice, în special referitor la cele mai sensibile subiecte. Precum și prin dezvoltarea și adaptarea democrațiilor noastre încet, cu grijă, dar constant, la circumstanțe în continuă schimbare. Exemple în acest sens sunt evoluția dreptului internațional și Uniunea Europeană.

Competențe pentru cultură democratică

Democrația se hrănește din acțiunile indivizilor. Cum pot oamenii să dea viață democrației? O societate democratică vine cu multe drepturi și oportunități, dar și cu provocări. Aceasta trebuie să trateze tot felul de chestiuni, de la eliminarea deșeurilor la transport, de la învățământul preșcolar la chestiuni etice din medicină, de la alocațiile familiale la poliție și forțele militare.

Cum pot cetățenii să ia decizii în legătură cu aceste chestiuni? Care sunt cele mai bune modalități de a delega autoritatea reprezentanților pentru acele decizii? Și ce decizii ar trebui delegate? Societățile democratice includ, de asemenea, procese colective și directe de luare a deciziilor, de la consultarea cetățenilor până la participarea la dezbateri și votul formal la referendumuri.

Societățile actuale sunt multilingve, globalizate și folosesc diferite instrumente de comunicare, de la mass-media la rețelele sociale. Cum pot cetățenii să proceseze informațiile și să participe la discuții care adesea includ persoane din medii diferite, cu idei și afilieri culturale diverse? Cum pot fi luate în considerare diferite viziuni asupra lumii, practici și interese în cadrul diferitelor interacțiuni dintre cetățeni sau dintre cetățeni și instituțiile publice într-o societate democratică? Toți cetățenii, inclusiv factorii de decizie și politicienii, au nevoie de competențe specifice pentru a contribui la o cultură democratică.

Cadrul de referință al competențelor pentru cultură democratică (CRCCD), publicat de Consiliul Europei¹⁴ în 2018 oferă un răspuns la întrebarea: care sunt competențele de care au nevoie cetățenii pentru a se implica activ în societățile care au o cultură democratică și în care există diversitate culturală?

Deși acesta nu este singurul cadru care abordează această întrebare, CRCCD a fost elaborat cu contribuția experților și specialiștilor în educație din diferite țări europene, luând în considerare diversitatea tradițiilor, a practicilor și politicilor educaționale și se bazează pe analiza a peste 100 de modele de competențe legate de democrație, drepturile omului și diversitatea culturală. Mai mult, CRCCD a fost validat prin consultări cu experți educaționali la nivel global, a fost aprobat de Uniunea Europeană și a reprezentat o sursă de inspirație pentru diferite organizații internaționale din Europa și din afara acesteia. Astfel, considerându-l drept un teren comun pentru educația pentru democrație în Europa, proiectul Demogames a folosit CRCCD ca bază pentru dezvoltarea unor jocuri serioase pe tema democrației.

În cadrul CRCCD, Consiliul Europei definește o competență ca fiind „abilitatea de a mobiliza și de a utiliza valori, atitudini, competențe, cunoștințe și/sau înțelegere relevante pentru a răspunde în mod adecvat și eficient la cerințele, provocările și oportunitățile oferite de un anumit tip de context”. (pag. 32 Vol 1 CRCCD).

Setul de valori, atitudini, abilități și cunoașterea și înțelegerea critică necesare pentru o cultură democratică sunt prezentate în *Figura 2.1.2* de mai jos.

Deși este important să avem cunoștințe despre legi, instituții, drepturile omului și despre diverse aspecte ale societății, este la fel de important să dezvoltăm o înțelegere critică bazată pe aceste cunoștințe, precum și să ne bazăm pe setul de valori, atitudini și abilități indicate în *Figura 2.1.2*.

Atunci când participăm la procese democratice, în viața de zi cu zi, la activități educaționale sau când jucăm un joc, trebuie să ne mobilizăm și să folosim o combinație a acestor competențe. În unele cazuri, aproape toate sunt necesare – în altele doar câteva dintre ele.

Îată câteva exemple despre ce înseamnă mobilizarea și utilizarea competențelor democratice:

- **Exemplul 1.** Participarea la o dezbateră politică și exprimarea propriei opinii presupune cunoașterea și înțelegerea problemelor în cauză. În plus, sunt necesare abilități de comunicare scrisă sau orală, precum și capacitatea de a-ți adapta argumentația la discuția respectivă. Baza discuției este o apreciere a libertății de exprimare, inclusiv o înțelegere a limitelor acesteia; atitudini precum respectul și deschiderea față de credințele celorlalți sunt esențiale pentru un rezultat fructuos.
- **Exemplul 2.** Participarea la alegeri sau la un referendum presupune spirit civic și responsabilitate, dar și înțelegerea critică a problemelor în cauză, abilități, abilități de învățare, capacitatea de înțelegere critică, precum și de valorizare a democra-

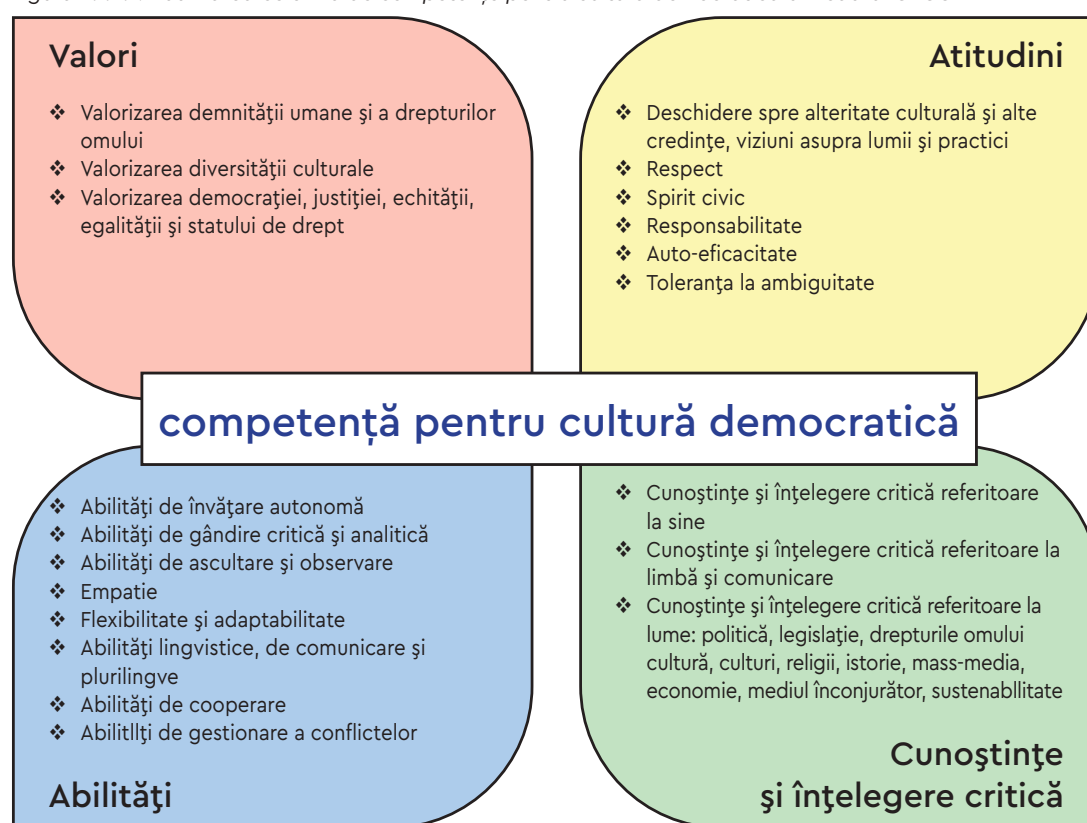
ției, capacitatea de a recunoaște validitatea rezultatului, chiar dacă este diferit de preferințele personale.

• **Exemplul 3.** Rezistența la propagandă sau manipulare presupune folosirea pe scară largă a abilităților de gândire analitică și critică, a empatiei, o înțelegere critică a sinelui, precum și deschidere către credințe, idei și viziuni asupra lumii alternative. Aceasta poate avea legătură și cu valorizarea demnității umane și a drepturilor omului, atunci când se evaluează consecințele anumitor idei, mesaje sau propuneri.

• **Exemplul 4.** Implicarea în activități civice la nivel local, național sau global pe probleme de sustenabilitate poate necesita, pe lângă o înțelegere critică a sustenabilității, clarificarea motivelor pentru care este important să acționăm, bazându-ne pe prețuirea demnității umane și a drepturilor omului și pe aprecierea justiției, a egalității și echității. De asemenea, poate necesita spirit civic, recunoașterea faptului că este acțiunea respectivă este necesară pentru binele comun, precum și empatie, a înțelege cum să ne implicăm împreună cu ceilalți și să mobilizăm sprijinul sau cum să obținem rezultate eficiente.

Multe dintre aceste competențe nu sunt specifice domeniului politic. De exemplu, atitudini precum responsabilitatea, respectul sau autoeficacitatea, abilitățile de comunicare, abilitățile de rezolvare a conflictelor sau abilitățile de învățare autonomă, precum și cunoașterea de sine sau a diferitelor probleme sunt relevante într-o gamă largă de situații. Combinația de competențe din toate cele patru domenii reprezintă nucleul competențelor pentru democrație pe care ne propunem să le încurajăm prin jocurile dezvoltate în cadrul proiectului *Demogames*.

Figura 2.1.2: Vizualizarea celor 20 de competențe pentru cultură democratică din cadrul CRCCD



Educație pentru democrație

Dacă, pentru a avea o cultură democratică, sunt necesare competențe pentru cultură democratică, atunci ce se poate face pentru ca cetățenii să le aibă? Vestea bună este că toate pot fi dobândite și dezvoltate. Unora le poate fi mai ușor decât altora să comunice, să fie empatici sau să arate că sunt deschiși, dar toată lumea își poate îmbunătăți oricare dintre cele 20 de competențe enumerate mai sus.

Dobândirea sau dezvoltarea competențelor pentru cultură democratică se poate face în mai multe feluri:

- Pe cont propriu, prin experiențe în societate și reflecție asupra experiențelor (învățare informală)
- În școală și alte instituții de învățământ (educație formală)
- Prin participarea la activități pentru tineri sau la activități organizate, de exemplu, de organizații non-guvernamentale (educație non-formală).

Pentru activitățile de educație non-formală, inclusiv activitățile bazate pe jocuri, facilitatorii ghidează procesul de învățare în mod încurajator, non-directiv. Acest lucru este deosebit de important dacă ținem seama de faptul că dobândirea de valori și atitudini nu este ceva ce poate fi sau ar trebui să fie impus, ci ceva care trebuie să reprezinte alegerea fiecărui individ.

Declarația Națiunilor Unite privind educația și formarea în domeniul drepturilor omului (2011)¹⁵, care menționează și faptul că educația pentru drepturile omului este un drept al tuturor, o descrie ca având trei dimensiuni: Educația *despre* drepturile omului, care include asigurarea cunoașterii și înțelegerii referitoare la normele și principiile drepturilor omului, la valorile care le stau la baza acestora și mecanismele de protecție a acestora; Educația *prin* drepturile omului, care include învățarea și predarea într-un mod care respectă atât drepturile educatorilor, cât și pe cele ale celor care învață; Educația *pentru* drepturile omului, care include abilitarea indivizilor pentru a se bucura de și să a-și exercita drepturile și pentru a respecta și a susține drepturile celorlalți.

În mod similar, se poate considera că Educația pentru Democrație are aceste trei dimensiuni¹⁶:

- **Educație despre democrație** urmărește dezvoltarea cunoștințelor și a înțelegerii critice despre democrație, principiile, legile și modul ei de funcționare, precum și o înțelegere critică a importanței și caracteristicilor unei culturi democratice.
- **Educație prin democrație** oferă oportunități de dezvoltare, pe lângă cunoștințele și înțelegerea critică, atitudinile, abilitățile și angajamentul față de valorile care stau la baza unei societăți democratice și diverse din punct de vedere cultural. În acest caz, accentul este pus pe proces și pe experimentarea interacțiunilor reale sau simulate care necesită folosirea întregii game de competențe pentru cultură democratică.
- **Educație pentru democrație** se referă la dezvoltarea capacității de utilizare a competențelor pentru cultură democratică în situații reale, la realizarea de legături între situațiile de învățare și aspectele din societate și la a demonstra o implicare activă în procesele democratice și angajamentul de a sprijini și promova valorile democratice. Aici sunt incluse reflecția critică asupra situațiilor de învățare și din viața reală, cu accent pe dezvoltarea unor atitudini precum autoeficacitatea, responsabilitatea sau spiritul civic, precum și a abilităților de învățare autonomă pentru a dezvolta în continuare propriile competențe pentru cultură democratică.

2.2 Educație pentru democrație și învățare prin joc¹⁷

De Sabine Jenni, Corina Leca, Saskia Ruth-Lovell, Rebecca Welge și Jordi Sabari

Jocurile au făcut întotdeauna parte din cultura umană și reprezintă o metodă de învățare pentru viață. În consecință, folosirea jocurilor în sprijinul învățării despre, pentru și prin democrație nu este o idee exagerată. Învățarea prin joc este de ceva vreme în prim-plan atât în educația formală, cât și în activitățile non-formale cu tinerii și a cunoscut un impuls suplimentar în secolul XXI prin procesele de digitalizare și dezvoltarea jocurilor online.

Învățarea prin joc

Cu toate acestea, folosirea jocurilor pentru învățare, în afara copilăriei, încă se confruntă cu unele critici. De exemplu, criticii subliniază faptul că, folosit într-un mod necorespunzător, amplul fenomen al *gamificării* (transferul jocurilor și al elementelor de joc în domenii care nu sunt legate de joc) prezintă riscul de a acorda prioritate excesivă distracției și divertismentului în educație, în detrimentul unui implicări serioase în subiectele de învățat (uneori acest fenomen se mai numește și *edutainment* – educație distractivă). Pentru a depăși această idee de simplă formă de divertisment și a contracara această critică, în ultimii ani, educatorii s-au orientat către dezvoltarea așa-numitelor *jocuri serioase* (analogice și digitale) pentru a preda o tematică variată. Dacă sunt bine concepute, *jocurile serioase* le permit educatorilor să creeze medii de învățare sigure și antrenante, care dau celor care învață posibilitatea să abordeze problema în discuție din perspective noi și, în același timp, le permit să evite capcana de face cu aceștia doar o activitate de divertisment.

În timp ce învățarea prin joc a fost în primul rând un domeniu al jocurilor analogice, jocurile digitale au intrat mai mult în centrul atenției în ultimii ani. Atât jocurile analogice, cât și cele digitale au mai multe caracteristici care le fac să fie utile în predarea despre, pentru și prin democrație. Ambele oferă jucătorilor posibilitatea de a interacționa între ei, de a experimenta diferite strategii și de a-și reevalua comportamentul pe baza reacției celorlalți jucători. În timp ce jocurile analogice se bazează pe interacțiunea față în față a jucătorilor, jocurile digitale se bazează pe interacțiunea jucător-interfață. Ambele forme de interacțiune au avantajele și dezavantajele lor. De exemplu, jocurile digitale s pot folosi pentru a crea experiențe reactive ale unui singur jucător, în timp ce jocurile analogice folosesc adesea interacțiunile dintre jucători. Interacțiunile online facilitate de tehnologiile digitale pot permite unei game variate de jucători să interacționeze între ei din locații diferite, în timp ce interacțiunea față în față le permite jucătorilor să interacționeze în mod pertinent unii cu alții fără o interfață de mediere.

Atât jocurile analogice, cât și cele digitale promovează învățarea imersivă, experiențială. Folosirea jocurilor pentru învățare nu include „doar” jucarea unui joc. Dimpotrivă, în timp ce jucătorii trăiesc noi experiențe în timpul jocului, pentru succesul învățării este esențial ca o fază de joc să fie flancată atât de o fază de prezentare, cât și de o fază de dezbateră a rezultatelor, precum și de o evaluare finală. Dacă se oferă jucătorilor informații suplimentare înainte de joc sau se realizează exerciții corespunzătoare după joc, acest lucru permite jucătorilor să profite la maxim de experiența de joc și creează starea de spirit potrivită pentru mediul de învățare. În esență, învățarea prin joc reflectă elementele de bază ale ciclului de învățare experiențială al lui Kolb (2015)¹⁸. Învățarea prin joc permite jucătorilor să evalueze noile experiențe pe care le-au trăit prin observație reflexivă și, în mod ideal, conduce la conceptualizarea abstractă și transferul experiențelor din cadrul jocului în alte domenii relevante. În cele din urmă, jocurile serioase permit și repetările – ceea ce promovează un element central al oricărei teorii a învățării: experimentarea. Jucând un joc de mai multe ori, jucătorii pot experimenta în mod activ diferite strategii și își pot adapta comportamentul la mediile aflate în schimbare.

Din acest motiv, învățarea prin joc este un instrument incluziv, care permite profesorilor, formatorilor și celor care lucrează cu tinerii să integreze diferite stiluri de învățare în activitățile lor. În capitolele despre diferitele jocuri prezentate în acest manual, veți

¹⁵ <https://www.ohchr.org/en/resources/educators/human-rights-education-training/11-united-nations-declaration-human-rights-education-and-training-2011> (ultima accesare: 04.07.2022)

¹⁶ După cum se menționează în Cadrul de referință al competențelor pentru cultura democratică, www.coe.int/rfcdc (ultima accesare: 04.07.2022)

¹⁷ Această secțiune se bazează pe lucrarea *Teaching Democratic Norms and Values with Analogue Games*. Autori: Ruth-Lovell, Saskia P., Rebecca Welge și Robert Lovell (2019a) Apărută în: Peters M., Heward R. (eds) *Encyclopedia of Educational Innovation*. Springer, Singapore.

¹⁸ Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (ed. a 2-a). Upper Saddle River: Pearson Education.

găsi sugestii practice despre cum să facilitați etapele unei secvențe de învățare prin joc, inclusiv prezentarea, jocul în sine și evaluarea finală.

Nu în ultimul rând, jocurile serioase și învățarea prin joc au fost corelate cu câteva rezultate dezirabile ale învățării. De exemplu, jocurile permit celor care învață să dobândească cunoștințe noi despre un subiect sau să aplice cunoștințele pe care deja le au într-un alt domeniu. Jocurile pot antrena anumite abilități – în special cele legate de interacțiunea umană, cum ar fi colaborarea sau deliberarea, ca să numim doar câteva. Mai mult, unul dintre avantajele majore exprimate frecvent de educatorii care folosesc instrumentele învățării prin joc este potențialul acestora de a stârni interesul jucătorilor și de a promova motivația (intrinsecă) a celor care învață de a se implica într-un anumit subiect. Aceste tipuri de activități presupun o creștere a motivației celor care participă, ceea ce are ca rezultat o implicare mai mare. Prin urmare, împotriva criticii la adresa edutainment, „teoria distracției” apară folosirea jocurilor ca instrumente de învățare distractive, deoarece, dacă ne propunem să dezvoltăm opiniile, valorile sau comportamentul celor care învață, va fi mai ușor dacă activitățile pe care le concepem pentru aceste obiective sunt – printre altele – și distractive.

Jocurile serioase dezvoltate în acest proiect se încadrează în cea mai mare parte în categoria jocurilor analogice, dar oferim și două jocuri digitale. În ambele cazuri, punem accent pe interacțiunea față în față dintre jucători (fie analogică, fie asistată digital), deoarece acest lucru pune un accent mai puternic pe interacțiunea socială, un element important al educației pentru democrație. Jocurile serioase create cadrul proiectului au fost dezvoltate ținându-se cont de un anumit grup țintă: adulți tineri, cu vârsta cuprinsă între 18 și 25 de ani. Acest lucru nu înseamnă, totuși, că nu pot fi jucate cu elevi mai tineri sau mai în vârstă – acest lucru este la latitudinea facilitatorului.

Fazele învățării prin joc

Jocurile din *Democracy Game Box* se concentrează pe diferite aspecte ale democrației și pe diferite teme ale educației pentru democrație. Fiecare joc vizează un subiect sau o temă diferită a educației pentru democrație, dar toate încorporează elemente de predare despre, pentru sau prin democrație (a se vedea Capitolul 2.1 din acest manual). Pentru a atinge obiectivele de învățare avute în vedere de dezvoltatorii jocurilor, jocul ar trebui să fie integrat într-un proces de învățare experiențială.

Introducerea într-o sesiune de învățare prin joc se numește *faza de prezentare*. În funcție de joc și de obiectivele de învățare, ar putea fi utile diferite tipuri de activități. Pentru unele jocuri, o primă interacțiune cu subiectul („despre democrație”) poate ajuta jucătorii să se familiarizeze cu situația dată. Pentru alte jocuri, poate fi benefică o activitate de team-building (de ex., o activitate de spargere a gheții, o activitate de tip check-in, poate cu elemente de educație „prin democrație”). Dezvoltatorii jocurilor își împărtășesc ideile și sugestiile pe baza experienței lor de testare în capitolele aferente din acest manual.

După faza de prezentare urmează *jocul propriu-zis*. În această fază, este esențial ca facilitatorul să fie familiarizat cu regulile jocului și să fi ales (dacă este cazul) varianta de joc care urmează să fie jucată. De asemenea, facilitatorii ar trebui să decidă în prealabil dacă vor explica regulile jocului sau dacă jucătorii le vor citi singuri. Acest lucru depinde, printre altele, de experiența lor de joc și de abilitățile de citire. Unele jocuri sunt însoțite de diferite sugestii cu privire la gestionarea timpului (de ex., stabiliți o limită de timp sau o limită pentru o rundă de joc sau jucați până ce jocul se termină). Alegeți modalitatea de gestionare a timpului care se potrivește cel mai bine cu planurile dumneavoastră.

O a treia fază a învățării prin joc este descrisă doar în unele dintre capitolele jocului. Nu pentru că este o fază mai puțin valoroasă, ci pentru că în multe cazuri necesită timp suplimentar. Această fază se numește faza de dezbateră a rezultatelor (sau: faza de după joc). De obicei, jucătorii încep direct să se ocupe de materialul de joc, fie interacționează direct cu o problemă specifică întâlnită în joc, continuând să se implice activ în subiectul respectiv. De exemplu, își creează propriile cărți de joc, se documentează mai mult pe un subiect, scriu un text și/sau fac o prezentare despre

acesta. Faza de evaluare îmbunătățește efectele de învățare dacă jucătorii se implică în mod și mai activ și mai independent.

În cele din urmă, facilitatorii trebuie să se asigure că rămâne suficient timp pentru ultima (și unii spun, cea mai importantă) fază a unui proces de învățare prin joc: faza de evaluare (numită și: faza de reflecție). Fiind cunoscută facilitatorilor de procese de învățare experiențială, faza de evaluare se referă la analiza experienței de învățare din următoarele puncte de vedere:

- subiecte și concepte incluse,
- metode și instrumente folosite,
- relațiile dezvoltate în timpul jocului/activității de învățare și
- orice legătură între aceste aspecte și viața reală a celor care învață la sfârșitul oricărui tip de element de învățare sau al întregului proces.

Implicându-se în faza de evaluare și reflecție, cei care învață își pot asuma responsabilitatea pentru procesul de învățare și realizările lor. Ei pot cere îndrumare de la colegi și facilitatori atunci când analizează modul în care să aplice experiențele în viața lor de zi cu zi.

Din motivele prezentate în secțiunea următoare, sugerăm ca o sesiune de învățare cu *Demogames* să includă întotdeauna o fază de evaluare, care poate avea loc înainte sau după faza de dezbateră a rezultatelor. Din acest motiv, vom descrie mai detaliat rațiunea fazei de evaluare în paragrafele următoare.

Faza de evaluare – de ce și cum se realizează

Faza de evaluare nu este un rezumat al activității. Aceasta presupune implicarea activă a celor care învață, ghidată de întrebări specifice ale facilitatorului. Analizând sentimentele și experiențele acestora din timpul activității și căutând legăturile cu nevoile și problemele din viața reală, participanții își asumă propria experiență de învățare, aprofundează rezultatele învățării și dobândesc o percepție mai practică asupra lumii și asupra propriilor lor roluri la diferite niveluri.

Faza de evaluare este deosebit de benefică în activitățile desfășurate în contextul educației pentru cetățenie democratică și al educației pentru drepturile omului (ECD/EDO):

Faza de evaluare este o formă de *învățare participativă* și se adresează celor care învață, ca subiecți capabili să își asume responsabilitatea pentru propriile acțiuni, să reflecteze, să întrebe, să compare, să facă conexiuni și să își planifice propriile experiențe de învățare. Prin urmare, a lua în serios faza de evaluare înseamnă și a lua în serios educația *prin democrație*.

Faza de evaluare este necesară pentru o *învățare durabilă*. Când își analizează propria experiență de învățare și au de a face cu diferite perspective într-o discuție de grup, cei care învață obțin informații suplimentare, aprofundează înțelegerea, dezvoltă competențe suplimentare și câștigă încredere în sine. Devenind conștienți de nevoile lor de dezvoltare și recunoscându-și propriul stil de învățare, aceștia dobândesc cunoaștere și înțelegere critică cu privire la propria persoană.

Faza de evaluare îi transformă pe cei care învață în *responsabili și co-autori ai propriului lor progres de învățare*. Jocurile presupun implicarea activă, profundă și, uneori, personală a celor care învață. Faza de evaluare îi ghidează și le permite să transforme aceste experiențe, și probabil și experiențele viitoare, într-un rezultat de învățare productiv. Astfel, faza de evaluare dezvoltă abilități de învățare autonomă. Faza de evaluare poate încuraja învățarea în toate cele trei dimensiuni ale educației pentru democrație:

- Faza de evaluare încurajează învățarea **despre democrație**: Care au fost subiectele activității de învățare prin joc? Facilitatorii pot afla cum înțeleg indivizii informațiile și conceptele prezentate, participanții învață unii de la alții, iar facilitatorii pot corecta neînțelegerile cu privire la conținutul specific și pot învăța cum să simplifice conținutul.

- Faza de evaluare încurajează învățarea **prin democrație**: Cum v-ați simțit în timpul activității și al diferitelor părți ale acesteia? De ce și când v-ați simțit bine, de ce și când nu atât de bine? Astfel de întrebări îi ajută pe cei care învață să vadă noi sensuri (practice) și consecințe ale ceea ce s-a întâmplat, ale modului în care au acționat și au reacționat și să înțeleagă cum aceeași situație poate fi trăită în moduri diferite. Oferă participanților un mediu structurat și sigur pentru punerea sub semnul întrebării și interogarea reciprocă ca model al unei societăți libere și responsabile.
- Faza de evaluare încurajează învățarea **pentru democrație**: Odată ce participanții au înțeles și au explicat ceea ce au experimentat și învățat, ar trebui să fie întrebați despre relația cu experiențele lor din lumea reală. În mod ideal, participanții devin inspirați cu privire la modalitățile prin care pot implementa noile competențe și perspective în viața lor reală și devin mai curioși și ambițioși să învețe și să se dezvolte personal.

Faza de evaluare ar trebui să fie planificată astfel încât să facă aceste aspecte generale mai concrete și să țintească spre rezultate specifice ale învățării, care depind de fiecare joc și de celelalte exerciții desfășurate în combinație cu jocurile. De exemplu, facilitatorii pot întreba participanții despre înțelegerea unor concepte concrete (de ex., drepturile omului) pentru a se asigura că toată lumea le înțelege (despre democrație). Facilitatorii pot întreba despre experiența și sentimentele cu privire la comportamentele specifice pe care le-au observat în timpul jocului (prin democrație) sau pot aduce în discuție provocări și probleme concrete din comunitatea participanților și pot ghida participanții să își transfere experiența și cunoștințele acumulate (pentru democrație). Pe lângă obiectivele specifice de învățare, faza de evaluare încurajează întotdeauna abilitățile de ascultare activă, observare și colaborare, precum și cunoașterea și înțelegerea critică a propriei persoane.

Pe lângă toate beneficiile aduse celor care învață, faza de evaluare este un câștig și pentru facilitatori. Faza de evaluare îi ajută pe facilitatori să înțeleagă efectul muncii lor și cum își pot adapta ideile pentru a satisface cele mai importante nevoi de învățare și interese ale grupului țintă. Pe baza feedback-ului din cadrul fazei de evaluare, un facilitator ar trebui să planifice următoarele activități pentru acel grup (principalele interese, nivelul de dificultate, dinamica grupului etc.). De asemenea, facilitatorii pot combina faza de evaluare cu formulare de evaluare suplimentare. Aceste formulare pot repeta mai multe aspecte discutate în timpul fazei de evaluare.

Democracy Game Box și competențele pentru cultură democratică

Obiectivele de învățare vizate de jocurile noastre sunt strâns legate de Cadrul de referință al competențelor pentru cultură democratică și urmăresc să responsabilizeze tinerii adulți ca cetățeni democrați. În definitiv, democrațiile au nevoie de democrați!

Tabelul de mai jos oferă exemple ale modurilor în care diferitele jocuri din cadrul *Democracy Game Box* dezvoltă diverse competențe din Cadrul de referință al competențelor pentru cultură democratică:

Tabelul 2.2.1: Prezentare generală a Demogames și a CCD

| Competență | Scurtă descriere | Jocuri |
|---|--|---|
| Valori | | |
| Valorizarea demnității umane și a drepturilor omului | Convingerea că fiecare ființă umană individuală are aceeași valoare, demnitate egală, dreptul la respect egal și la același set de drepturi umane și libertăți fundamentale | <ul style="list-style-type: none"> • Demodice • Draw The Line |
| Valorizarea diversității culturale | Convingerea că diversitatea culturală este un atu pentru societate, că oamenii pot învăța și pot beneficia de diversele perspective ale altor oameni și că diversitatea culturală ar trebui promovată și protejată. | <ul style="list-style-type: none"> • Demodice • Utopia |
| Valorizarea democrației, justiției, echității, egalității și statului de drept | Convingerea că societatea ar trebui să fie guvernată într-un mod democratic, cu atenție la dreptate, corectitudine și egalitate. Statul de drept implică faptul că toată lumea este tratată în mod corect, imparțial și egal, în conformitate cu legile commune. | <ul style="list-style-type: none"> • Deckmocracy • Demodice • Draw The Line • Observers • Participedia • Utopia |

| | | |
|--|--|--|
| Atitudini | | |
| Deschiderea față de alteritate culturală și față de alte credințe, viziuni asupra lumii și practici | Curiozitate și interes față de descoperirea și învățarea despre alte culturi și afilieri și alte viziuni asupra lumii, credințe, valori și practici, fără a judeca. | <ul style="list-style-type: none"> • Deckmocracy • Demodice • Participedia • Utopia |
| Respect | Considerație, atitudine pozitivă și stimă față de cineva sau ceva, inclusiv față de persoanele care sunt percepute ca având afilieri, credințe, opinii sau practici cultural diferite, fără a fi neapărat de acord cu acestea. | <ul style="list-style-type: none"> • Deckmocracy • Demodice • Draw The Line • Participedia |
| Spirit civic | Solidaritate și datorie față de comunități sau grupuri, în afara cercului apropiat al familiei și prietenilor, de la nivel local la „comunitatea globală”. | <ul style="list-style-type: none"> • Deckmocracy • Draw The Line • Participedia |
| Responsabilitate | O atitudine față de propriile acțiuni bazată pe obligația de a acționa într-un anumit mod, care merită laude sau învinovățire, fie pentru îndeplinirea acelei acțiuni, fie pentru faptul că nu a acționat în acel fel. | <ul style="list-style-type: none"> • Deckmocracy • Demodice • Utopia |

| | | |
|---------------------------------|--|---|
| Auto-eficacitate | O credință pozitivă în propria capacitate de a întreprinde acțiunile necesare pentru atingerea anumitor obiective. | <ul style="list-style-type: none"> • Deckmocracy • Demodice |
| Toleranță la ambiguitate | O atitudine față de situații care sunt percepute ca fiind incerte și supuse unor interpretări multiple, uneori chiar conflictuale sau incompatibile. | <ul style="list-style-type: none"> • Competence Card Game • Demodice • Observers • Utopia |

Abilități

| | | |
|--|--|---|
| Abilități de învățare autonomă | Skills that individuals require to organise and evaluate their own learning, in accordance with their own needs, in a self-directed and self-regulated manner, without being prompted by others. | <ul style="list-style-type: none"> • Deckmocracy • Demodice |
| Abilități de gândire critică și analitică | Abilități necesare pentru a analiza, a evalua și a formula judecăți despre texte, argumente, interpretări, probleme, evenimente, experiențe într-o manieră sistematică și logică. | <ul style="list-style-type: none"> • Competence Card Game • Deckmocracy • Demodice • Fake Expert: A Demodice Game • Draw The Line • Observers • Participedia • Utopia |
| Abilități de ascultare și observare | Abilități necesare pentru a înțelege ceea ce spun alții și pentru a învăța din comportamentul altor persoane. | <ul style="list-style-type: none"> • Deckmocracy • Demodice • Fake Expert: A Demodice Game • Draw The Line • Observers • Participedia • Utopia |
| Flexibilitate și adaptabilitate | Abilități care permit indivizilor să se adapteze pozitiv la situații noi, să se schimbe și să înțeleagă așteptările sociale sau culturale ale altor persoane, stilurile și comportamentele diferite de comunicare. | <ul style="list-style-type: none"> • Deckmocracy • Demodice • Draw The Line • Participedia |
| Abilități lingvistice, de comunicare și plurilingve | Abilități necesare pentru a comunica eficient și în mod corespunzător cu alți oameni. | <ul style="list-style-type: none"> • Deckmocracy • Demodice • Fake Expert: A Demodice Game • Draw The Line • Observers • Participedia • Utopia |

| | | |
|---|--|--|
| Abilități de cooperare | Abilități necesare pentru a participa cu succes împreună cu alții în activități și sarcini comune. | <ul style="list-style-type: none"> • Competence Card Game • Deckmocracy • Demodice • Fake Expert: A Demodice Game • Draw The Line • Observers • Utopia |
| Abilități de gestionare a conflictelor | Abilități necesare pentru a aborda, gestiona și rezolva conflictele în mod pașnic. | <ul style="list-style-type: none"> • Competence Card Game • Deckmocracy • Demodice • Draw The Line |
| Empatie | Setul de abilități necesare pentru a înțelege și a relaționa cu gândurile, credințele și sentimentele altor oameni și pentru a vedea lumea din perspectiva altor oameni. | <ul style="list-style-type: none"> • Competence Card Game • Demodice • Fake Expert: A Demodice Game |

Cunoștințe și înțelegere critică

| | | |
|--|--|--|
| Cunoștințe și înțelegere critică referitoare la sine | Cunoașterea și înțelegerea propriilor afilieri culturale, a perspectivei asupra lumii și a modului în care acestea influențează percepțiile, judecățile și reacțiile cuiva față de alți oameni. | <ul style="list-style-type: none"> • Deckmocracy • Demodice • Utopia |
| Cunoștințe și înțelegere critică referitoare la limbă și comunicare | Cunoașterea modului în care comunică oamenii, verbal și non-verbal, în diferite contexte sociale și culturale și înțelegerea impactului și a efectelor diferitelor stiluri de comunicare asupra celorlalți. | <ul style="list-style-type: none"> • Deckmocracy • Demodice • Fake Expert: A Demodice Game |
| Cunoștințe și înțelegere critică referitoare la lume | În special cunoașterea și înțelegerea critică a politicii și legilor, a drepturilor omului, a conceptului de cultură și culturi specifice, religii, istorie, mass-media, economii, mediu și sustenabilitate. | <ul style="list-style-type: none"> • Competence Card Game • Deckmocracy • Demodice • Draw The Line • Observers • Participedia • Utopia |





03. Democracy Game Box (D-Box)

03. Democracy Game Box (D-Box)

3.1 Cum se folosește Democracy Game Box (D-Box)?

De Moritz Borchardt

Jocurile dezvoltate pe parcursul proiectului *Demogames* acoperă o gamă largă de subiecte din domeniul Educației pentru Drepturile Omului/Educația pentru Cetățenia Democratică și pot fi utilizate într-o gamă largă de medii. Jocurile diferă în ceea ce privește tipurile de jocuri: D-Box-ul include un joc de zaruri, un joc cu ghicitori, jocuri de cărți, precum și jocuri de masă. Ele diferă, de asemenea, în ceea ce privește timpul și munca necesare pregătirii și desfășurării unei sesiuni de învățare prin joc, precum și nivelul de dificultate și tipul de competențe necesare din partea jucătorilor.

La fel cum diferitele eseuri din acest manual au scopul de a fi utilizate atât împreună, cât și separat, jocurile care sunt prezentate aici pot fi folosite împreună, ca parte a unui curriculum comun sau individual, ca parte a unui program de exerciții care se concentrează pe un anumit subiect.

Acestea fiind spuse, recomandările, descrierile și ideile furnizate în acest manual pot acoperi doar anumite subiecte și nu țin cont de toate contextele posibile în care pot fi utilizate *Demogames*. Astfel, îi încurajăm pe practicanți nu doar să le joace, ci și să se joace cu ele. Toate jocurile sunt publicate sub licență Creative Commons¹⁹ și vă încurajăm să vă inventați propriile moduri de joc și să le adaptați la mediile și contextul în care doriți să le utilizați.



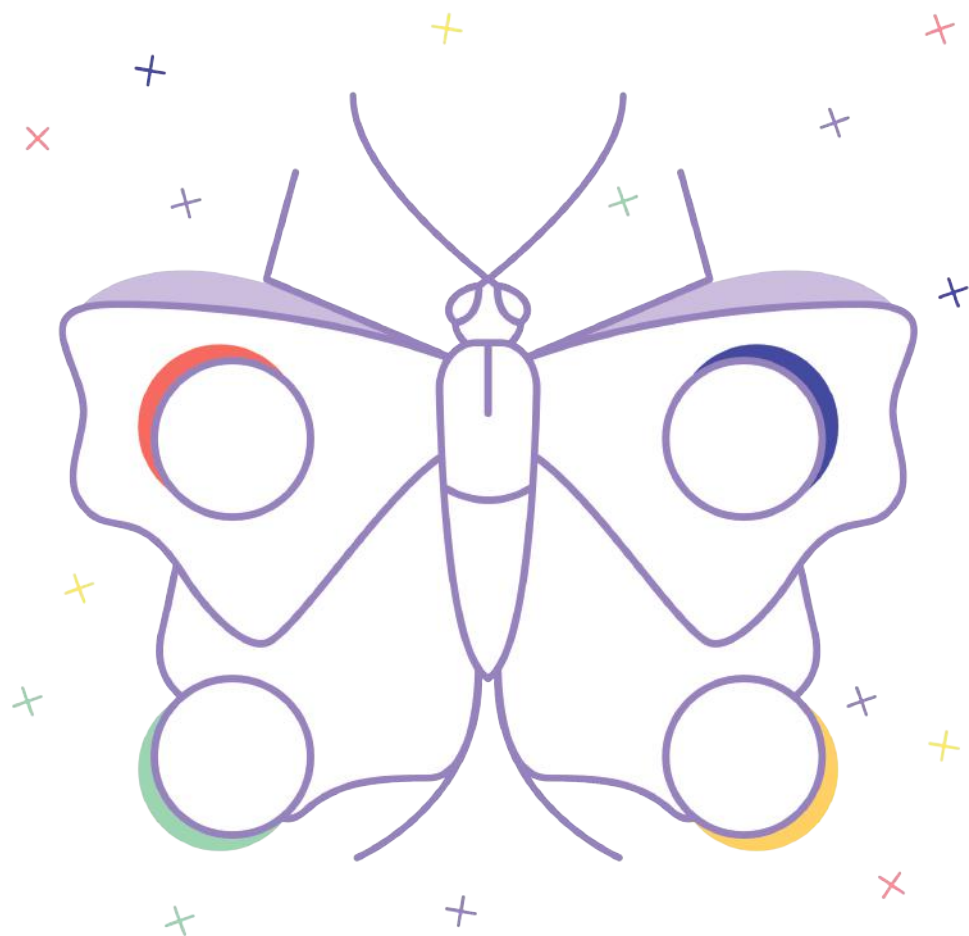
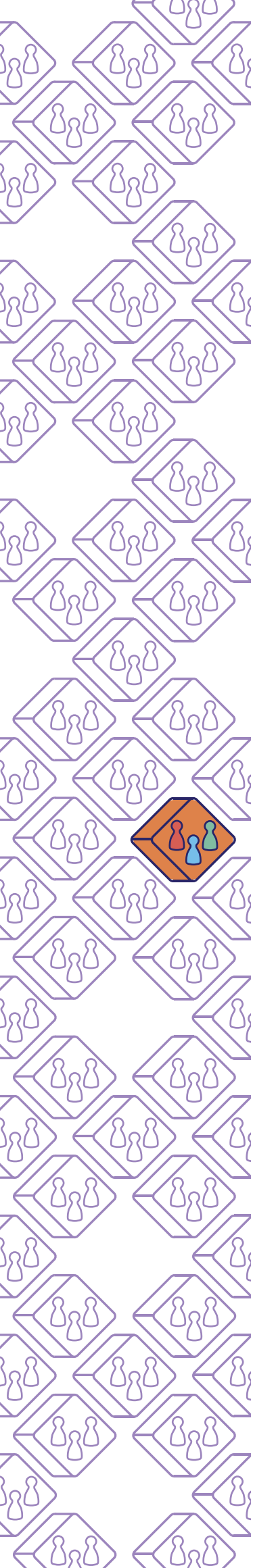
| Tabelul 3.1.1: Prezentare generală a jocurilor și a competențelor pentru fiecare joc | | | | | | | | | |
|--|--|---|---|---|---|---|---|---|---|
| VALORI | Valorizarea demnității umane și a drepturilor omului | | | | | ● | | | |
| | Valorizarea diversității culturale | | | ● | | | | | ● |
| | Valorizarea democrației, justiției, echității, egalității și statului de drept | | ● | ● | | ● | ● | ● | ● |
| ATTITUDINI | Deschidere față de alteritat culturală și față de alte credințe, viziuni asupra lumii și practici | | ● | ● | | | | ● | ● |
| | Respect | | ● | | | ● | | ● | |
| | Spirit civic | | ● | | | ● | | ● | |
| | Responsabilitate | | ● | | | | | | ● |
| | Auto-eficacitate | | ● | | | | | | |
| | Toleranță la ambiguitate | ● | | ● | | | ● | | ● |
| COMPETENȚE | Abilități de învățare autonomă | | ● | | | | | | |
| | Abilități de gândire analitică și critică | ● | ● | | ● | ● | ● | ● | ● |
| | Abilități de ascultare și observare | | ● | ● | ● | ● | ● | | ● |
| | Empatie | | | | ● | | | | |
| | Flexibilitate și adaptabilitate | | ● | | | ● | | ● | |
| | Abilități lingvistice, de comunicare și plurilingve | | ● | ● | ● | | | ● | ● |
| | Abilități de cooperare | ● | ● | ● | | ● | | | |
| CUNOAȘTERE ȘI ÎNȚELEGERE | Cunoaștere și înțelegere critică referitoare la sine | | | ● | | | | | ● |
| | Cunoaștere și înțelegere critică referitoare la limbă și comunicare | | ● | | ● | | | | |
| | Cunoaștere și înțelegere critică referitoare la lume: politică, drept, drepturile omului, cultură, culture specifice, religii, istorie, mass-media, economii, mediu, sustenabilitate | ● | ● | | | ● | ● | ● | ● |

* in ccd = scopurile învățării

* Deckmocracy = primele 7 competențe educate

* Demodice = alese de autori

* DFEK = alese de autori



3.2 Competence Card Game

De Timea Serb and Calin Rus

Toate jocurile din cadrul *Democracy Game Box (D-Box)* urmăresc să dezvolte anumite combinații ale valorilor, atitudinilor, abilităților, precum și cunoștințelor și înțelegerii critice care sunt incluse în modelul de competențe pentru cultură democratică (modelul CCD), care reprezintă nucleul *Cadrului de referință al competențelor pentru cultură democratică (CRCCD)*²⁰ al Consiliului Europei. *Competence Card Game* urmărește în primul rând dezvoltarea unei înțelegeri critice a modelului CCD în sine. Competențele pentru cultură democratică sunt necesare în toate tipurile de situații și procese democratice, dar sunt relevante și în întâlnirile interculturale și în interacțiunile zilnice dintre oameni. Ideea din spatele jocului *Competence Card Game* este că jucătorii explorează sensul celor 20 de competențe pentru cultură democratică, făcând legături cu viața reală sau situații imaginare.

Prezentare generală a jocului

Informații tehnice:

- Numărul de jucători: 4-7
- Vârsta: 16-99+
- Durata jocului: 40-60 min
- Nivel de dificultate: ușor/mediu. Nu sunt necesare cunoștințe prealabile speciale, participanții trebuie doar să fie capabili să analizeze o situație folosind un set de competențe, în timp ce toate informațiile necesare sunt furnizate pe cărți și printr-un cod QR
- Material:
 - pachete a câte 20 de cărți de competențe pentru fiecare jucător
 - cărți de rol (1x Povestitor/Evaluator, 1x Propunător, 2-5x Evaluator)
 - 1 carte de punctaj

Link către regulile jocului și materiale de tipărire și joc: www.demogames.eu

Competence Card Game este un joc de povestire bazat pe cărți și pe cooperare, în care jucătorii câștigă sau pierd ca echipă.

Este important să știm ce valori, atitudini, abilități și cunoștințe și înțelegere critică sunt necesare pentru participarea activă într-o societate cu o cultură democratică.

Cu toate acestea, pentru a vedea relevanța competențelor pentru cultură democratică, tinerii trebuie să le perceapă ca fiind utile și practice, legate de situațiile cotidiene și de procesele democratice pe care tinerii le cunosc, precum și de diferitele tipuri de interacțiuni din societate. *Competence Card Game* oferă ocazia de a realiza că aceste competențe pentru cultură democratică nu sunt doar concepte abstracte, ci instrumente practice care ne ajută să analizăm și să înțelegem ceea ce vedem în societate. Mai mult, jocul facilitează o înțelegere critică a acestor concepte și reduce riscul unei înțelegeri superficiale a modelului CCD care poate fi generată de o citire rapidă a listei de competențe.

Prin împărțirea pe rând a unei situații, analizarea acesteia și propunerea de competențe relevante, precum și angajarea în discuții cu ceilalți jucători în încercarea de a obține un punctaj bun pentru întregul grup, jucătorii descoperă sensul celor 20 de competențe pentru cultură democratică și sunt încurajați să privească dincolo de etichete.



Figure 3.2.1 – Game Material of the Competence Card Game

Intenția jocului

Intenția *Competence Card Game* este de a permite o înțelegere profundă a competențelor pentru cultură democratică (valori, atitudini, abilități și cunoștințe și înțelegere critică). Întrucât cărțile se bazează pe CRCCD, făcând legături între acestea și situații din viața reală, jucătorii vor putea reflecta mai bine asupra diferitelor situații în care drepturile omului, statul de drept și democrația sunt prezente în viața lor.

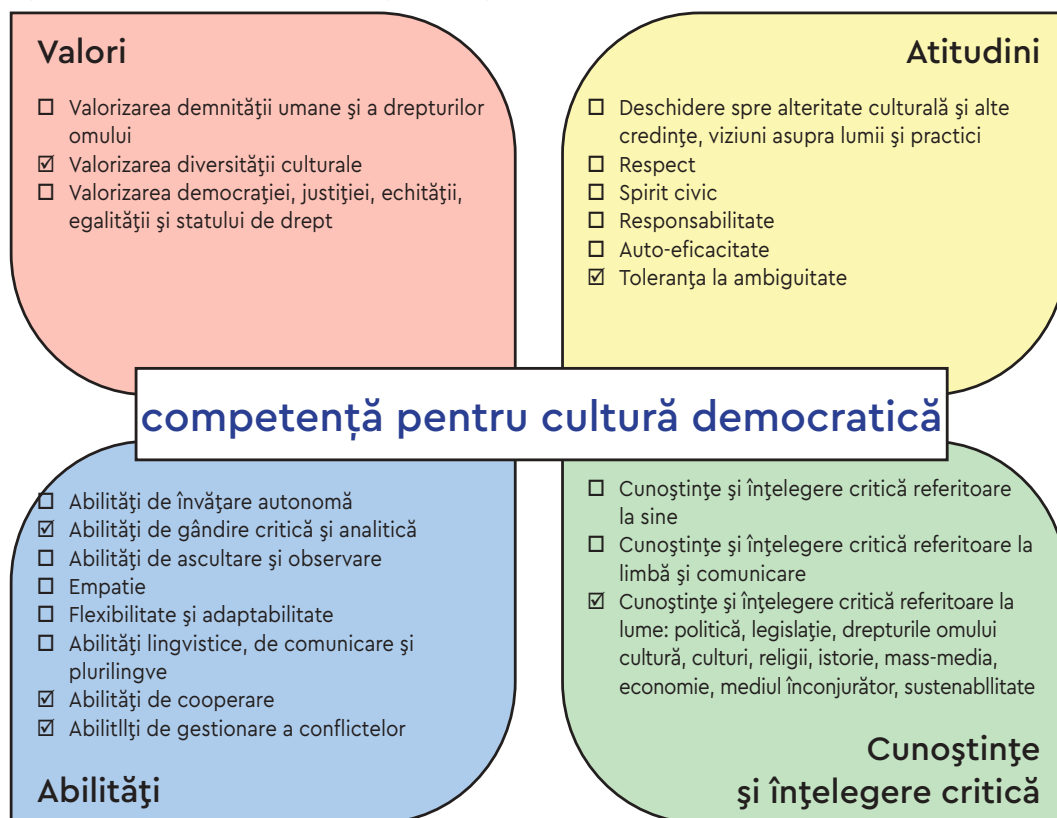
Jucătorii învață despre cele 20 de competențe pentru cultură democratică din diverse surse:

- Prin citirea textelor de pe cărți: toți jucătorii primesc un pachet cu 20 de cărți, una pentru fiecare competență, iar cărțile includ denumirea competenței, categoria acesteia (valori, atitudini, abilități, sau cunoștințe și înțelegere critică), precum și o scurtă explicație a ceea ce înseamnă;
- Prin citirea definițiilor mai extinse ale fiecărei competențe, accesibile prin codul QR de pe spatele cărților;
- Discuând cu ceilalți jucători atunci când evaluatorii trebuie să decidă care cărți sunt mai susceptibile de a fi asociate de către propunător cu situația prezentată de povestitor.
- Ascultând explicația propunătorului când sunt dezvăluite cărțile.

20 Modelul CCD este descris în cap. 2.1 din manual. Detalii despre CRCCD sunt disponibile la www.coe.int/rfcdc

Obiective de învățare și CRCCD

Figura 3.2.2: Structura CRCCD de tip „fluture” a jocului Competence Card Game



Pe lângă faptul că oferă jucătorilor oportunități de a dezvolta o înțelegere critică a competențelor pentru cultură democratică, care include aspecte referitoare la democrație, drepturile omului și statul de drept, jocul poate contribui la dezvoltarea mai multor alte competențe. Cele mai relevante sunt prezentate în *Tabelul 3.2.1* de mai jos:

Tabelul 3.2.1: Prezentare generală a modelului CCD și Competence Card Game

| | | |
|------------------|--|---|
| Atitudini | <i>Toleranță la ambiguitate</i> | Jucătorii trebuie să facă față ambiguității și incertitudinii atunci când decid ce cărți să aleagă și atunci când discută pentru a identifica cărțile propunătorului |
| Abilități | <i>Abilități de gândire analitică și critică</i> | Toți jucătorii în diferite roluri folosesc abilitățile de gândire analitică și critică în analiza situațiilor și identificarea legăturilor cu competențe pentru cultura democratică |
| | <i>Empatie</i> | Când încearcă să ghicească ce cărți a selectat propunătorul, evaluatorii folosesc empatia |
| | <i>Abilități de cooperare</i> | Deoarece este un joc cooperant, jucătorii își folosesc abilitățile de cooperare, sprijinindu-se reciproc pentru a atinge obiectivul comun |
| | <i>Abilități de gestionare a conflictelor</i> | Cel mai probabil, vor exista opinii diferite în rândul evaluatorilor și pentru a ajunge la un acord sunt necesare abilități de gestionare a conflictelor |

| | | |
|---|---|---|
| Cunoștințe și înțelegerere critică | <i>Cunoștințe și înțelegere critică referitoare la lume</i> | Pe lângă faptul că învață despre conceptele care sunt pe cărți, jucătorii învață și despre diverse subiecte din situațiile împărtășite de cei în rolul de povestitor și din discuțiile dintre evaluatori. |
|---|---|---|

Facilitare

Principala modalitate de utilizare a jocului *Competence Card Game* este ca introducere în competențele pentru cultură democratică, ca parte a unui proces mai larg de educație formală sau non-formală în care sunt necesare cunoștințe de bază despre modelul CCD. De exemplu, *Competence Card Game* poate fi util ca pregătire pentru a facilita activitățile educaționale bazate pe jucarea altor jocuri din *Democracy Game Box (D-Box)*, având în vedere că cunoașterea CCD poate ajuta la procesul de evaluare a tuturor celorlalte jocuri Demogames.

De asemenea, este posibil să folosiți jocul pentru a sublinia conexiunile dintre modelul CCD și tipuri specifice de situații, de exemplu, întâlniri interculturale, alegeri, interacțiuni în cadrul unei organizații non-guvernamentale de tineret sau al unei școli, interacțiuni online, utilizarea mass-media și/sau a rețelelor sociale, urmărirea știrilor actuale etc. Jocul poate fi folosit și ca metodă de a stimula conversațiile, discuțiile despre democrație și ca un mod distractiv de a face legătura dintre concepte abstracte și experiențele, perspectivele și semnificațiile personale.

Pentru a valorifica întregul potențial al jocului *Competence Card Game*, jocul trebuie inclus într-un proces de învățare experiențială, încheiat cu o evaluare a experienței de joc.

Înainte de joc: Faza de prezentare

Deoarece jucătorii s-ar putea să nu se cunoască, este important să se asigure un mediu social și deschis în care toată lumea se simte suficient de confortabil. Acest lucru poate fi realizat prin utilizarea diferitelor metode de a „sparge gheața”.

În timpul jocului: Jocul propriu-zis

Există un cod QR pe partea din spate a fiecărei cărți care duce la descrierea modelului CCD. Jucătorii ar trebui încurajați să scaneze codul QR cu telefonul mobil și să parcurgă definițiile diferitelor competențe în timpul jocului.

Poate fi util ca, după ce li s-au dat instrucțiunile și li s-au comunicat regulile, jucătorilor să li se facă o scurtă demonstrație a primei părți a jocului, prin descrierea unei situații și asocierea acesteia cu unele dintre competențe. Instrucțiunile pot fi date ca în regulile de bază ale jocului, permițând jucătorilor să se gândească la orice situație, sau pot fi adaptate pentru a se concentra asupra unor aspecte specifice sau pentru a le restrânge la anumite contexte (de ex., un grup informal de jucători, o organizație, o școală, o comunitate locală, o regiune, o țară etc.).

Jucătorii pot fi încurajați să scrie scurte comentarii sau întrebări pentru discuții ulterioare atunci când există situații care generează dezacord în grup, când există interpretări diferite sau când sunt necesare clarificări cu privire la definițiile competențelor.

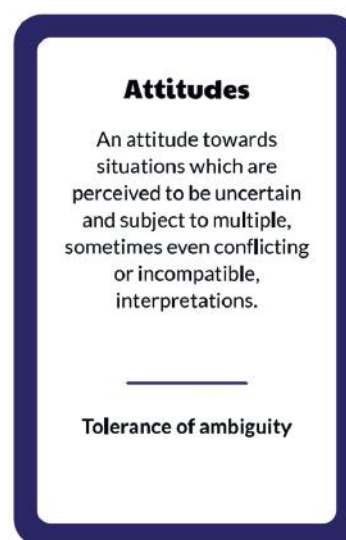


Figura 3.2.3 – Exemplu de carte de joc din *Competence Card Game*

Faza de evaluare

Procesul de evaluare poate începe cu întrebări generale despre cum a decurs procesul de joc și cum s-au simțit jucătorii în timpul jocului. Următoarea parte a fazei de evaluare ar trebui adaptată la obiectivele educaționale avute în vedere.

Astfel, de exemplu:

Dacă scopul este de acela de a prezenta CCD în general, pot fi incluse următoarele întrebări:

- A fost necesar să verificați semnificația anumitor competențe analizând definițiile disponibile prin codul QR? Ați primit clarificări verificând definiția sau ați făcut schimb cu ceilalți jucători despre asta? Mai aveți nevoie de clarificări? Pentru ce competențe? Care au fost aspectele problematice? Înainte de a oferi clarificări, facilitatorii ar putea cere mai întâi altor participanți să împărtășească ce au înțeles.
- Ați fi preferat să învățați despre aceste competențe prin simpla citire a definițiilor, în loc să jucați? Care sunt unele avantaje și dezavantaje ale învățării prin joc?
- Când ați avut rolul de povestitor, a fost dificil să alegeți situațiile? Ce fel de situații au fost împărtășite?
- Când ați avut rolul de propunător, a fost dificil să alegeți cărțile cu competențe? Ați ezitat în unele ocazii? A fost întotdeauna posibil să identificați mai multe competențe? Facilitatorul va sublinia aici că, în general, în orice situație, de obicei avem nevoie de un grup de competențe pe care să le utilizăm.
- A existat o situație împărtășită în timpul jocului în care a existat un dezacord puternic între jucători? Au fost situații în care ați fost ușor de acord cu toții? De ce? Descrieți pe scurt situațiile relevante. A fost dificil sau ușor din cauza tipului de situație sau pentru că alți jucători aveau opinii diferite? Aici facilitatorul poate sublinia că, în multe cazuri, o situație poate fi analizată din mai multe perspective, ceea ce poate duce la concentrarea asupra diferitelor combinații de competențe.

Dacă scopul este de a oferi câteva informații despre CCD pentru a face o evaluare mai semnificativă a altor jocuri din cadrul *Democracy Game Box (D-Box)*, axată pe competențele dobândite sau utilizate în timpul jocului, se pot adăuga următoarele întrebări:

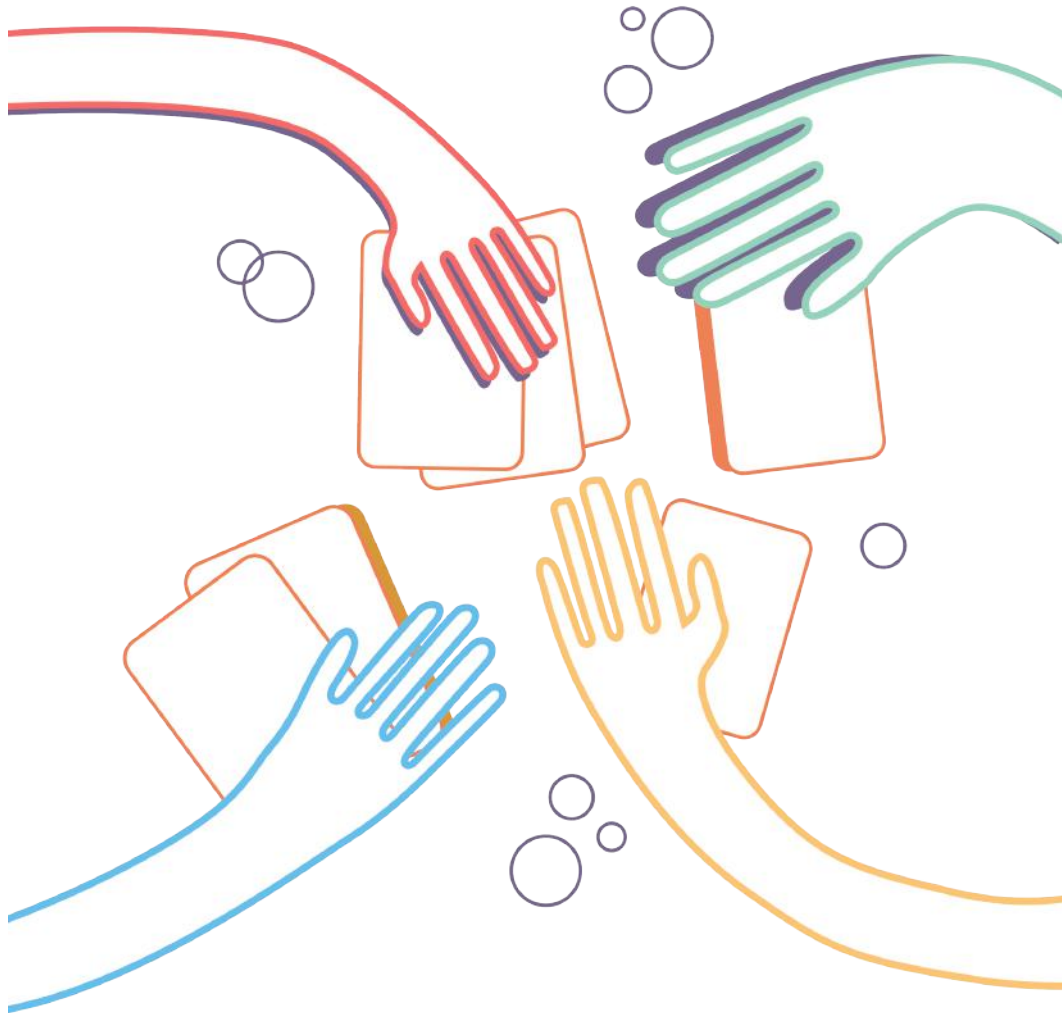
- Veți fi gata să observați și să reflectați asupra propriilor competențe utilizate în timp ce jucați alte jocuri?
- Puteți observa modul în care alți jucători folosesc competențele pentru cultură democratică atunci când joacă alte jocuri?

Dacă scopul este de a *stimula interesul pentru democrație sau problemele societale în general*, se pot adăuga și alte întrebări, cum ar fi:

- Ce tipuri de situații împărtășite în timpul jocului v-au făcut priviți democrația sau problemele sociale dintr-o nouă perspectivă?

Procesul de evaluare se poate încheia în toate cazurile cu întrebări referitoare la viitor, de exemplu:

- Există ceva referitor la competențele pentru cultură democratică despre care doriți să aflați mai multe? Dacă da, cum veți proceda?
- Ce putem învăța din analiza comportamentului altor persoane și a propriului nostru comportament în diferite situații? Acest lucru poate fi de ajutor pentru a găsi răspunsuri și opțiuni mai bune în situații viitoare? De ce? Cum?



3.3 Deckmocracy

De Jordi Sabari and Ramon Martinez

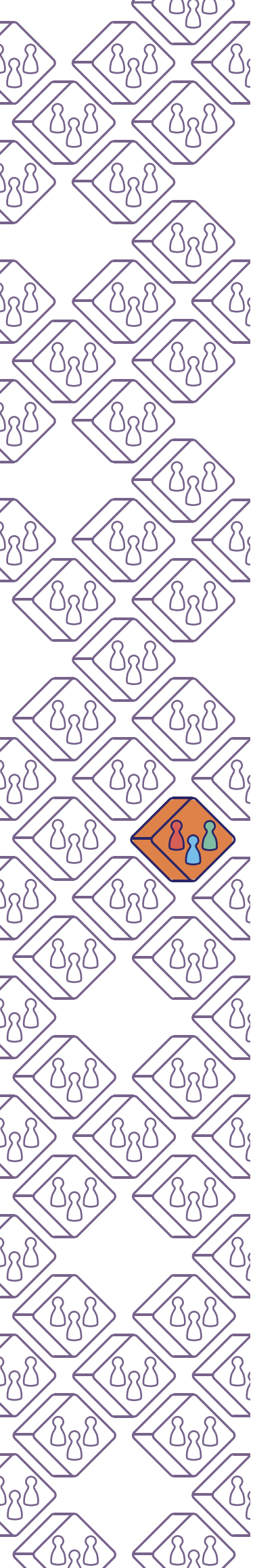
Deckmocracy este un joc de cărți competitiv inclus în *Democracy Game Box*, care își propune să încurajeze dobândirea și dezvoltarea valorilor, atitudinilor și abilităților, cunoștințelor și gândirii critice necesare pentru a asigura susținerea viitoare a idealurilor democratice de către cultura europeană.

Deckmocracy arată cum evenimentele politice și sociale modelează istoria în fiecare țară. Evidențiază principiile de bază ale democrației, relevanța instituțiilor, implicarea diferiților actori în societate, nevoia de a răspunde amenințărilor și provocărilor pentru a proteja drepturile omului. Aceste elemente sunt reprezentate în cinci culori de cărți: principii (galben), instituții (verde), societate (albastru), amenințări (violet) și drepturi (roșu). Jucătorii abordează conceptele reprezentate în aceste culori diferite într-un mod larg și flexibil. Jucătorii vor folosi conceptele reprezentate pe diferitele cărți de joc pentru a îndeplini evenimente politice și sociale.

Prezentare generală a jocului

Deckmocracy este un joc de cărți bazat pe puncte pentru 2 până la 6 jucători, care poate fi jucat individual sau în echipe. Include un pachet de 60 de cărți împărțite în 5 culori numerotate de la 1 la 12, unde fiecare carte reprezintă concepte legate de democrație și societate, cum ar fi un parlament, drepturile civile sau integrarea europeană. Include, de asemenea, un set de cărți obiective, formate din 5 sau mai multe concepte din pachet, care sunt evenimente politice și/sau sociale precum căderea Zidului Berlinului, introducerea euro sau organizarea unui referendum.

Jucătorii își propun să își finalizeze evenimentele democratice (cărți obiective). Pentru a finaliza un eveniment, jucătorii concurează pentru conceptele (cărți de pachet) enumerate în fiecare carte de eveniment, astfel încât, atingând pragul, primesc puncte.



Pe aceste principii, obiectivul *Deckmocracy* este de a promova învățarea unor concepte, reprezentative pentru societatea europeană de astăzi și de a vedea cum aceste elemente de bază sunt sămânța producerii unor evenimente istorice care interferează în același timp cu viața locuitorilor din diferite state membre ale Uniunii Europene.

Facilitatorii ar trebui să țină cont de faptul că evenimentele propuse nu sunt altceva decât mostre de evenimente oferite de creatorii jocului. Facilitatorii și jucătorii pot veni cu propriile evenimente, pentru a adapta jocul la diferite contexte. Pe lângă materialele de tip print & play oferite, conținutul curricular este propus ca sursă de inspirație pentru dezvoltarea de noi cărți de evenimente în funcție de nivelul de dezvoltare al jucătorilor implicați.

Technical Information:

- Number of Players: 2, 3, 4, 6 (individually or in teams)
- Recommended duration:
 - Input: 15 mins.
 - Gameplay: 20 mins.
 - Debriefing: 15 mins.
- Difficulty: Deckmocracy has easy mechanics and, as the players go on playing, they will develop different strategies to improve their game results.
- Infrastructure and material needed: Table with chairs for the players.
- Game material: 60 concept cards. 10 easy event cards. 14 hard event cards.

Link to game rules and print & play material: www.demogames.eu

Intenția jocului

Deckmocracy dorește să demareze un proces reflexiv în jucători și să inspire un mod critic de a gândi despre modul în care democrațiile „lor” s-au dezvoltat de-a lungul timpului până au ajuns în situația actuală.

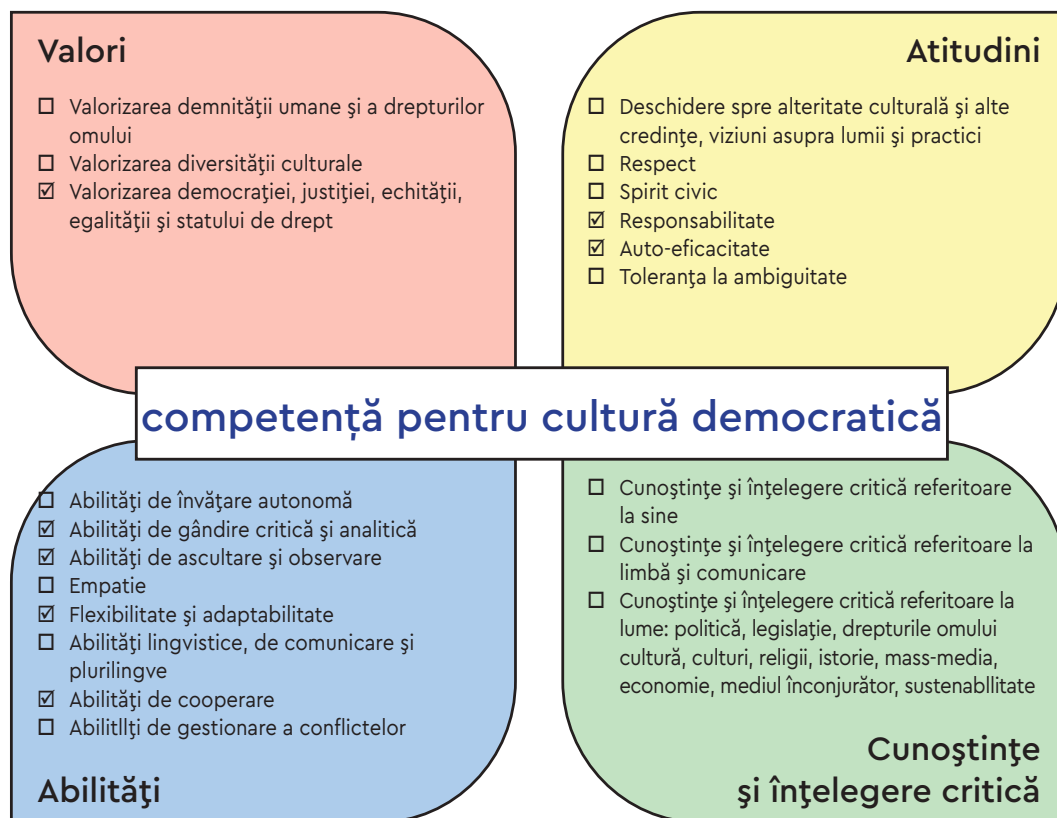
Instrumentele care inspiră acest proces sunt cărțile eveniment (cărți obiective) și cărțile concept (cărțile de joc), care permit jucătorilor să-și îndeplinească și să-și atingă obiectivele în cadrul jocului.

Obiective de învățare și CRCCD

Consiliul Europei propune dezvoltarea anumitor competențe în cadrul creșterii culturii democratice din țările care se dezvoltă în paralel din Uniunea Europeană. Pentru a promova o cultură democratică în rândul cetățenilor, dezvoltarea acestor competențe în rândul tinerilor din UE ar trebui promovată în mod activ, asigurând astfel valorile democratice în viitor. Acest cadru de referință este conceput ca un instrument ca statele membre să dezvolte societăți tolerante și diverse prin educație.

Competențele enumerate de Consiliul Europei sunt rezumate în imaginea următoare:

Figura 3.3.1: Structura CRCCD de tip „fluture” a jocului Deckmocracy



Deckmocracy sprijină lucrul cu și dobândirea tuturor acestor competențe menționate de Consiliul Europei. Jocul servește ca instrument transversal care permite formarea mai multor competențe propuse, facilitând astfel crearea unei societăți diverse, tolerante și democratice ca proces holistic din diferite perspective.

Pe baza feedback-ului strâns de la jucători, cel mai frecvent menționate competențe antrenate prin jocul Deckmocracy sunt:

Table 3.3.1: Top 7 RFDCDC competences trained by Deckmocracy

| | | |
|------------------|--|-----|
| Valori | Valorizarea democrației, justiției, echității, egalității și statului de drept | 55% |
| Atitudini | Responsabilitate | 59% |
| | Auto-eficacitate | 63% |
| Abilități | Abilități de gândire analitică și critică | 59% |
| | Abilități de ascultare și observare | 91% |
| | Flexibilitate și adaptabilitate | 93% |
| | Abilități de cooperare | 77% |

Notă: Extras din feedback-ul obținut de la 158 de participanți.

După cum se evidențiază în Tabelul 3.3.1, competențele cel mai des antrenate în joc sunt abilitățile personale: **ascultare și observare, flexibilitate și adaptabilitate și abilități de cooperare**. Conform feedback-ului primit în timpul sesiunilor de testare, aceste abilități personale sunt dobândite prin contactul social și competiția din timpul jocului în sine. Un jucător a spus următorul lucru:

„Trebuie să-ți îmbunătățești comunicarea cu coechipierii, dar este important să te adaptezi la cărțile jucate, așa că trebuie să fii atent” (Participant la testarea jocului din cadrul întâlnirii C2, Almuñécar, decembrie 2021)

Abilități de gândire analitică și critică. Informațiile oferite în joc îi inspiră pe participanți să reflecteze asupra conceptelor sau evenimentelor descrise pe cărțile de joc. A se vedea la cel de-al treilea și al patrulea pas din ghidul de facilitare de mai jos.

Responsabilitatea și autoeficacitatea sunt identificate în mod firesc de către jucători, datorită procesului competitiv al jocului.

Valorizarea democrației, justiției, echității, egalității și statului de drept. Acesta este punctul în care Deckmocracy contribuie cel mai mult la dezvoltarea unei culturi democratice. Deși doar jumătate dintre jucători aleg această competență așa cum este dezvoltată de joc, aceasta poate indica o posibilă cale de urmat în procesele de facilitare, în care această competență ar trebui subliniată.

Cu toate acestea, contextul în care se joacă *Deckmocracy* poate modela competențele antrenate prin experiența de joc. În funcție de procesul de facilitare și de contextul în care se joacă jocul, alte competențe pot fi accentuate mai mult. De exemplu, conform feedback-ului participanților din Tabelul 3.3.2, 31% dintre participanți au evidențiat formarea „abilităților lingvistice, de comunicare și plurilingve”. Acest lucru se datorează probabil faptului că jocul a fost testat în timpul evenimentelor internaționale, cu participanți din medii culturale și lingvistice diferite. Deci jocul în sine poate să nu promoveze această competență, dar contextul în care este jucat poate face din Deckmocracy un instrument pentru a antrena această competență.

Table 3.3.2: Câteva dintre celelalte competențe CRCCD antrenate de Deckmocracy

| | | |
|---|--|-----|
| Atitudini | Deschidere față de alteritate culturală și față de alte credințe, viziuni asupra lumii și practici | 19% |
| | Respect | 27% |
| | Atitudine civică | 31% |
| Abilități | Abilități de învățare autonomă | 48% |
| | Abilități lingvistice, de comunicare și plurilingve | 31% |
| | Abilități de gestionare a conflictelor | 22% |
| Cunoștințe și înțelegere critică | Cunoștințe și înțelegere referitoare la sine | 11% |
| | Cunoștințe și înțelegere referitoare la limbă și comunicare | 49% |
| | Cunoștințe și înțelegere referitoare la lume | 31% |

Notă: Extras din feedback-ul obținut de la 158 de participanți.

Facilitare

Preconizăm facilitarea pentru *Deckmocracy* în patru etape.²¹

Înainte de jocul: Faza de prezentare

Ca exercițiu introductiv, jucătorii ajung să cunoască componentele conceptuale pe care se bazează jocul, adică semnificația fiecăreia dintre cărțile conceptuale și o primă înțelegere a celor cinci culori. Ca prim exercițiu introductiv, facilitatorii pot întreba jucătorii despre înțelegerea și părerea lor cu privire la semnificația fiecăreia dintre cele cinci

culori și de ce conțin anumite concepte. Desigur, dezbaterile pot apărea și ar trebui promovate de către facilitator: pregătirea în democrație începe cu dezbateri.

În timpul jocului: Jocul propriu-zis

După faza de prezentare, o serie de jocuri consecutive, schimbând perechi și obiective între ele, vor contribui la stabilirea ideii că în orice eveniment istoric (obiectivul jocului) apar în același timp mai multe dintre conceptele jocului, care, de altfel, aparțin unor seturi (culori) de altă natură. Acest antrenament servește la consolidarea în mintea jucătorilor a faptului că există concepte care sunt însoțite de altele, pe lângă diferitele conotații pe care fiecare individ le poate da conceptelor, grupurilor și evenimentelor.

După joc: Faza de rezultate

După ce trec la al treilea pas, jucătorii pot fi gata să ducă procesul de învățare prin joc cu un pas mai departe și să încerce să-și extindă limitele. Dintr-o inițiativă care trebuie să înceapă și să fie ghidată de facilitator, jucătorii încearcă să creeze noi evenimente bazate pe conceptele conținute în joc. Este vorba despre dezvoltarea jocului. În acest moment jucătorii încep să co-creeze jocul, adaptându-l la alt context geografic și istoric, formând un instrument semnificativ de cunoaștere despre mediul lor relevant: localitatea lor, țara lor, Uniunea Europeană. În plus, alte materiale din educația pentru democrație (multe dintre ele propuse chiar de Uniunea Europeană) pot oferi teme de gândire pentru crearea de noi evenimente. De exemplu, „Starea globală a indicilor democrației, ghiduri de proceduri tehnice, versiunea 4” (2020)²² poate oferi educatorilor informații despre modul în care pot fi construite evenimente noi.

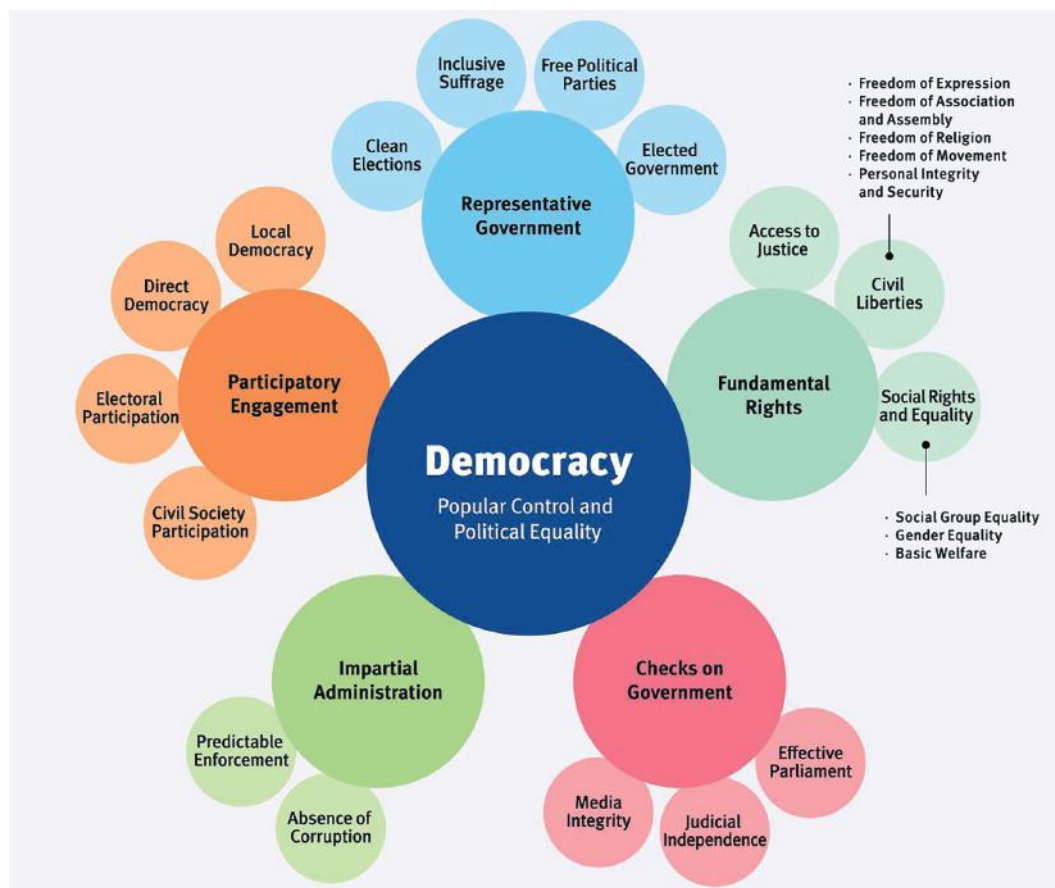
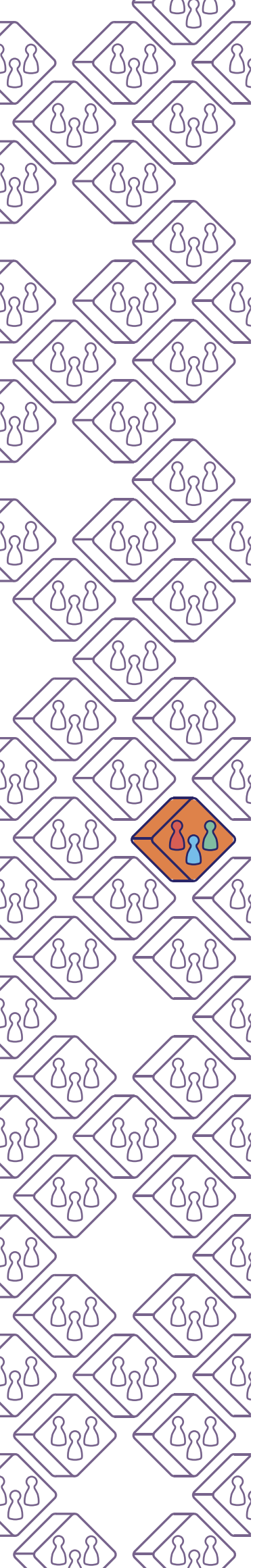


Figura 3.3.2 – Starea globală a democrației

21 Consultați Capitolul 1.2 pentru o prezentare generală a procesului de învățare prin joc.

22 Tufis, C. D. (2017). The Global State of Democracy Indices: Technical Procedures Guide. Stockholm: International Institute for Democracy and Electoral Assistance.



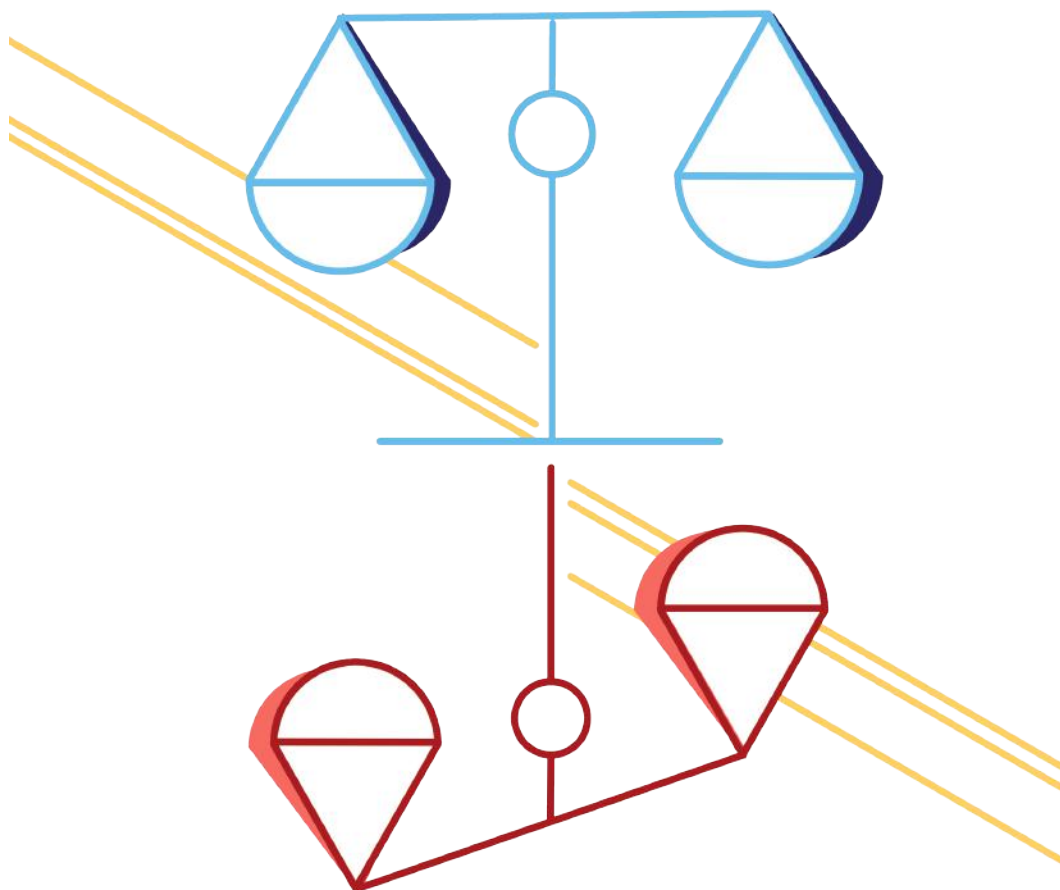
Crearea de noi evenimente ar putea duce la o implicare în joc și referitor la obiectivele acestuia, așa că aceasta este cea mai bună activitate de continuare pe care o pot folosi facilitatorii. Jucătorii și facilitatorii trebuie să caute noi modalități de a continua dezvoltarea jocului. Iată câteva exemple:

- Adaptați jocul la alte teme specifice precum Istorie, Economie etc.
- Faceți jocul local prin crearea de evenimente naționale (sau chiar locale). În acest caz, știrile din cartier sau particularitățile locale pot fi folosite ca evenimente în joc, astfel încât participanții să poată încorpora în joc cunoștințele din mediul lor înconjurător.
- Facilitatorii și jucătorii pot încerca, de asemenea, să dezvolte jocul în sine. Deckmocracy este un joc flexibil, iar jucătorii sunt invitați să găsească diferite moduri de a se juca cu materialele jocului

Faza de evaluare

După fiecare fază, facilitatorii ar trebui să aloce timp pentru a face o evaluare împreună cu jucătorii și a încerca să îmbine cunoștințele (și îndoielile) pe care participanții le-au dobândit în timpul sesiunii. Facilitatorii ar trebui să ghideze acest proces pentru a ajunge esența fiecărui pas făcut în timpul procesului de învățare prin joc.

Când jucătorii au dobândit experiență cu mecanica jocului, se recomandă să se concentreze pe percepția jocului la nivel conceptual: „S-a întâmplat într-adevăr evenimentul X din cauza factorilor care îl compun în joc?”; „Au existat și alți factori care au determinat declanșarea sa?”



3.4 Demodice

De Rebecca Welge, Johanna Flach, and Sabine Jenni

Cele mai nebunești povești se întâmplă în democrații. Liderul unei mișcări de protest studențești a devenit președintele Chile, în timp ce un milionar dintr-o emisiune TV a devenit președintele Statelor Unite ale Americii. Pandemia de COVID 19 a unit unele comunități, cu vecini care au avut grijă unul de celălalt dar, în același timp, a îndepărtat prieteni și familii și i-a alungat pe unii cetățeni în brațele teoreticienilor conspirațiilor. Este de o importanță vitală ca (tinerii) să învețe să înțeleagă astfel de povești și implicațiile lor pentru democrație. Acest lucru ne permite să reflectăm asupra rolurilor noastre în procesele democratice și să învățăm să ne construim propriile narațiuni despre evenimentele care ne modelează viața.

Demodice este un joc de povestiri bazat pe cuburi care poate fi jucat cu zaruri reale sau folosind o aplicație pentru smartphone. În ambele cazuri, jucătorii stau împreună în același spațiu. Demodice invită jucătorii să reflecteze asupra democrației făcând schimb de experiență în legătură cu aceasta, precum și împărtășindu-și ideile și speranțele pentru un viitor democratic. Demodice stimulează imaginația jucătorilor cu privire la democrație (ca mod de viață, ca formă de societate, ca formă de guvernare) prin utilizarea unei combinații de simboluri legate de diferite elemente ale democrației și ale culturii democratice. Fiecare jucător are șansa de a fi narator pe rând, aruncând zarurile și spunându-și povestea despre simbolurile de pe acestea.

Folosind imagini și simboluri care stârnesc imaginația și creativitatea, Demodice le permite jucătorilor să-și spună propriile povești despre democrație și să reflecteze critic asupra experiențelor celorlalți.

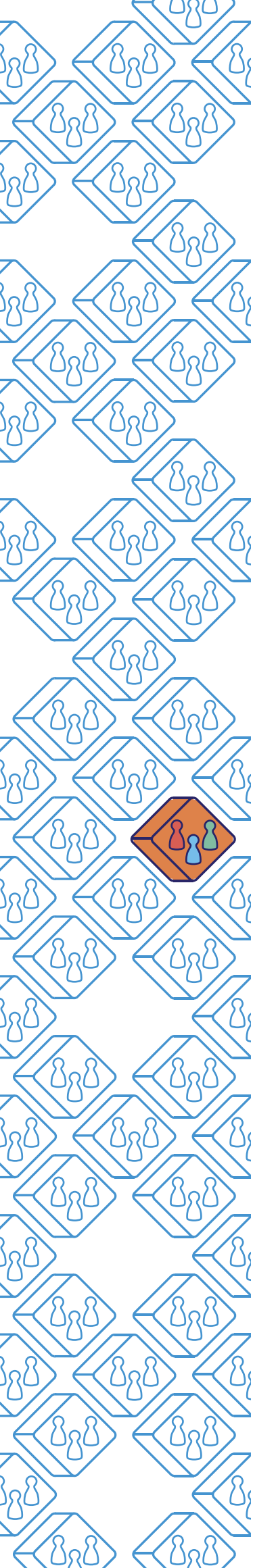


Figura 3.4.1: Cele 11 zaruri Demodice în versiunea lor print & play, lipite pe cuburi de lemn.

Prezentare generală a jocului și intenția jocului

Intenția Demodice este de a permite o înțelegere mai profundă și critică a normelor, valorilor și instituțiilor democratice, vorbind despre ele într-un mod ludic și creativ. Jocul este conceput pentru a descoperi perspectivele jucătorilor asupra democrației ca mod de viață, formă de societate și sistem politic. Abordarea holistică a democrației și opiniile personale față de aceasta lărgesc orizontul jucătorilor. Ei ar putea descoperi noi roluri pentru ei înșiși și pentru alții în contexte culturale, sociale sau politice.

Setul standard de cuburi Demodice include nouă zaruri care se referă la aspectele centrale ale culturilor, societăților și sistemelor democratice. Zarurile sunt împărțite tematic în trei categorii:

- **Democrația ca sistem politic** (Drepturile omului, Participare, Statul de drept), verde
- **Indivizi și interacțiuni în democrații** (Actori, Emoții, Relații de putere), violet
- **Ancore ale democrației** (politici [sociale], locuri/locații, provocări/amenințări), bej

Sunt disponibile zaruri speciale pentru pandemie și sustenabilitate (roșu). Au fost alese din cauza relevanței lor pentru evoluțiile democratice actuale.

Fiecare zar acoperă o zonă largă a subiectului în cauză. Aceasta include aspecte individuale, culturale, sociale sau politice, cu scopul de a face posibilă vizualizarea ambiguităților, precum și a pozițiilor care se suprapun sau conflictuale din cadrul unei teme.

Informații tehnice:

- Numărul de jucători: 2-10
- Durata: 1 - 2 ore
- Dificultate: Demodice are o mecanică de joc simplă și ușor de înțeles. Jocul funcționează cel mai bine într-un grup în care jucătorii se simt în siguranță să-și împărtășească poveștile, experiențele și opiniile personale.
- Infrastructura și materialul necesar: O suprafață netedă pentru a arunca zarurile (masă, podea), un spațiu în care toți jucătorii pot sta confortabil într-un cerc.
- Material de joc: 9-11 zaruri Demodice
- Versiune digitală: Demodice există și ca aplicație. Căutați Demodice în Apple App-Store sau Google Play.

Link către regulile și materialul de joc: www.demogames.eu



Figura 3.4.2: Screenshot din aplicația Demodice.

| Interpretation - Suggestions | |
|------------------------------|---|
| | Election, Voting right to vote, right to be elected, suffrage, franchise, lottery, decision-making procedure |
| | Information Seeking (active) listening, discussing, deliberating, expressing views, freedom of expression, political news |
| | Demonstration power to protest, right to association, attending (un)lawful demonstrations, civil disobedience, alternative participation, non-institutional participation |
| | Bring in your Ideas designing the future, pursuing your own ideas, seeking solutions, agenda-setting |
| | Discussion freedom of opinion, being ambivalent, evolving ideas, exchange of argument, different points of view |
| | Speak up expressing views, taking action, freedom of expression, fighting for your beliefs |



Figura 3.4.3: Foaie de simboluri pentru zarurile de „participare” (din categoria „Democrația ca sistem politic”)

Figura 3.4.3 arată foaia-simbol a zarului „Participare”. În timp ce simbolurile *alegere*, *vot* sau *demonstrație* abordează problema dintr-o perspectivă sistemică și politică, simbolurile *discuție* și *căutare de informații* acoperă mai multe aspecte culturale și sociale ale participării. Mai mult, *veniți cu ideile voastre* și *vorbiți* sunt ambele simboluri care sunt mai strâns legate de un punct de vedere individual. Aceste simboluri diferite urmăresc să inspire jucătorii să împărtășească povești despre participare din

diferite unghiuri și să-și aducă în joc experiențele și poveștile personale. Fișele cu simboluri cu o explicație completă a simbolurilor descrise pe fiecare zar sunt disponibile pentru toate zarurile ca parte a materialelor print&play.

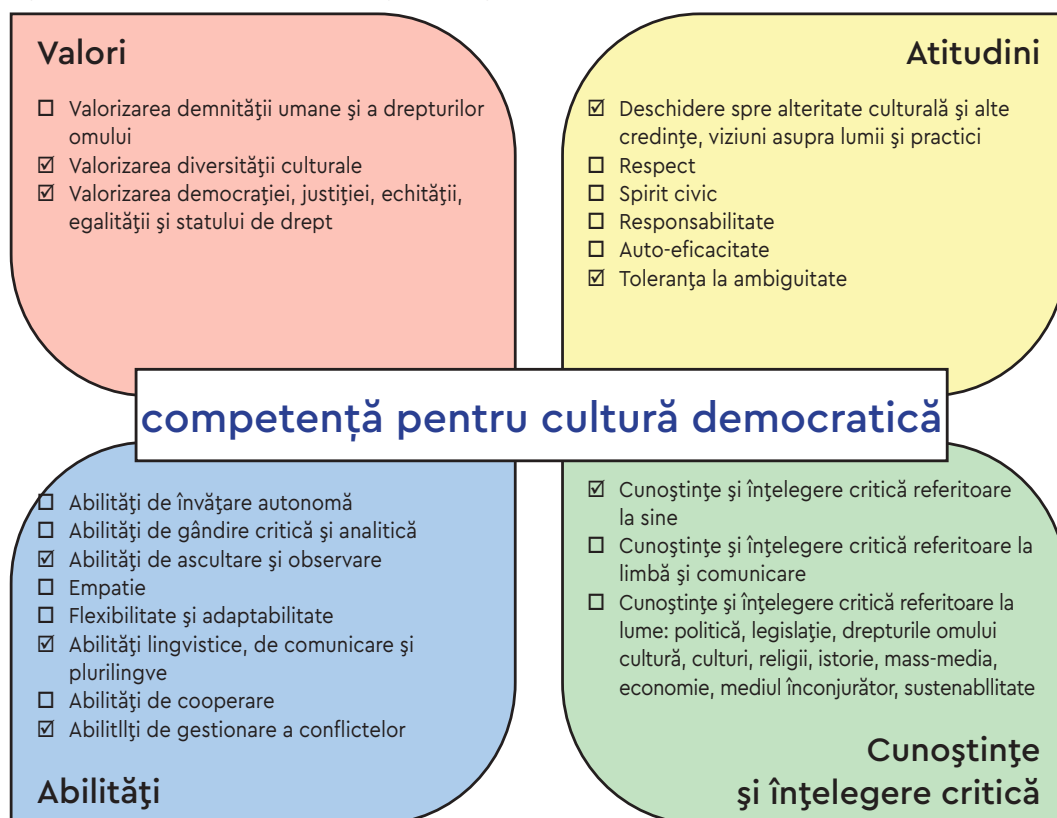
Learning Aims and the RFCDC

Obiectivele de învățare ale *Demodice* au legătură cu mai multe dintre competențele pentru cultură democratică din cadrul de referință al Consiliului Europei (CRCCD).

Demodice are ca scop:

- stimularea imaginației și a povestirii jucătorilor cu privire la democrație (ca mod de viață, formă de societate și ca formă de guvernare);
- atragerea jucătorilor în conversații și discuții controversate despre democrație

Figura 3.4.4: Structura CRCCD de tip „fluture” a jocului *Demodice*



Tabelul 3.4.1: CRCCD și *Demodice*

| CRCCD | | |
|------------------|--|--|
| Valori | <i>Valorizarea diversității culturale</i> | este încurajată atunci când se folosește bine faza de evaluare, în care participanții experimentează avantajele și valoarea adăugată de a spune povești diferite și de a schimba perspectivele. |
| | <i>Valorizarea democrației, justiției, echității, egalității și statului de drept</i> | este încurajată atunci când poveștile sunt conectate la o privire de ansamblu asupra principiilor democratice interconectate și o analiză a rolului lor fundamental în povești. |
| Atitudini | <i>Deschidere către alteritate culturală și față alte credințe, viziuni asupra lumii și practici</i> | este antrenată pe măsură ce jucătorii ascultă poveștile diferiților naratori. Ei pot asculta cu neîncredere, îndoială sau speranță și pot reflecta în interior la conotațiile pe care le face naratorul. |

| | | |
|---|--|---|
| | <i>Toleranță la ambiguitate</i> | este antrenată atunci când jucătorii descoperă cum diferiți oameni asociază povești foarte diferite cu același simbol. Ascultând poveștile, jucătorii învață, în mod ideal, că aceeași situație poate avea semnificații și implicații foarte diferite pentru oameni diferiți. |
| Abilități | <i>Abilități de ascultare și observare</i> | sunt antrenate în timp ce se ascultă povestea naratorului |
| | <i>Abilități lingvistice, de comunicare (și eventual plurilingve).</i> | sunt antrenate deoarece jocul se bazează pe limbaj (oral). În medii multilingvistice, antrenează abilități multilingvistice, deoarece împărtășirea experiențelor personale este unică |
| Cunoștințe și înțelegere critică | <i>Cunoștințe și înțelegere critică referitoare la sine</i> | este încurajată atunci când, spunând o poveste, jucătorii își împărtășesc experiența personală în situații și contexte (non)democratice |

Facilitare

Demodice provoacă jucătorii în moduri diferite. În timp ce jocul se bazează pe imaginația jucătorilor, depinde de motivația și dorința acestora de a-și împărtăși propriile gânduri cu un grup de jucători și cu facilitatorul. Acest lucru necesită deschidere și o atmosferă de încredere interpersonală și poate depinde și de factori sociali pe care facilitatorul îi poate influența doar parțial (de exemplu, experiență anterioară, dinamica de grup, atenție limitată etc.). Acest lucru reprezintă atât o provocare, cât și o oportunitate pentru facilitarea unui proces de învățare care influențează pozitiv factorii sociali dificili.

În calitate de facilitator, este esențială crearea unui spațiu sigur pentru jucători pentru a-și împărtăși gândurile și experiențele. Posibilitățile nelimitate care împletesc ficțiunea, experiența și cunoștințele nu ar trebui judecate. Împărtășirea experiențelor personale necesită curaj și încredere; jucătorii trebuie să fie sensibilizați și încurajați să prețuiască deschiderea fiecărui narator, indiferent de posibilele dezacorduri de opinii și puncte de vedere. Facilitatorul ar trebui să se asigure că toți jucătorii beneficiază de un timp de vorbire similar și de aceeași apreciere pentru contribuția lor. De asemenea, ar trebui să prevadă timpul de discuție (de ex., în timpul fazei de evaluare) pentru problemele controversate care ar fi putut apărea.

Există multe moduri în care puteți folosi Demodice în atelierele, evenimentele, trainingurile și activitățile dumneavoastră:

- Ca deschidere pentru a intra în conversații și discuții despre democrație
- Pentru a conecta conceptele abstracte cu experiențele, perspectivele și semnificațiile personale și astfel pentru a favoriza transferul învățăturilor în viața personală.
- Ca metodă de a stimula gândirea creativă și brainstormingul despre democrație
- Ca o provocare de cooperare, dacă ați ales varianta CAMERA SCRITORULUI

Dacă sunteți în căutarea unui joc competitiv cu câștigători și învinși, uitați-vă la jocul Fake Expert – Un joc *Demodice*.

Pentru a exploata întregul potențial al Demodice, jocul ar trebui să fie încorporat într-un proces de învățare experiențială, inclusiv o fază de evaluare din partea jucătorilor după joc. În această secțiune propunem o modalitate de introducere a Demodice (Faza de prezentare) și descriem diferite posibilități de a reflecta asupra experiențelor și perspectivelor dobândite în timpul jocului (Faza de rezultate/Faza de evaluare).

Înainte de joc: Faza de prezentare (10-15min)

În timpul jocului, jucătorii trebuie să vorbească și să se deschidă. Acest lucru ar putea să nu fie ușor pentru toată lumea, așa că este important să creăm un mediu social și deschis, în care toată lumea să se simtă confortabil. O posibilitate de a susține o atmosferă de comunicare sunt metodele de „spargere a gheții”.

Exemplu de spargere a gheții cu trei fapte: Fiecare participant împărtășește trei fapte amuzante despre sine, dar una dintre ele este falsă. După aceea, ceilalți trebuie să ghicească care dintre ele este falsă. Acest lucru îi va face pe participanți să se cunoască puțin și îi va face să fie deschiși la a povesti.

În timpul jocului: Jocul propriu-zis (20-60min)

Când prezentați jocul și explicați regulile jocului, asigurați-vă că includeți noțiunea că nu există o asociere „corectă” cu simbolurile specifice de pe zaruri. Fișele de simboluri cu explicații pentru fiecare simbol sunt doar sugestii. Acest lucru este relevant pentru toate variantele de joc. Prezentarea jocului ar trebui să includă o „demonstrație”, un exemplu de poveste cu care jucătorii pot lucra.

Exemplu de poveste: Luați trei zaruri, aruncați-le și spuneți o poveste care leagă toate cele trei zaruri, de exemplu, așa:



Figura 3.4.5: Cele trei zaruri „Indivizi și interacțiune”

„Odată, la ceremonia ei de absolvire, o studentă tânără și de succes a fost invitată să spună câteva cuvinte publicului. Pentru prima dată, vorbea la un microfon în fața multor oameni. Vorbind de pe scenă și având atenția unui public numeros, se simțea puternică. De asemenea, și-a descoperit talentul de a face oamenii să râdă.”

În funcție de scop și context, jocul *Demodice* poate fi ușor adaptat pentru a servi obiectivului sesiunii concrete de joc. În varianta de bază, jucătorii își încep povestea cu „A fost odată ca niciodată” și sunt ghidați de la indivizi și interacțiuni la elemente ale sistemului politic și, în final, la factori contextuali (rundele 1 – 4). Acest lucru le oferă jucătorilor multă libertate în ceea ce privește tipul de poveste pe care doresc să o împărtășească cu grupul, lasă loc pentru povești foarte diverse, dar prezintă riscul ca poveștile să fie slab legate între ele, iar legătura cu democrația să fie descoperită în faza de evaluare. Facilitatorii ar putea dori să îndrume jucătorii mai îndeaproape pentru a reflecta asupra democrației. În acest caz, luați în considerare alegerea variantei ÎMPĂRTĂȘEȘTE-ȚI POVEȘTEA. Această versiune solicită sentimente, opinii și experiențe foarte personale. Dacă doriți ca jucătorii să reflecteze asupra provocărilor actuale

specifice și a relației lor cu democrația, luați în considerare alegerea variantei SCENARIUL X. Dacă doriți ca jucătorii să își conecteze poveștile și să coopereze, alegeți varianta CAMERA SCRITORULUI. Această variantă poate fi utilă și în grupurile în care oamenii s-ar putea simți copleșiți dacă spun ei înșiși o poveste întreagă. Simțiți-vă liberi să folosiți aceste variante ca inspirație pentru a găsi propriul mod de a juca *Demodice*. Toate variantele de joc sunt explicate în detaliu în regulamentul *Demodice*.

În cele din urmă, există jocul *Fake Expert*, care este un joc *Demodice*, dar mai mult decât o variantă. Este un joc competitiv. Luați în considerare alegerea acestei variante dacă doriți să aruncați o privire mai atentă asupra semnificației diferitelor simboluri *Demodice* și să aveți o discuție mai profundă despre anumite subiecte. Următorul capitol descrie acest joc.

După joc: Faza de evaluare (20min)

O evaluare ulterioară s-ar putea realiza în mai multe feluri:

Discuție dirijată: Facilitatorul îi întreabă pe jucători despre impresiile și experiențele lor, pornind de la sentimentele jucătorilor și apoi împărtășind și discutând observațiile acestora. Întrebări precum cele de mai jos ar putea fi utile:

- Cum a fost procesul de a spune și de a asculta povești?
- Cum te-ai simțit în timp ce ai jucat? Te-ai simțit într-un spațiu sigur? Când, de ce (nu)?
- Ce a fost diferit (similar) în cadrul poveștilor?
- Ai învățat ceva nou despre credințele altor persoane?
- Ce fel de înțelegere a democrației a fost vizibilă sau nu în povești?
- Despre ce altceva ai mai învățat...?

Centrul atenției sunt principiile democratice: Întrebările de evaluare i-ar putea face pe jucători să reflecteze asupra poveștilor pe care le-au auzit și spus în timpul jocului cu privire la principiile democratice specifice. Întrebări precum cele de mai jos ar putea fi utile:

- Îți amintești o poveste despre (in)egalitate?
- Îți amintești o poveste despre libertate?
- Îți amintești o poveste despre (non)apartenență?
- Îți amintești o poveste despre problemele din sistemul actual?
- Îți amintești o poveste despre legi și reguli?

Adăugați subiectele care sunt cele mai utile pentru scopul dumneavoastră.

În timpul discuțiilor, un facilitator ar putea lua notițe ale diferitelor povești, pe foi separate, și le poate grupa. Poveștile care la prima vedere ar fi putut să nu fi fost spuse în termeni de principii democratice pot deveni legate de democrație. Grupul cunoaște și schimbă perspective diferite pe subiecte binecunoscute, cum ar fi, de exemplu, egalitatea.

Reflecție personală scrisă despre joc: După joc și după câteva întrebări de evaluare, participanții își notează „lecțiile învățate” individuale. Li s-ar putea cere să se gândească dacă au aflat ceva despre speranțele/temerile/conflictele/lipsa de informații/despre democrație.

După joc și faza de evaluare: Etapa de rezultate (20min)

Jucătorii pot fi rugați să stea și să privească înapoi la diferitele zaruri (singuri sau în perechi). Acum pot desena un simbol despre care cred că lipsește pe unul sau mai multe zaruri. După aceea, ei pot împărtăși grupului ce înseamnă acest simbol pentru ei și de ce cred că acest simbol este important.

Alternativ sau în plus, ei pot forma perechi sau grupuri mici pentru a se gândi împreună la o problemă de actualitate și a crea un nou cub (șase simboluri) despre acel subiect. Desenarea a șase simboluri poate părea mult. Ar putea ajuta să ne gândim atât la aspectele pozitive, cât și la cele negative ale problemei de actualitate, la aspectele politice, sociale și personale.

Informații de bază despre Demodice și simboluri

Simbolurile *Demodice* ilustrează norme, valori, instituții și practici democratice importante și fundamentale. Se bazează pe premisa că democrația este o formă de guvernare, dar și o formă de societate și un mod de viață. După spusele lui John Dewey, un pedagog democrat: „O democrație este mai mult decât o formă de guvernare; este în primul rând un mod de viață asociat, de experiență comună comunicată” (Dewey 1916, 93).

Această secțiune explică logica zarurilor și subiectele abordate. Pe scurt, aceste informații pot fi găsite și pe foile de simboluri. Cu toate acestea, jocul poate fi jucat foarte bine fără informații de bază.

Faptul că *democrația este modelată de indivizi și interacțiuni* este reprezentat de trei zaruri pe cele trei subiecte actori, emoții, relații de putere. Aceste zaruri le permit jucătorilor să lege poveștile cu diferite tipuri de persoane și relații. Reflectarea asupra diferitelor tipuri de actori și relații de putere antrenează abilitatea de a schimba perspectivele. Permițând diferitelor tipuri de emoții să intre în povești despre experiențele cu democrația se întărește empatia. Vă sugerăm să începeți jocul cu aceste zaruri, deoarece îi ajută pe jucători să se gândească la ei înșiși și la experiențele lor în relații.

Democrația ca sistem politic este reprezentată de trei zaruri pe temele drepturile omului, participarea și statul de drept. Aceste zaruri acoperă aspecte fundamentale ale subiectelor, dar nu sunt exhaustive. Ele completează în cel mai bun mod posibil celelalte zaruri disponibile în joc. De exemplu, zarul drepturilor omului include mai multe drepturi negative decât pozitive ale libertății (drepturi politice sau sociale). Motivul este că zarul de participare acoperă unele aspecte ale drepturilor politice pozitive în ceea ce privește formele de participare, iar zarul de politici sociale acoperă aspecte legate de securitatea socială. Participarea se referă la forme de participare instituționale și non-instituționale, permițând narațiunea unei game largi de experiențe legate de democrație, atât ca mod de guvernare, cât și ca mod de a trăi împreună. Statul de drept acoperă diferite aspecte, cum ar fi transparența, controlul și echilibrul, legile și reglementările.

În cele din urmă, trei zaruri referitoare la *factori contextuali* („ancore”) ajută la modelarea conținutului și a focalizării poveștilor. Cele trei zaruri acoperă subiectele politice sociale, locuri și locații și provocări la adresa democrației. Aceste zaruri sunt menite să inspire asocieri cu evenimente, locuri și experiențe concrete. Zarurile speciale despre pandemie și sustenabilitate pot avea o funcție similară.

Resurse suplimentare

Alte jocuri de povestire:

- Mai multe versiuni de joc bazate pe cuburi de poveste [+ de 30 de versiuni] pot fi găsite pentru clasicul Rory's Story Cubes (2005):
 - <https://boardgamegeek.com/boardgame/20545/rorys-story-cubesand>
 - <https://www.storycubes.com/en/>
 - Story Dice –Story Telling (Play Store): <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.zuidsoft.storystones&hl=enhttps://apps.apple.com/us/app/story-dice-story-telling/id1105668334>
 - Story Dice Human Rights by INDEA: <https://indea.hu/story-dice-human-rights/>

Literatura de fond citată mai sus:

- Dewey, John 1916: *Democracy and Education*, in J. Dewey, *The Middle Works: 1899–1924*, vol. 9: 1916, ed. J.A. Boydston, P. Baysinger, P. Levine, 1980.



3.5 Fake Expert: Un joc Demodice

De Saskia Ruth-Lovell and Laura Junglas

Să vorbim despre politică! Schimbul de idei, exprimarea propriilor gânduri și implicarea în dezbateri publice se află în centrul democrației. Cu toate acestea, ideile democratice și politica sunt complexe și adesea abstracte. În plus, modul în care sunt discutate îi poate copleși pe tineri și îi poate lăsa rapid fără nicio idee. *Fake Expert* abordează această problemă și îi pune pe jucători într-un cadru tipic al dezbaterii politice moderne: un talk show. Jucătorii au ocazia să joace roluri diferite și, astfel, să fie o gazdă de talk-show, sau un expert într-un subiect sau să se regăsească în rolul unui invitat oarecare al unui talk-show.

Fake Expert este inspirat de jocul lui Jun Sasaki „A Fake Artist Goes To New York” publicat de Oink Games și jocul lui Alexandr Ushan „Spyfall” publicat de Hobby World. Punctul de plecare al talk-show-ului sunt zarurile dezvoltate pentru *Demodice*, jocul de povestire descris în capitolul anterior. Conceptele descrise pe zaruri sunt inspirația pentru tema talk-show-ului.

Informații tehnice:

- Numărul de jucători: 5–9
- Durată: 30–45 min (în funcție de numărul de jucători)
- Dificultate: Acest joc necesită abilități lingvistice, astfel încât nivelul de dificultate poate varia în diferite contexte. De exemplu, jocul *Fake Expert* în contexte interculturale poate crește complexitatea. O înțelegere de bază a contextelor politice și sociale este, de asemenea, benefică.
- Materiale: Primele 5 cuburi *Demodice* (vezi documentul „DemoDice_print-cubus”); 1x panou cu subiecte generale (laminat), 8x cărți de subiecte auxiliare (laminat); 1 marker pentru tablă albă (nu este inclus), 1 cronometru de două minute (de exemplu, clepsidră, telefon mobil, nu este inclus).

Link către regulile și materialul de joc: www.demogames.eu

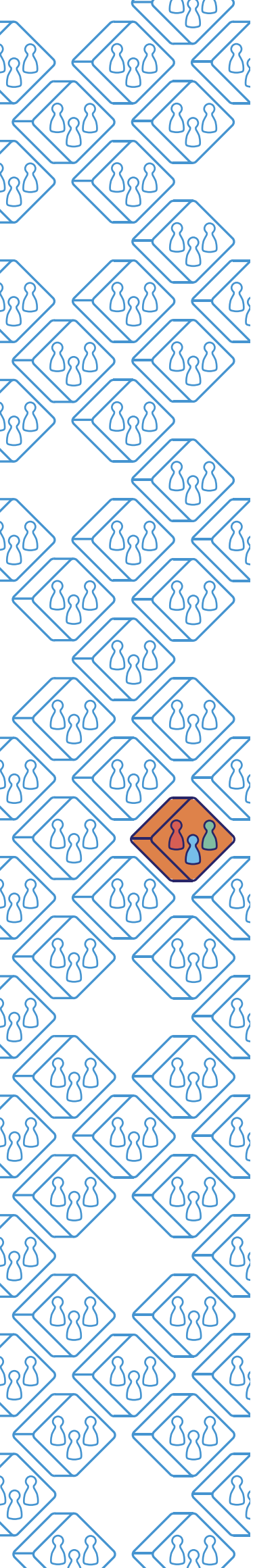


Figura 3.5.1: Prezentare generală a materialelor de joc Fake Expert

Prezentare generală a jocului

Jucând *Fake Expert*, jucătorii își antrenează abilitățile de a asculta cu atenție declarațiile altor jucători și de a observa cu atenție comportamentul celorlalți din grupul lor. De asemenea, ei învață să reevalueze constant informațiile disponibile și să își adapteze comportamentul în consecință.

Intenția jocului

Fake Expert urmărește următoarele scopuri:

1. Să creeze un spațiu în care tinerii să-și poată forma abilitățile de comunicare.
2. Să recunoască și să interpreteze strategiile de comunicare prin ascultare și observare atentă.
3. Să ofere oportunitatea de a asuma diferite roluri și de a le juca cu succes pentru a putea avea diferite perspective și pentru a înțelege mai bine punctul de vedere al altora.

Alegerea subiectelor pe care jucătorii le pot discuta în cadrul talk-show-ului este la fel de multifacțată ca și conceptul de democrație. Punctul de plecare pentru alegerea subiectelor este format din toate cele trei zaruri cu simboluri verzi (sistem politic) și două zaruri violete (actori și emoții) dezvoltate pentru *Demodice*:

- 1.1 Sistemul politic (drepturile omului)
- 1.2 Sistemul politic (participarea)
- 1.3 Sistemul politic (statul de drept)
- 2.1 Persoane și interacțiuni (actori)
- 2.2 Indivizi și interacțiuni (emoții)

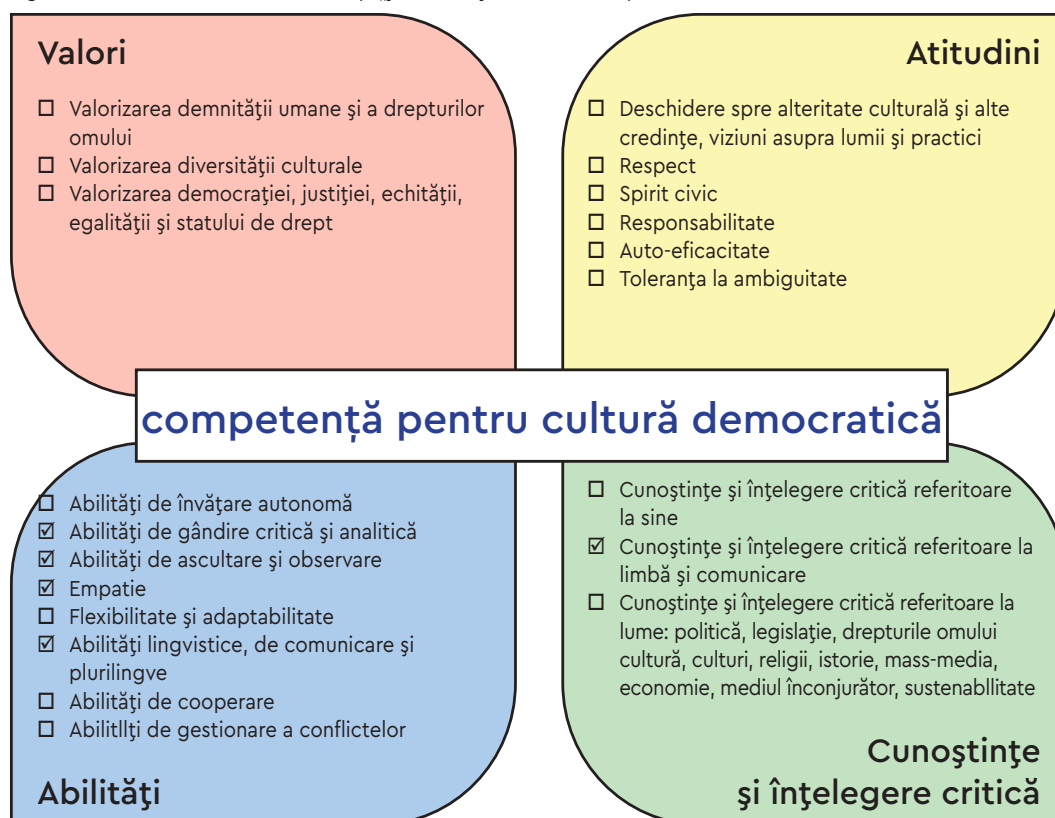
Mai multe informații despre zaruri pot fi găsite în capitolul precedent despre *Demodice* și pe fișele de simboluri *Demodice* (vezi materialul de joc).

Obiective de învățare și CRCCD

Acest joc are ca scop:

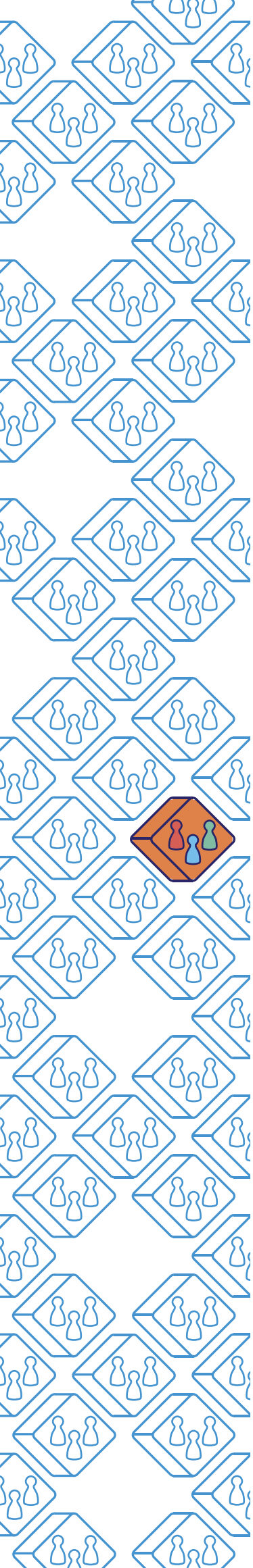
- îmbunătățirea abilităților de gândire analitică și critică ale jucătorilor și a abilităților de ascultare și observare și le permite tinerilor să folosească aceste abilități în contexte democratice
- sporirea cunoștințelor și a înțelegerii critice referitoare la limbă și comunicare
- formarea abilităților lingvistice, de comunicare și plurilingve ale jucătorilor
- stimularea empatiei

Figura 3.5.2: Structura CRCCD de tip „future” a jocului Fake Expert



Tabel 3.5.1: CRCCD și Fake Expert

| | | |
|---|--|--|
| Cunoștințe și înțelegere critică | <i>Cunoștințe și înțelegere critică referitoare la limbă și comunicare</i> | Jucătorii își sporesc cunoștințele concrete despre limbă și comunicare, deoarece învață să detecteze fraze goale și afirmații fără sens în timp ce încearcă să demaște expertul fals. |
| Abilități | <i>Abilități de ascultare și observare</i> | Pentru a obține puncte și a juca cu succes, abilitățile de ascultare și observare foarte importante. Jucătorii trebuie să asculte cu atenție fiecare afirmație pentru a determina care jucător cunoaște subiectul auxiliar și care persoană se preface. În același timp, expertul fals trebuie să observe cu atenție cum se comportă ceilalți jucători și ce comentarii le împărtășesc pentru a evita să se dezvăluie prin propria lor declarație. |



| | | |
|------------------|--|--|
| Abilități | <i>Abilități de gândire analitică și critică</i> | Jucătorii trebuie să evalueze critic informațiile pe care le primesc pentru a identifica cine reține informații doar din motive tactice și cine joacă la cacealma. În timpul jocului, jucătorii trebuie să reflecteze critic la fiecare afirmație pentru a demasca cu succes expertul fals la sfârșit. În același timp, expertul fals trebuie să evalueze critic informațiile celorlalți jucători pentru a-și putea formula declarația în consecință. |
| | <i>Abilități lingvistice, de comunicare și plurilingve</i> | Fake Expert antrenează abilitățile de comunicare ale jucătorilor în moduri diferite și indiferent de rolul pe care îl au în timpul jocului. Gazda talk-show-ului ghidează grupul prin talk-show și, astfel, joacă un rol semnificativ în modelarea rundei de joc. Experții trebuie să își formuleze punctele de vedere cât mai clar posibil, fără a oferi prea multe informații. Expertul fals trebuie să-și exprime declarația fără ca cineva să observe lipsa sa de cunoștințe. În funcție de structura grupului, se poate adăuga un alt nivel de complexitate: jucătorii trebuie să formuleze declarații într-o altă limbă decât limba lor maternă. Acest lucru face ca Fake Expert să fie mai dificil, dar în același timp oferă posibilitatea de a exersa exprimarea gândurilor și comentariilor formulate strategic într-o altă limbă. |
| | <i>Empatie</i> | Fake Expert este despre a avea diferite perspective și a experimenta o situație - talk-show-ul - în diferite roluri. Acest lucru le permite jucătorilor să privească o situație din unghiuri diferite. În plus, pentru a câștiga, trebuie să se pună în pielea colegilor lor. Abilitatea de a vedea o situație din perspective diferite este o parte importantă a empatiei. |

Facilitare

Fake Expert poate fi jucat în diferite variante și utilizat în contexte diferite. Deși este de obicei benefic să încadreză jocul cu exerciții de prezentare introductivă, faza de evaluare și eventual de rezultate pentru a îmbunătăți experiența de învățare, *Fake Expert* nu necesită un nivel ridicat de facilitare. Jocul în sine poate fi folosit ca un fel de metodă de spargere a gheții sau introducere într-un subiect sau o sesiune de workshop. Următoarele sunt, prin urmare, câteva sugestii și idei care pot fi folosite așa cum sunt propuse sau pot fi completate sau înlocuite cu propriile idei.

Înainte de joc: Faza de prezentare

Pregătire: Jocul se joacă cel mai bine cu jucătorii așezați într-un cerc pe scaune (o masă este utilă, dar nu necesară). Pentru a spori experiența captivantă pentru jucători, pu-

teți pregăti un semn de talk-show (poate chiar cu un nume de talk-show captivant). Așezați zarurile și cartonașele tematice în fața jucătorului care își asumă rolul de gazdă a talk-show-ului în prima rundă (și care explică jocul). De asemenea, este recomandabil să păstrați la îndemână foile de simboluri ale *Demodice*, pentru ca gazdele talk-show-ului să le consulte.

- *Metodă de spargere a gheții cu trei fapte:* Înainte de a juca, puteți folosi și acest exercițiu de spargere a gheții pentru a permite jucătorilor să se cunoască puțin mai bine. Prin urmare, fiecare jucător le spune celorlalți din grup trei fapte despre el sau ea. Două dintre ele sunt adevărate, iar una este falsă. Grupul discută și apoi decide care fapt nu este adevărat. Acest lucru oferă grupului o primă idee despre ce este vorba în joc.
- *Jocul de rol pentru reguli:* O modalitate ușoară de a aduce un grup în starea potrivită pentru joc este ca unul dintre ei să explice regulile *Fake Expert* deja în rolul gazdei talk-show-ului. *Fake Expert* decurge cel mai bine atunci când jucătorii interpretează și joacă bine rolul de gazdă a talk-show-ului sau a invitatului talk-show-ului. Dacă începeți să vă jucați cu plăcere rolul gazdei talk-show-ului atunci când explicați regulile, acest lucru va ușura și pentru invitații talk-show-ului intrarea în rol și va spori experiența captivantă pentru toți jucătorii.

În timpul jocului: Jocul propriu-zis

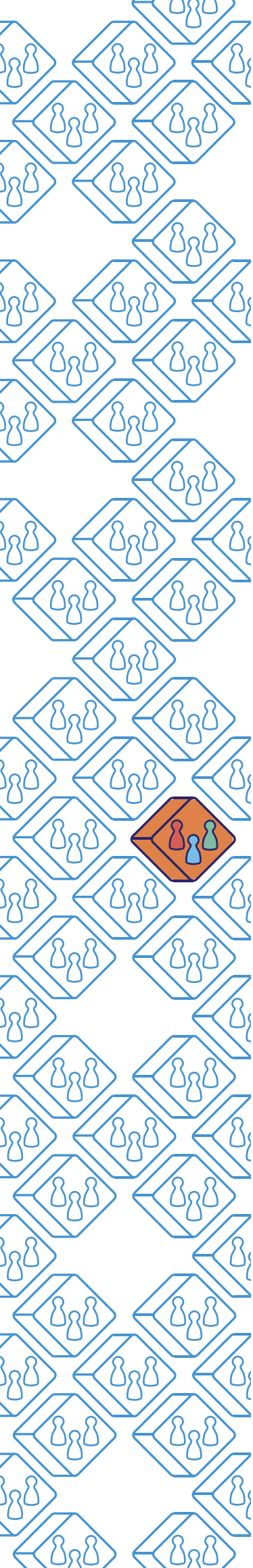
Pentru o descriere detaliată a regulilor jocului, vă rugăm să consultați ghidul de reguli pentru *Fake Expert*. Jocul simulează situația unui talk-show politic. Toți jucătorii cunosc tema generală care se va discuta în emisiune, dar există și o subtemă, pe care invitații talk-show-ului trebuie să o abordeze în declarațiile lor. Toți oaspeții, cu excepția unuia singur, cunosc subtema și scopul jucătorilor este să identifice „expertul fals”, care este jucătorul fără informații despre subtema respectivă.

Jocul *Fake Expert* se desfășoară în runde și fiecare jucător va juca rolul de gazdă a emisiunii cel puțin o dată. În toate celelalte runde, jucătorii își asumă rolul de invitați la talk show. Ei pot fi fie un invitat al talk-show-ului care cunoaște subtema, fie trebuie să se prefacă pentru a câștiga!

Ideea din spatele *Fake Expert* este de a crea o atmosferă care să fie cât mai apropiată de cea a unui talk-show adevărat. Prin urmare, este benefic ca jocul să le clarifice jucătorilor că este foarte bine dacă își joacă rolul de gazdă sau invitat al talk-show-ului cu plăcere.

Tabelul 3.5.2: Rolurile și sarcinile jucătorului în *Fake Expert*

| Rol | Sarcini |
|--------------------------------------|--|
| Invitat obișnuit la talk show | Think of a statement on the subtheme that is not too specific to tip off the fake expert, but specific enough to signal to the other talk show guests that you know what you are talking about! |
| Expert fals | Carefully listen to the other talk show guests' statements and try to guess the subtheme Think of a statement that fits the general theme and as many subthemes you can think of Be confident in the way you make your statement |
| Gazda talk show-ului | <ul style="list-style-type: none"> • Role the <i>Demodice</i> & determine the general theme of the talk show and write it on the general theme board (visible to all players) • Think of a subtheme and write it on the player boards, with the exception of one (secret). |



| | |
|-----------------------------|--|
| Gazda talk show-ului | <ul style="list-style-type: none">• Amestecați cartonașele cu subteme și distribuiți în secret câte una fiecărui jucător• Reprezentați rolul gazdei talk-show-ului, adresându-vă jucătorilor drept „oaspeți ai talk-show-ului” și invitându-i să-și spună părerea cu privire la subiectul talk-show-ului.• Oferiți îndrumări pentru joc (de exemplu, țineți cont de cronometru, structurați discuția, ...) |
|-----------------------------|--|

În timpul jocului: Faza de discuții

Odată ce fiecare jucător și-a făcut declarația, începe faza de discuții a jocului (gazda talk show-ului pornește un cronometru de 2 minute). În această fază, jucătorii își vor exprima suspiciunea cu privire la cine ar putea fi expertul fals. Ei ar trebui să-și bazeze suspiciunea pe argumente legate de declarații și de tema talk-show-ului. Totuși, jucătorii trebuie să fie atenți să nu numească subtema sau să ofere alte indicii cu privire la subtemă, ceea ce ar putea permite expertului fals să ghicească tema.

După ce cronometrul expiră, discuția se oprește. Apoi, gazda numără încet invers: 3, 2, 1, zero. La zero, fiecare invitat trebuie să indice un alt invitat pentru a-l acuza că este expertul fals. În funcție de reușită – dacă expertul fals a fost demascat sau nu – fie expertul fals și gazda, fie jucătorii care l-au ghicit corect pe expertul fals obțin puncte de victorie (a se vedea regulile jocului).

Faza de evaluare

Există diferite posibilități pentru faza de evaluare.

Discuție deschisă/dirijată

Facilitatorul poate întreba jucătorii despre impresiile și experiențele lor. Diferite întrebări pentru reflecție ar putea fi utile:

- Cum ați experimentat diferitele roluri din joc (gazdă de talk show, invitat sau expert fals)?
- Cum a fost procesul de a face declarații și de a asculta declarațiile altor jucători?
- Te-ai simțit într-un spațiu sigur în timpul jocului?
- Ce fel de înțelegere a democrației a fost vizibilă în tema emisiunii și în declarațiile jucătorilor, dacă există?
- Ce a fost diferit (similar) în runde și teme de joc?
- Ați învățat ceva nou despre convingerile altor persoane?

În centrul atenției sunt principiile democratice specifice

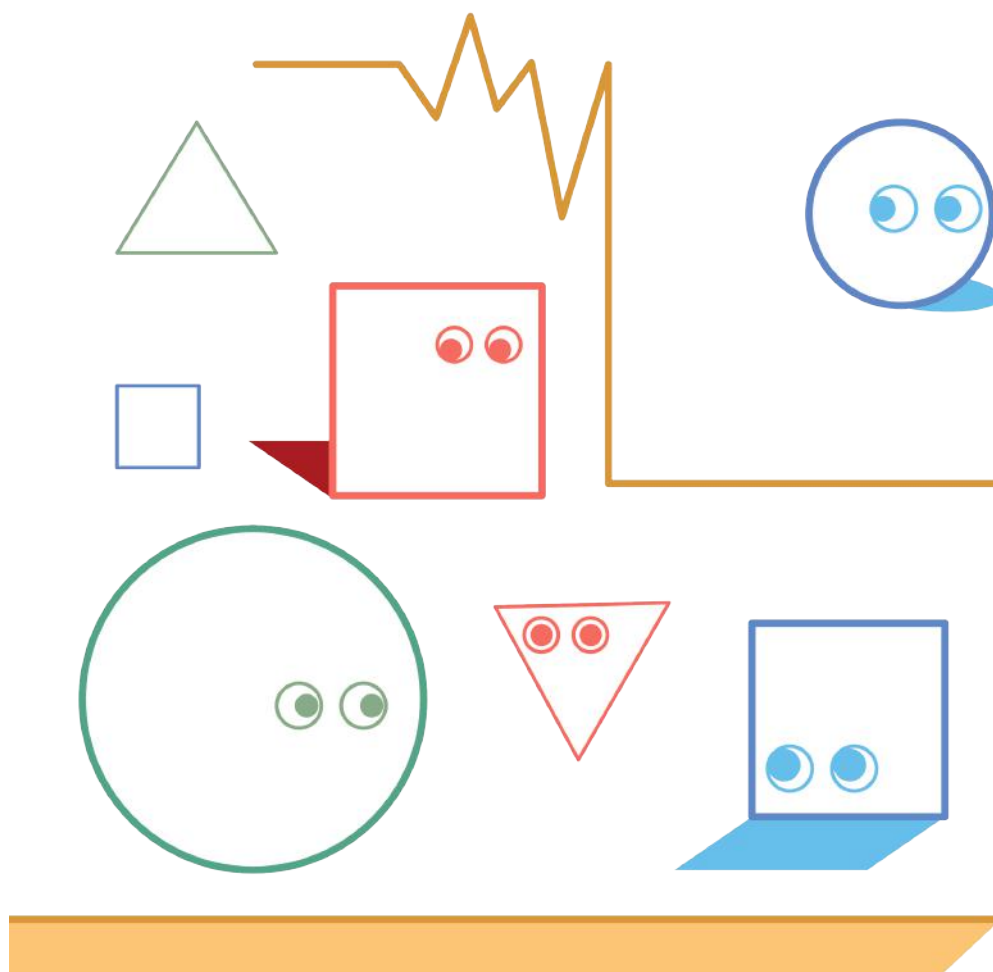
Pot fi evidențiate principii democratice specifice, de ex. întrebați jucătorii cum au ales tema generală și subiectele auxiliare ale talk-show-ului, când și-au asumat rolul de gazdă. Întrebați jucătorii cum și-au gândit declarațiile pe un anumit subiect.

Conexiuni cu situații din lumea reală:

Întrebați participanții dacă în timpul jocului le-au venit în minte situații din lumea reală (nu neapărat, dar eventual și talk-show-uri). Ce le-a amintit de situații specifice din lumea reală? De ce? Au învățat ceva despre situațiile din lumea reală? Ce? Își pot folosi experiența de joc în situații reale? Cum?

Reflecție personală scrisă despre joc

Participanții își exprimă speranțele/temerile/conflictele/lipsa de informații/etc. despre democrație (ca mod de a trăi/formă de societate/formă de guvernare).



3.6 Draw The Line

By Michael Cotterell, Patrik Kessler and Rebecca Welge

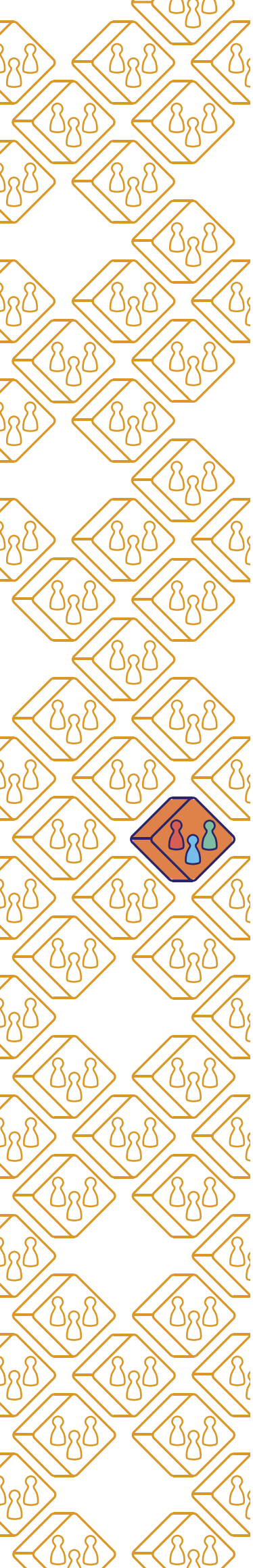
Prezentare generală a jocului

Informații tehnice:

- Numărul de jucători: 3, 4 sau 6
- Durata jocului: 20 – 60 minute
- Durata recomandată, inclusiv facilitarea:
 - (10 minute de pregătire pentru facilitatori, fără asamblarea materialului)
 - 10 – 15 min Informații pentru jucători
 - 20 – 60 min Jocul propriu-zis
 - 30 – 60 min Faza de evaluare
- Dificultate: Dificultate medie, jucătorii își folosesc gândirea logică de bază și abilitățile lingvistice și de comunicare; grupuri de jucători cu niveluri de competențe similare fac experiența mai satisfăcătoare și mai interesantă.
- Infrastructura și materialul necesar: un spațiu în care toți jucătorii pot sta confortabil în jurul tablei de joc, markere cu ștergere uscată sau creion și gume de șters.
- Material de joc: tabla de joc Draw The Line

Link către regulile și materialul de joc: www.demogames.eu

Democrațiile trebuie adesea să se ocupe de diferite grupuri de oameni și să răspundă la întrebarea cine face parte dintr-un anumit grup și cine nu. Cine este inclus și cine este exclus? Într-un sistem democratic trebuie să se decidă cum sunt înființate circumscripțiile de votare. Iar în funcție de rezultate, acest lucru poate influența mult dinamica puterii politice și alegerile.



Un alt subiect mereu prezent în democrații este negocierea. Un politician ar putea să promită că va reduce taxele, pentru a-i oferi votul, sau un partid ar putea fi de acord să mărească cheltuielile pentru bugetul militar, când, în schimb, cheltuielile pentru educație cresc și ele. Adesea promisiunile sunt legate de contracte sau acorduri scrise, pentru ca acestea să fie respectate de ambele părți. Dar dacă nu sunt? Poți avea încredere în toată lumea că își va ține promisiunile?

Draw The Line combină aceste două teme într-un joc despre trasarea granițelor, crearea de grupuri și despre negocierea într-o situație în care nu poți fi sigur dacă să ai încredere că ceilalți își vor promisiunile.

Intenția jocului

Intenția *Draw The Line* este de a aduce jucătorii împreună în cooperare și competiție cu interacțiuni simple pe tabla de joc, dar interacțiuni complexe între jucători. Fiecare jucător are libertatea de a-și alege acțiunea pe tablă și de a încerca să-i influențeze pe ceilalți jucători. Nu există nimic care să lege jucătorii de promisiunile lor și nicio cerință de a face promisiuni. Totuși, acest lucru poate afecta modul în care ceilalți jucători joacă în rundele ulterioare.

Draw The Line provoacă jucătorii să negocieze și să facă compromisuri într-un spațiu limitat. Ei trebuie să includă deciziile și pozițiile altor jucători în propriile lor strategii. Aceștia sunt obligați să se coordoneze cât mai mult, și atâta timp cât este benefic.

Draw The Line este un joc despre promisiuni și despre alegerea de a le respecta sau nu. Decizia ta este foarte simplă: ce linie să redesenezi. Modul în care iei această decizie, indiferent dacă este împreună cu sau împotriva colegilor tăi, depinde de tine.

Obiective de învățare și CRCCD

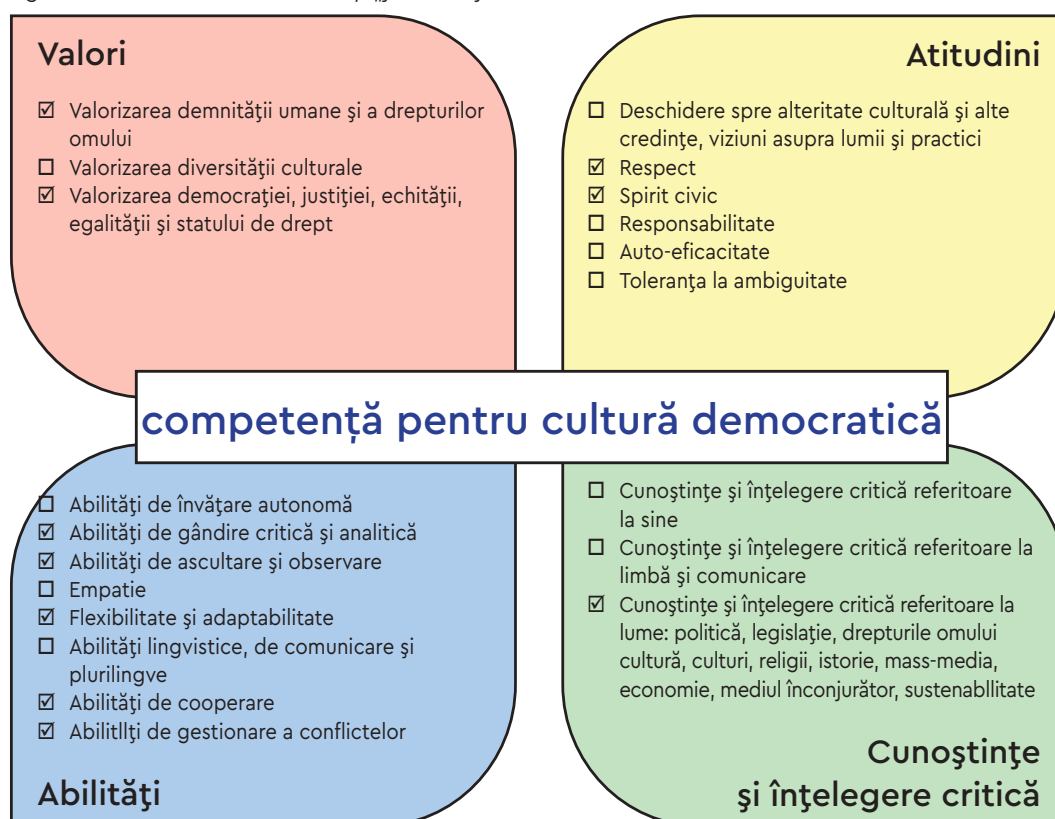
Draw The Line este conceput pentru a crește înțelegerea critică a normelor, valorilor și instituțiilor democratice. Jocul în sine nu se concentrează pe cunoștințe factive, ci antrenează gândirea analitică, cooperarea și abilitățile de comunicare. Experiența de joc și faza de evaluare pot duce la o înțelegere mai profundă a importanței valorilor democratice de bază ale egalității și justiției.

Subiecte care pot fi discutate ulterior, în funcție de varianta de joc incluzivă sau exclusivă:

- incluziunea și excluderea; incluziune politică, incluziune socială
- construirea demos-ului (bazat pe identitate, bazat pe drepturi, ...)
- diversitate și/sau clivaje, solidaritate între grupuri
- negociere, cooperare
- proceduri de vot, unități și districte politice, manipulare
- reprezentare, reprezentare descriptivă și de fond

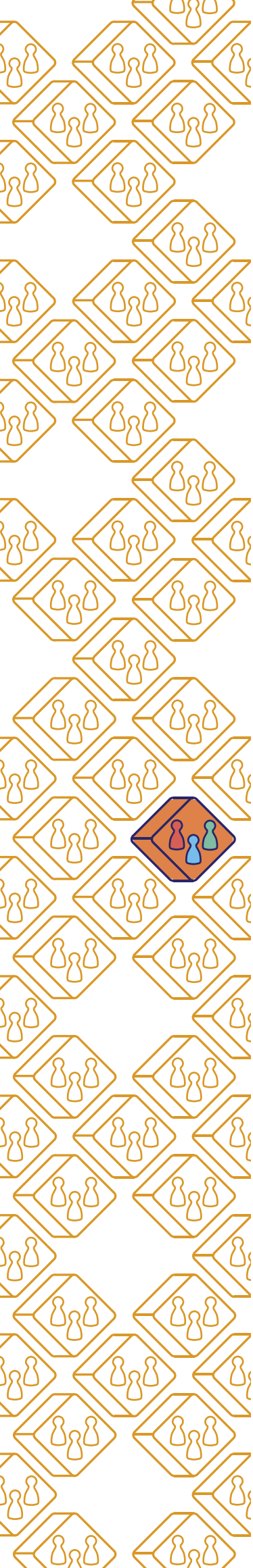
Oamenii trebuie să folosească abilități de gândire analitică și critică, abilități de observare și să aibă o flexibilitate și adaptabilitate destul de mare. Variantele de joc cooperativ și competitiv au noțiuni diferite. Ambele duc la o experiență de joc diferită și încorporează stiluri diferite de comunicare, negociere, planificare.

Figura 3.6.1: Structura CRCCD de tip „future” a jocului Draw The Line



Tabelul 3.6.1: Competențele CRCCD în jocul Draw The Line

| CRCCD | | |
|------------------|---|---|
| Valori | <i>Valorizarea demnității umane și a drepturilor omului</i> | sunt folosite în faza de evaluare când o discuție despre excluderea politică și socială -declanșată de entități politice- poate duce destul de repede la argumentul că drepturile omului trebuie întotdeauna protejate și respectate și este argumentul că toate instituțiile publice ar trebui respectate, să protejeze și să aplice drepturile omului. |
| | <i>Valorizarea democrației, justiției etc.</i> | sunt folosite atunci când această discuție este aplicată la nivel politic, participanții ar putea argumenta că legile ar trebui să fie întotdeauna aplicate și aplicate în mod echitabil sau să exprime opinia că, ori de câte ori un funcționar public își exercită puterea, nu ar trebui să abuzeze de această putere și să depășească granițele autorității lor legale. Ar putea fi o concluzie directă a jocului lor, aceea că oficialii și judecătorii nu ar trebui să trateze diferit pe cineva sau un grup din cauza prejudecăților. |
| Atitudini | <i>Respect</i> | este folosit atunci când reflectăm asupra mișcărilor jucătorului și a ceea ce înseamnă acesta pentru democrație ca mod de viață, formă de societate și sistem politic. Participanții ar trebui să ofere celorlalți spațiu pentru a se exprima și să-și exprime respectul față de oamenii care au opinii politice diferite. |
| | <i>Simț civic</i> | este folosit atunci când jucătorii au nevoie de deschiderea de a coopera și de a lucra cu alții și de a colabora cu alți oameni pentru cauze de interes comun. |



| | | |
|---|---|---|
| Abilități | <i>Abilități de gândire analitică și critică</i> | sunt folosite atunci când jucătorii trebuie să identifice asemănările și diferențele dintre informații noi și ceea ce este deja cunoscut; înainte de a face următoarea mișcare. Jucătorii trebuie să analizeze o situație înainte de a face o alegere și să tragă concluzii dintr-o analiză a informațiilor. Întregul joc se bazează pe mecanica rezolvării problemelor prin utilizarea logicii. |
| | <i>Abilități de ascultare și observare</i> | sunt folosite atunci când jucătorii trebuie să acorde o atenție deosebită comportamentului altor oameni și să fie atenți la ceea ce sugerează alte persoane, dar nu spun, pentru a face mișcări eficiente în rundele de joc. |
| | <i>Flexibilitate și adaptabilitate</i> | sunt folosite atunci când jucătorii trebuie să poată schimba deciziile pe care le-au luat dacă consecințele acestor decizii arată că acest lucru este necesar. Ei trebuie să își adapteze comportamentul în situații noi, ținând cont de lecțiile învățate în situațiile anterioare și să ajusteze planurile ca răspuns la circumstanțele în schimbare. De asemenea, jucătorii trebuie să dea dovadă de flexibilitate atunci când se confruntă cu obstacole, ceea ce este o parte inerentă a jocului. |
| | <i>Abilități de cooperare și de gestionare a conflictelor</i> | sunt folosite atunci când, în timpul jocului, jucătorii trebuie să-și negocieze poziția cu și împotriva celorlalți jucători, atât pentru a-și optimiza scorul, cât și pentru a minimiza efectul acțiunilor altui jucător împotriva lor. |
| Cunoștințe și înțelegere critică | <i>Cunoștințe și înțelegere critică referitoare la sine</i> | sunt utilizate atunci când participanții vor reflecta critic asupra modului în care propria sa viziune asupra lumii este doar una dintre multele viziuni asupra lumii, pot explica de ce toate grupurile culturale evoluează și se schimbă constant, pot explica de ce toate grupurile culturale sunt variabile în interior, diverse și eterogene și pot explica de ce nu există grupuri culturale care să aibă caracteristici inerente fixe. |

Facilitare

Funcția principală a *Draw The Line* este de a crea un spațiu pentru reflecție și comparație:

- Poate fi folosit pentru a facilita înțelegerea situațiilor politice, sociale și economice, în special acolo unde sunt în joc obiective diferite.
- Poate fi folosit pentru ca participanții să reflecteze asupra și să-și înțeleagă propriile obiective și motivații – de ce au luat anumite decizii în anumite momente
- Poate fi folosit pentru a încuraja cooperarea și pentru a îmbunătăți abilitățile de negociere
- Poate fi folosit pentru a reflecta asupra tacticilor agresive și asupra modului în care jucătorii reacționează și se simt într-un mediu competitiv sau social non-reactiv (dacă le spui jucătorilor că nu își pot explica acțiunile până în faza de evaluare, de exemplu)

Înainte de joc: Faza de prezentare

- Facilitatorii sunt încurajați să evidențieze contextul cu care doresc participanții să se implice înainte de joc, astfel încât deciziile lor să fie contextualizate înainte de începerea jocului.
- Utilizați alte metode sau instrumente care vor implica participanții în acest subiect.
- Explicați regulile variantei pe care doriți să o jucați.

În timpul jocului: Jocul propriu-zis

- Durata fazei de joc depinde de numărul de jucători, de numărul de runde jucate și de variant (variantele) aleasă (alese).
- Se sugerează ca facilitatorii să încurajeze participanții să joace două seturi de joc, astfel încât să poată reflecta și asupra modului în care jocul lor s-a schimbat între jocuri. Acest lucru poate depinde, totuși, de timpul disponibil.

Faza de evaluare

Aici, participanții ar trebui încurajați să reflecteze asupra deciziilor lor și asupra modului în care au experimentat jocul. Le puteți adresa următoarele întrebări sau altele asemănătoare:

- Ce le-a cauzat frustrarea? De v-a făcut să vă simțiți frustrat? Ce s-ar fi putut face altfel?
- Ce au făcut alți jucători? Cum ați reactionat la asta? De ce ați reactionat așa?
- De ce ați făcut acorduri cu un jucător, dar nu cu altul?
- Cine a câștigat și de ce? Ce înseamnă să câștigi acest joc?

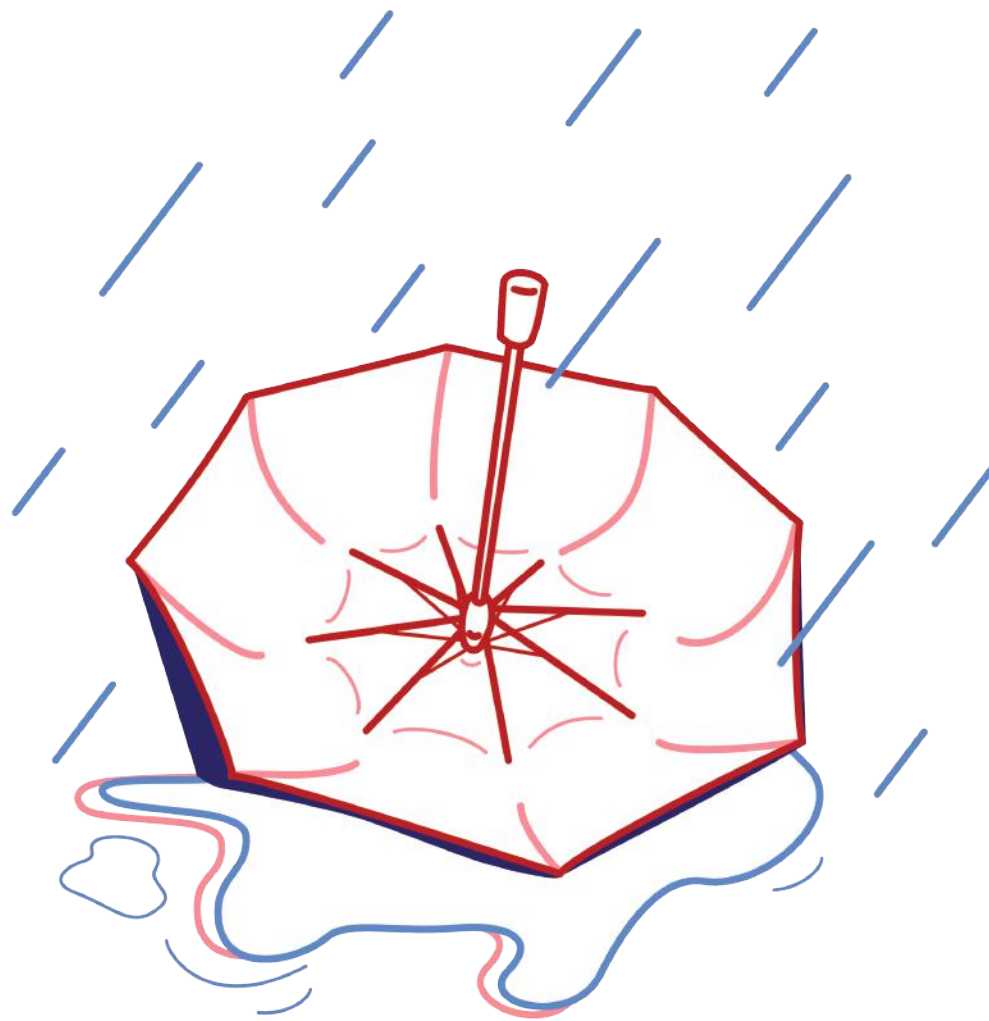
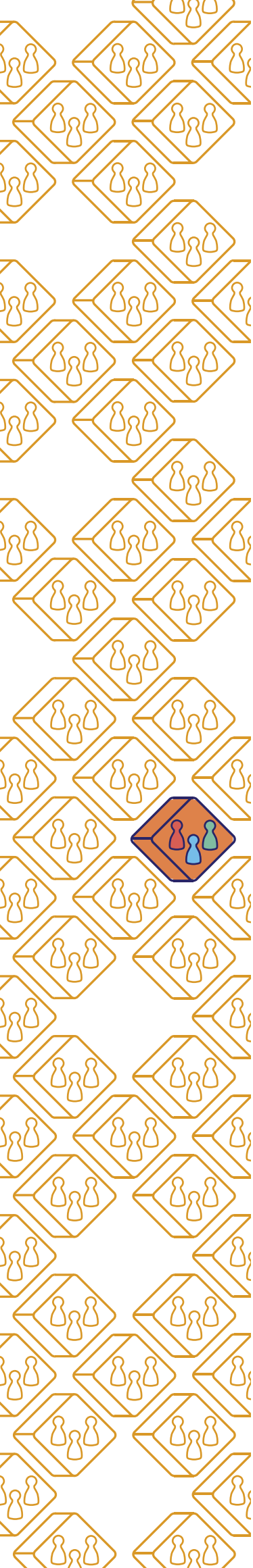
După joc: Faza de rezultate

În urma acestei reflecții, participanții ar trebui să aplice aceste idei în contextul în care doresc să se implice. Situația de joc a avut vreo asemănare cu evenimentele din contextul pe care vă concentrați sau cu evenimentele mondiale actuale sau istorice? Ce legătură există între joc și lumea reală? Ce ar putea reprezenta formele și culorile?

Activitățile ulterioare s-ar putea concentra pe discutarea provocărilor și oportunităților incluziunii și excluderii. Puteți discuta cu participanții despre situația în care ei văd că sunt trasate linii (ipotetice) pentru a se separa oameni sau grupuri și cine decide cum sunt trase. Un schimb în acest sens ar putea fi structurat după cum urmează:

- În primul rând, lăsați participanții să scrie singuri o situație în care are loc incluziunea sau excluderea. Acestea pot fi situații pe care le-au experimentat personal în viața lor de zi cu zi, sau despre care au auzit sau au citit.
- În al doilea rând, participanții își pot împărtăși exemplele dacă doresc. Apoi toate poveștile sunt împărtășite sau expuse, pe o masă, pe podea sau pe un perete.
- În al treilea rând, încurajați participanții să caute asemănări sau diferențe interesante între ei. Ce fel de subiecte apar de mai multe ori? Ce provocări comune apar sau ce fel de oportunități apar adesea? Discutați în cadrul grupului ce implicații au aceste lucruri democrație și culturile democratice.

În cele din urmă, puteți să înmânați din nou hârtii și să le cereți tuturor participanților să noteze un mesaj personal pentru ei înșiși. Acesta poate fi ceva ce au învățat, ceva ce vor încerca să facă diferit de acum înainte sau orice altceva. Este ceva personal și participanții îl pot împărtăși, dar nu sunt obligați. Dacă sunt distribuite, mesajele lor nu ar trebui să fie comentate, nici de către facilitatori, nici de către ceilalți participanți.



3.7 Observers

By Johanna Flach and Laura Junglas

Uneori, Democrația ne poate părea o ghicitoare! În timp ce joci *Observers*, ajungi să cunoști povești surprinzătoare și relevante din Democrații din întreaga lume. Jucătorii devin detectivi democrați. Bazat pe binecunoscutul joc „Black Stories” (http://www.games-wiki.org/wiki/Black_Stories/), *Observers* este despre rezolvarea ghicitorilor împreună, ca grup. Acestea abordează ideile de bază ale democrației, precum și posibilele probleme și obiective contradictorii care pot apărea în procesele democratice. *Observers* este un joc bazat pe cărți: fiecare carte descrie o poveste din viața reală într-un mod misterios. Jocul poate fi jucat analogic sau într-o versiune online. Poveștile sunt toate plasate în țări care pot fi clasificate drept democratice; în prezent, accentul se pune pe poveștile din țările partenere ale proiectului *Demogames* (Germania, Spania, România, Elveția și Belgia). Poveștile acoperă o gamă largă de subiecte despre normele și valorile democratice, precum și despre provocările actuale ale democrației.

Jucând *Observers*, se poate dezvolta și încuraja curiozitatea, se pot antrena abilități de gândire critică și analitică și poate fi explorată lumea evoluțiilor democratice actuale! Completat cu întrebări de discuție și informații suplimentare pentru fiecare subiect abordat, *Observers* poate fi jucat doar pentru distracție, ca o introducere în anumite subiecte sau pentru a vă îmbunătăți înțelegerea despre democrații în general.



Figura 3.7.1: Imagine cu jocul Observers

Prezentare generală și intenția jocului

Informații tehnice:

- Numărul de jucători: 4 -12
- Durata jocului: 1/2 – 1 1/2 ore
- Durata recomandată, inclusiv facilitarea:
 - 15 min prezentare
 - 30 min joc efectiv
 - 15 min faza de evaluare
- Dificultate: Acest joc necesită abilități lingvistice și o înțelegere de bază a problemelor politice și sociale.
- Infrastructura și materialul necesar: un spațiu în care toți jucătorii pot sta confortabil într-un cerc, de preferință cu o masă în mijloc.
- Material de joc: un set complet de cărți Observers (imprintate sau de pe internet), regulament tipărit, primele pagini tipărite ale pachetului de cărți, un cronometru, un telefon mobil cu acces la internet, cărți Observers goale tipărite (necesare doar pentru activitatea de continuare).

Link către regulile jocului și materialul de joc: www.demogames.eu

Link către versiunea web: www.observers.curiousbird.se

Democrația pare adesea un concept abstract și evaziv și este ușor de trecut cu vederea când întâlnim subiectul în viața de zi cu zi. Ideea din spatele Observers este de a spune povești relevante pentru democrație, din toate categoriile sociale, într-un mod jucăuș. Mulți tineri – fără să fie conștienți de acest lucru – au experimentat și s-au ocupat deja de probleme democratice în propria lor viață. Ei ar putea fi activi în mișcarea climatică, voluntari în cartierul lor sau ar putea vorbi despre probleme sociale cu familia și prietenii. Jocul Observers urmărește următoarele obiective:

- 1.** Interesul și curiozitatea tinerilor față de problemele care tratează principiile democratice.
- 2.** Oferă oportunități de reflecție și dezbateră asupra problemelor dificile și chiar controversate referitoare la democrație. Pentru a face lumină și a pune sub semnul întrebării modurile în care principiile democrației sunt sau nu aplicate în diferite țări și momente din istoria recentă.
- 3.** Creează un spațiu în care tinerii pot învăța și își pot dezvolta abilități democratice atât prin interacțiunea cu conținutul poveștilor, cât și prin interacțiunea cu ceilalți din grup.

Democrația este un subiect complex și cu mai multe fațete. Am făcut alegeri atente pentru a selecta subiecte care sunt deosebit de relevante pentru tineri și a oferi un fundal teoretic solid în ceea ce privește normele și principiile democratice. Puteți găsi

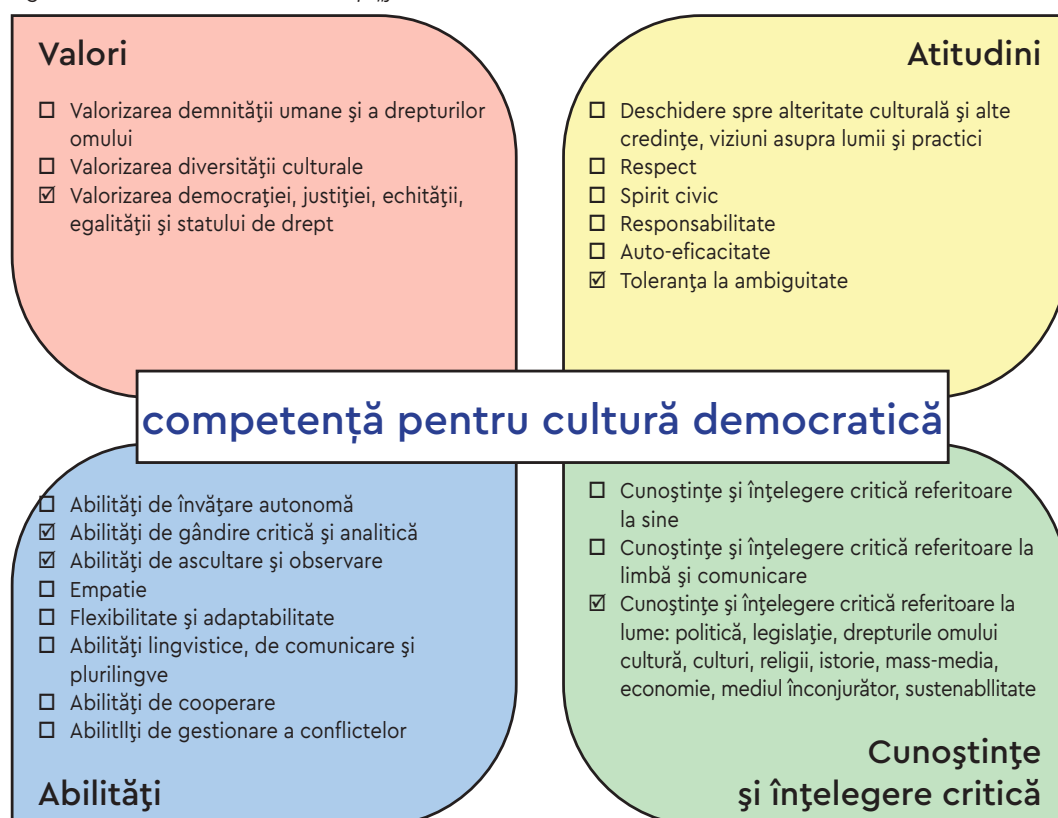
mai jos o scurtă descriere a fiecărei povești, normele teoretice la care se referă, subiectele specifice pe care le tratează și locația pentru a vă ajuta să alegeți ce poveste doriți să jucați.

Obiective de învățare și CRCCD

Acest joc are drept scop:

- conectarea exemplelor individuale de practică democratică cu concepte abstracte de democrație.
- creșterea cunoștințelor factice, precum și a înțelegerii critice a normelor, valorilor și instituțiilor democratice.
- formarea abilităților tinerilor pentru a se comporta eficient în cadrul proceselor democratice (de ex., gândire analitică, abilități de cooperare și comunicare).
- permiterea tinerilor să reflecteze asupra orientării lor mentale către democrație și asupra importanței toleranței, responsabilității și respectului pentru incluziunea socială și solidaritate între diferite culturi.

Figura 3.7.2: Structura CRCCD de tip „fluture” a Observers



Tabelul 3.7.1: CRCCD și Observers

| | | |
|--|---|---|
| <p>Cunoștințe și înțelegere critică</p> | <p><i>Cunoștințe și înțelegere critică referitor la lume: politică, legi, drepturile omului, cultură, culturi, religii, istorie, mass-media, economii, mediu, sustenabilitate</i></p> | <p>Jucătorii își sporesc cunoștințele reale despre diferite subiecte politice și sociale prin cunoașterea valorilor abstracte și a provocărilor democrației în fiecare rundă de joc. Prin povestea din viața reală din spatele fiecărei ghicitori, aceștia sunt acum capabili să facă legătura între aceste norme abstracte cu exemple concrete. În plus, fiecare carte (analogică și digitală) conține un cod QR, care duce la informații suplimentare despre cazul specific, precum și despre subiectul general, astfel încât jucătorii să își aprofundeze cunoștințele. Fiecare carte conține și întrebări de discuție, care încearcă să ducă la întrebări critice și să implice tinerii să participe la discuție.</p> |
|--|---|---|

| | | |
|------------------|---|--|
| Atitudini | <i>Toleranță la ambiguitate</i> | La începutul fazei de ghicire, jucătorii au doar informații puține și incomplete. Ei trebuie să facă față acestei situații neclare și incerte. În timpul fazei de ghicire a jocului și în discuția următoare, jucătorii se vor confrunta cu diferite teorii, opinii și declarații ale celorlalți jucători despre aceeași ghicitoare și poveste de bază. Desigur, valorile și provocările democratice pot fi privite din mai multe perspective! Ei trebuie să tolereze această ambiguitate pentru a găsi împreună soluția ghicitorii și pentru a efectua un schimb productiv în legătură cu aceasta la sfârșitul jocului. |
| Abilități | <i>Abilități de ascultare și observare</i> | Datorită structurii jocului, jucătorii trebuie să asculte și să observe cu atenție situația de joc. Dacă nu o fac, ar putea dura mult mai mult și ar trebui să pună mai multe întrebări decât este necesar pentru a răspunde la ghicitoare. Pe de o parte, trebuie să asculte activ. Mai mult, jucătorii trebuie să proceseze rapid informațiile și să le folosească pentru a pune întrebări noi. De asemenea, ar putea fi util ca jucătorii să aibă în vedere limbajul corpului și accentul pe care povestitorul l-ar putea pune pe „da” și „nu”. În acest fel, ar putea descoperi informații nespuse. |
| | <i>Abilități de gândire analitică și critică</i> | Jucătorii trebuie să analizeze informațiile care sunt afișate pe prima pagină, titlul cărții, o imagine misterioasă și bineînțeles ghicitoarea. În timpul jocului, ei se gândesc continuu analitic și critic la informațiile stabilite, pentru a ajunge la soluție. |
| Valori | <i>Aprecierea democrației, justiției, corectitudinii, egalității și statului de drept</i> | Conceptul de joc se bazează pe un contrast: poveștile sunt exemple de situații în care valorile democratice sau noțiunile de echitate și dreptate ar fi putut fi încălcate. Dar locul acestor încălcări este întotdeauna o țară care este considerată democratică. Prin acest contrast, jucătorii vor ajunge la concluzia că aplicarea democrației nu este un lucru dat și că trebuie luate măsuri pentru a asigura o cultură democratică. |

Facilitare

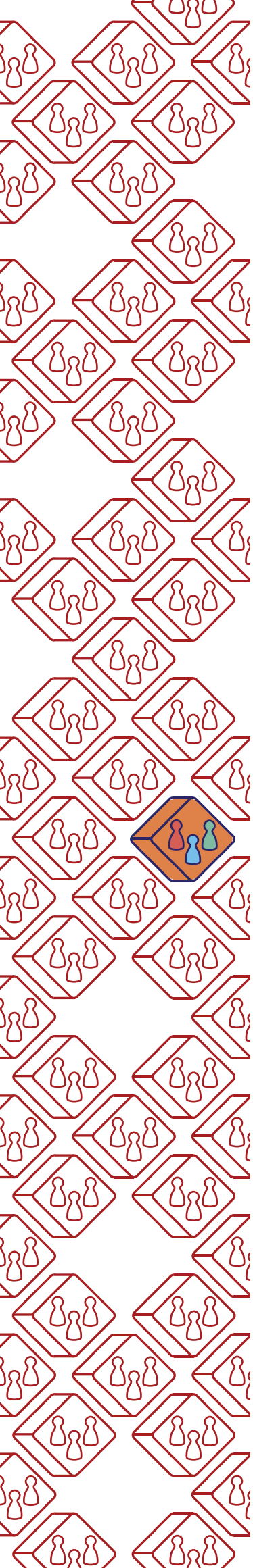
Observers poate fi jucat în mai multe moduri. Puteți fie să alegeți o poveste pentru a genera o conversație despre un anumit subiect, fie să jucați mai multe cărți cu subiecte diferite la rând. În această secțiune, vă propunem câteva exerciții în jurul jocului propriu-zis *Observers*, pentru a-l încorpora într-o experiență de învățare mai largă pentru jucători.

Înainte de joc: Faza de prezentare

În funcție de cât de bine se cunosc jucătorii și care ar putea fi contextul specific al jocului, un exercițiu de „spargere a gheții” poate fi util pentru a crea starea de spirit pentru joc. Orice astfel de instrument pe care îl cunoașteți va fi bun, dar puteți urma și sugestia noastră de mai jos:

Exercițiu de „spargere a gheții”: **Puzzle**

(inspirație: <https://eslspeaking.org/puzzle-finder-esl-ice-breaker/> (ultima accesare: 24.05.2022))



- Imprimați orice imagine care considerați că are legătură cu democrația sau cu sesiunea dumneavoastră de joc pe o hârtie A4. Alternativ, puteți imprima prima pagină a regulilor de joc ale jocului *Observers*.
- Tăiați hârtia în bucăți de puzzle. Tăiați atâtea piese câți jucători participă.
- Acum, distribuiți câte o piesă de puzzle fiecărui jucător. Pot să se uite la ea, dar să nu o arate restului grupului.
- Sarcina lor este acum să rezolve puzzle-ul împreună explicând celorlalți jucători ce se poate vedea pe propria lor piesă de puzzle. Se pot plimba prin încăpere și pot vorbi cu oricine.
- Dacă aveți suficient spațiu, jucătorii se pot poziționa în încăpere în funcție de poziția suspectată a piesei lor de puzzle. Dacă nu este suficient spațiu, aceștia își pot pune piesele cu fața în jos pe o masă.
- După cinci minute, jocul s-a încheiat. Au reușit să rezolve puzzle-ul împreună?

Pregătiți un cerc de scaune și explicați instrucțiunile *Observers*.

Notă despre discuții, limbaj și fair play

Poveștile din *Observers* sunt descrise foarte concis, dar deloc exhaustiv. Legăturile cu principiile, valorile și normele democratice au fost stabilite în echipa de dezvoltare interdisciplinară care a inclus specialiști în politică, educatori și experți în dezvoltarea jocurilor. Este important ca jucătorii să știe că nicio poveste nu este menită să explice exhaustiv un principiu democratic. Poveștile din lumea reală sunt mai complexe și mai ambigue decât conceptele teoretice.

Poveștile pot stârni discuții controversate: atât despre legătura unui caz specific cu democrația, cât și despre povestea și principiul democratic în sine. Considerăm că discuțiile controversate despre principiile și valorile fundamentale pot fi foarte fructuoase și recunoaștem că acestea sunt uneori o sarcină dificilă pentru facilitatori. Vă rugăm să luați în considerare subiectele potențial sensibile, limbajul pe care doriți să îl utilizați și modul în care doriți să comunicați despre subiecte în timp ce planificați o sesiune de *Observers*. Pentru mai multe informații despre educația pentru democrație, învățarea prin joc și facilitarea, vă rugăm să consultați primele două secțiuni ale acestui manual și recomandările practice și exemplele din a treia secțiune. În plus, recomandăm următoarele resurse din partea Consiliului Europei:

Consiliul Europei, Teaching Controversal Issues (în engleză):

<https://edoc.coe.int/en/human-rights-democratic-citizenship-and-interculturalism/7738-teaching-controversal-issues.html> (ultima accesare: 04.07.2022)

Consiliul Europei, Ghid pentru implementarea cadrului de referință al competențelor pentru cultură democratică (în engleză):

<https://www.coe.int/en/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture/guidance-for-implementation> (ultima accesare: 04.07.2022)

În timpul jocului: Jocul propriu-zis

Observers poate duce la un mediu de grup interesant. Uneori, oamenii vor avea discuții animate și vor continua să întrebe fără să se mai gândească la întrebări, în timp ce alții nimeni nu ar putea întreba nimic pentru o perioadă. Toate acestea fac parte din experiență și sunt valoroase în sine. Cu toate acestea, am creat câteva instrumente pentru a ajuta la crearea unui flux de joc confortabil.

- Când jucați într-un grup în care oamenii ar putea să nu fie foarte confortabili să poarte singuri toată responsabilitatea narațiunii, poate fi foarte util să creați echipe de naratori. Acest lucru le crește încrederea și îi ajută să proceseze toate informațiile de pe carte. Echipa naratoare poate avea nevoie de ceva timp pentru pregătire, în timp ce grupul celorlalți jucători poate discuta deja ipoteze.
- Când observați că jucătorii au tendința de a-și gândi prea mult întrebările și fluxul de întrebări și răspunsuri se termină, jucătorii pot deveni puțin frustrați. Dacă doriți ca jucătorii să pună mai multe întrebări, îi puteți anunța că pot folosi sfaturile (uneori uită).

- O altă posibilitate de a spori ritmul poate fi un cronometru. Întrebați-i dacă jucătorii cred că pot rezolva ghicitoarea în cinci minute și pot porni ceasul!
- În schimb, anumite situații de joc pot deveni puțin haotice. Uneori, jucătorii încep să joace pentru ei înșiși, mai degrabă decât în grup. Când simțiți că nu mai există o interacțiune reală cu subiectul și jucătorii doar strigă la prima întrebare care le vine în minte, puteți începe să numărați întrebările. Întrebați jucătorii dacă pot rezolva ghicitoarea folosind doar 10 sau 15 întrebări. Acest lucru, cel mai probabil, îi va face să lucreze împreună și să dezbată intens subiectul în cauză.
- Vă rugăm să rețineți: există întotdeauna posibilitatea să nu mai jucați o carte și să continuați cu alta sau cu o discuție. Întrebați jucătorii dacă doresc să continue să joace această poveste specifică. Acest lucru nu înseamnă că jucarea acestei cărți a fost un eșec – jucătorii s-ar putea să mai învețe încă multe!

După joc: Faza de rezultate

După ce jucătorii au descoperit cele trei informații pe care naratorul le-a ales în prealabil, toată lumea poate citi răspunsul prezentat pe cartonaș (cineva îl citește cu voce tare sau este transmis de la jucător la jucător). Acum este timpul să aruncați o privire la partea din spate (faceți clic pe *Next* când jucați online).

Există trei întrebări de discuție, pentru a insista mai mult asupra fundalului poveștii. Puteți folosi aceste întrebări ca punct de plecare pentru o discuție despre caz cu întregul grup. Pe fiecare carte este o întrebare legată de experiența individuală a jucătorilor. Ar putea fi util să puneți mai întâi această întrebare, astfel încât aceștia să facă legătura între propria viață și problemele discutate.

În plus, există un cod QR care duce la informații despre cazul respectiv, precum și informații generale despre valorile și procesele democratice subiacente. Puteți lăsa jucătorii să cerceteze individual sau în grupuri mici. Ei pot căuta răspunsul la o anumită întrebare pe care le-ați adresat-o sau pur și simplu pot arunca o privire și mai atentă asupra poveștii și a principiilor ei de bază.

Faza de evaluare

Pentru a conecta în continuare propria viață și experiențele jucătorilor cu conceptele abstracte cu care s-au ocupat în timpul *Observers*, li se poate cere să-și dezvolte propria poveste *Observers*. Ca o pregătire pentru această parte a fazei de rezultate, vă recomandăm să efectuați mai întâi evaluarea. Evaluarea ar trebui să se desfășoare și după faza de discuții dacă jucătorilor nu li se cere să-și dezvolte propriile povești.

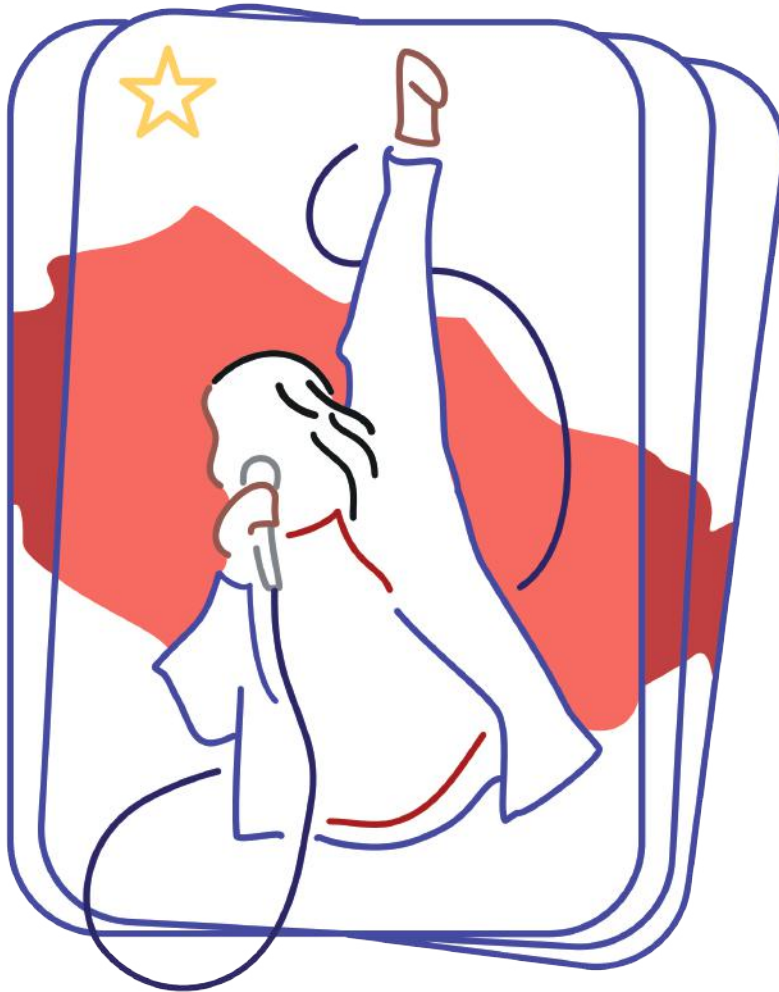
Jucătorii și-ar putea împărtăși pe scurt experiența cu jocul *Observers* punând întrebări precum:

- Ce v-a surprins în povestea/povestirile pe care ați jucat-o/le-ați jucat? De ce?
- Ce a fost complicat (ușor) de aflat? De ce?
- Ce v-a stârnit interesul? De ce?

Imprimați cărțile de poveste goale și rugați-i să se gândească la o poveste din propria lor viață, de acasă sau din țara lor, în care principiile democratice au fost sau nu aplicate în anumite situații. Lăsați-i să-și transforme gândurile și perspectivele în ghicitori, răspunsuri și întrebări de discuție.

Table 3.7.2: Content Overview of the Stories

| Nr. | Titlu | Scurtă descriere |
|------------|--|---|
| 01 | <i>Ură gratuită pentru toți!</i> | Aceasta este o poveste despre sfera publică, statul de drept, participare, rasism și violență din Elveția. |
| 02 | <i>Reduceri</i> | Aceasta este o poveste despre participare, reprezentare, incluziune, libertatea presei și discriminare din Marea Britanie. |
| 03 | <i>Lăsată în ploaie</i> | Aceasta este o poveste despre participare, reprezentare, integritate electorală și incluziune din Germania. |
| 04 | <i>Persistența este puternică</i> | Aceasta este o poveste despre libertatea individuală, participare, reprezentare, incluziune, rasism și gen, fără o locație specifică. |
| 05 | <i>David împotriva lui Goliath</i> | Aceasta este o poveste despre sfera publică, constrângeri reciproce, statul de drept și corupție din România. |
| 06 | <i>Putere poporului?</i> | Aceasta este o poveste despre sfera publică, libertatea individuală, statul de drept și corupție situată în spațiul cosmic. |
| 07 | <i>Curățați după voi!</i> | Aceasta este o poveste despre sfera publică, libertatea individuală, statul de drept și corupție situată în spațiul cosmic. |
| 08 | <i>Încă avem nevoie de locuri de muncă!</i> | Aceasta este o poveste despre libertatea individuală, refugiați și migrație, pandemie și drepturile economice situată în Europa. |
| 09 | <i>Banii fac lumea să se învârtă!</i> | Aceasta este o poveste despre transparență și corupție situată în Spania. |
| 10 | <i>Jumătate de victorie</i> | Aceasta este o poveste despre statul de drept, incluziune și rasism situată în Elveția. |
| 11 | <i>Ordinea divină</i> | Aceasta este o poveste despre participare, reprezentare, integritate electorală, incluziune și gen situată în Elveția. |
| 12 | <i>Puncte critice ale solidarității</i> | Aceasta este o poveste despre constrângeri reciproce, reprezentare, război și conflict, refugiați și migrație situată în Europa. |
| 13 | <i>Două necesități congruente sau în conflict?</i> | Aceasta este o poveste despre libertatea individuală, capacitatea guvernamentală, schimbările climatice și durabilitatea situată în Marea Britanie. |
| 14 | <i>Un câmp de luptă pentru a proteja unul din cei mai vechi plămâni ai lumii</i> | Aceasta este o poveste despre schimbările climatice, durabilitate, violență, libertatea presei și transparență situată în România. |
| 15 | <i>Când reacția atrage atenția</i> | Aceasta este o poveste despre sfera publică, statul de drept și libertatea presei situată în Germania. |
| 16 | <i>Un mic pas în direcția corectă</i> | Aceasta este o poveste despre reprezentare, incluziune și gen situată în Germania. |



3.8 Participedia

De Saskia Ruth-Lovell

O șesime din populația lumii este tânără, iar importanța participării tinerilor pentru viitorul dezvoltării economice, sociale și politice este recunoscută pe scară largă. Protestele „Fridays for Future” sunt doar cel mai recent exemplu despre modul în care implicarea activă a tinerilor poate face diferența. Cu toate acestea, înstrăinarea tinerilor de forurile democratice tradiționale, cum ar fi partidele politice și parlamentele, îi poate descuraja pe unii să-și facă vocea auzită. Prin urmare, este necesară informarea, inspirarea și motivarea tinerilor pentru a se implica în democrație în moduri inovatoare.

Prezentare generală a jocului

Technical information:

- Numărul de jucători: 3-6
- Durata jocului: 30-60 mins
- Nivel de dificultate: jocul se bazează pe mecanisme de joc mai puțin cunoscute, iar facilitatorii trebuie să ia în considerare timpul necesar pentru a învăța și explica regulile jocului. Cărțile de joc includ mult text și concepte mai puțin cunoscute pentru care și jucătorii au nevoie de timp. Este recomandat să jucați mai întâi jocul în modul narativ, concentrându-vă doar pe #hashtags.

Link către regulile jocului și materiale print&play: www.demogames.eu

Jocul de cărți *Participedia* se desfășoară în jurul inovațiilor democratice și al noilor forme de participare politică, care au fost testate recent în multe locuri din lume. Jocul își propune să răspândească cunoștințele despre bunele practici la nivel local, regional și național, care oferă – nu doar tinerilor – oportunitatea de a participa la procesele democratice în afara alegerilor. Acesta își propune să informeze jucătorii despre diferite metode, organizații și cazuri reale de inovații democratice, să inspire

jucătorii să se implice în proiecte inovatoare participative și să îi motiveze și să îi capaciteze să facă acest lucru în diferite contexte culturale.

Intenția jocului

Participedia este un joc de cărți bazat pe un mecanism de colectare a unor seturi. A fost conceput pentru grupuri mici de trei până la șapte jucători (pentru mai multe informații consultați regulile jocului). *Participedia* își propune să sporească cunoștințele efective și înțelegerea jucătorilor despre diferitele metode de participare în cadrul sistemelor democratice. Aceste forme pot fi formale (de ex., referendumuri), sau non-formale (de ex., arte participative) și pot diferi în ceea ce privește sfera de influență, variind de la activități locale la activități internaționale (de ex., bugetul participativ local sau proteste internaționale). Prin urmare, cărțile de joc descriu fie o metodă participativă (de ex., procesul deliberativ și dialogic), fie un exemplu de caz participativ din lumea reală (de ex. Bürgerrat Demokratie).



Figura 3.8.1.: Prezentarea materialului de joc pentru jocul Participedia

Participedia le permite jucătorilor să se gândească critic la rolul diferitelor organizații însărcinate să organizeze acțiuni democratice participative. Jucătorii își revin rolul unui activist responsabil cu organizarea activităților participative și li se permite să se gândească critic și analitic la agenda și capacitatea organizației lor (vezi #Hashtag-uri). Tablourile de jucători prezintă diferite organizații implicate în activități participative. Materialele actuale print & play includ cele șase organizații partener din consorțiul *Demogames* (precum și un set de cartonașe goale). Facilitatorii și jucătorii sunt bineveniți să extindă setul de cărți și să adauge cartonașe de jucător la materialul de joc.

Jocul de cărți *Participedia* se poate folosi și pentru a antrena abilitățile media nonline ale jucătorilor. Informațiile afișate pe cărți provin de pe platforma open-source *Participedia* – „o platformă globală de crowdsourcing pentru cercetători, activiști, practicieni și oricine este interesat de participarea publicului și inovațiile democratice” (a se vedea <https://participedia.net/despre>)²³. Platforma se dezvoltă pe baza comunității sale active și este publicată sub o licență Creative Commons. Materialul de joc se leagă în mod specific la informațiile despre participedia, chiar pentru a încuraja expunerea și interacțiunea cu platforma. Pe spatele fiecărei cărți, jucătorii pot găsi un cod

QR care duce direct la cazul descris pe platforma web. Facilitatorii pot folosi această caracteristică în moduri diferite (a se vedea exercițiul de mai jos).

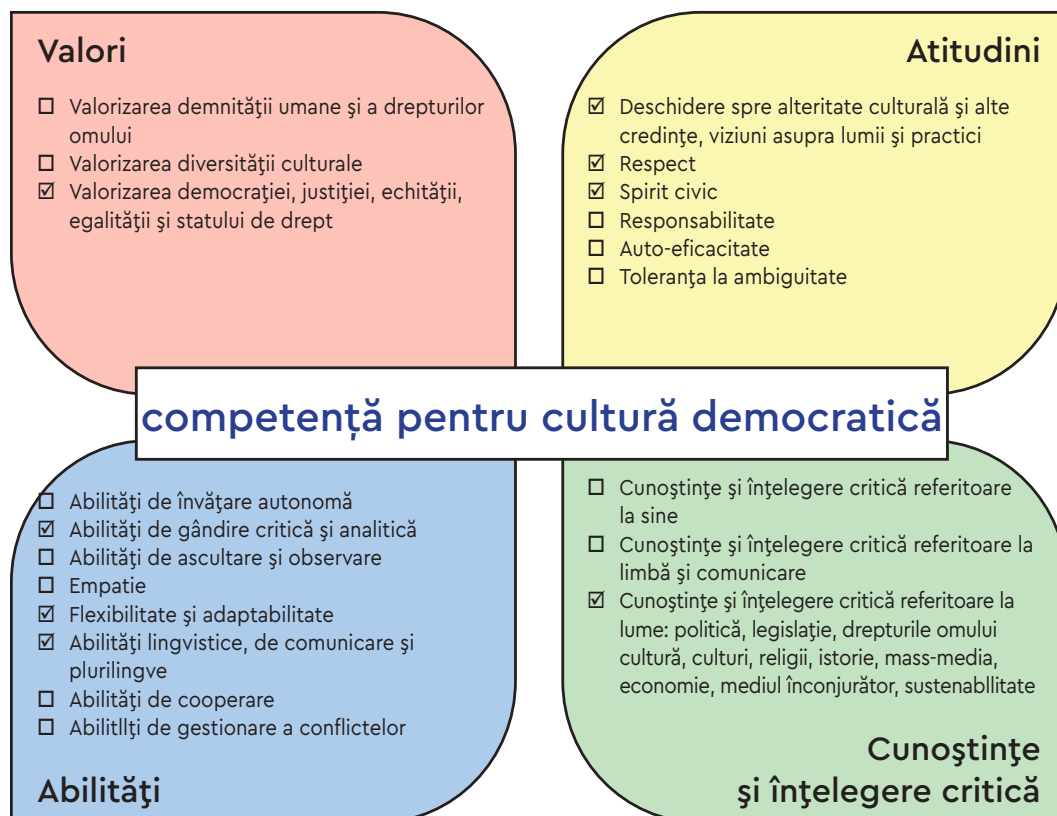


Figura 3.8.2: Coduri QR pentru jocul Participedia de pe spatele cărților de joc / www.participedia.net

Obiective de învățare și CRCCD

În conformitate cu obiectivul general al Demogames, jocul de cărți *Participedia* promovează următoarele Competențe pentru Cultură Democratică.²⁴

Figura 3.8.3: Structura CRCCD de tip „fluture” a jocului Participedia



²³ pentru toate linkurile următoare către acel site web: ultima accesare: 04.07.2022

²⁴ A se vedea Cadru de referință al competențelor pentru cultură democratică, Consiliul Europe

Tabelul 3.8.1: CRCCD și Participedia

| CRCCD | | |
|------------------|---|--|
| Valori | <i>Valorizarea democrației, justiției, echității, egalității și statului de drept este încurajată atunci când</i> | <ul style="list-style-type: none"> • jucătorii se implică în diferitele forme de participare democratică de pe cărțile de joc și se exprimă prin părerea că cetățenii trebuie să fie activi și să-și folosească dreptul de a participa la luarea deciziilor democratice în moduri diferite. • jucătorii se angajează în rolul lor de a reprezenta o organizație (neguvernamentală) în cadrul jocului și se exprimă prin părerea că este bine și important ca cetățenii să se organizeze în multe moduri și să aibă un impact asupra luării deciziilor democratice la diferite niveluri (local, regional, național, supranațional). |
| | <i>Deschiderea față de alteritate culturală este folosită atunci când</i> | <ul style="list-style-type: none"> • jocul Participedia este jucat într-un grup divers din punct de vedere cultural și se exprimă prin bucuria de a se întâlni unul cu celălalt, prin împărtășirea experienței unui joc distractiv și a discuțiilor ulterioare dintre jucători. • jucătorii interacționează cu diferite cazuri din viața reală descrise pe cărțile de joc și se exprimă prin interesul de a afla mai multe despre aceste cazuri (de ex., urmărind codul QR de pe cărți care duce la informații mai detaliate de pe www.participedia.net). |
| | <i>Respectul este folosit atunci când</i> | <ul style="list-style-type: none"> • jucătorii acceptă regulile jocului și se exprimă prin faptul că nu trișează la joc și acceptă condițiile de victorie ale jocului (de ex., câștigul sau pierderea). • jucătorii participă activ la faza de rezultate a jocului și se exprimă prin prezentarea activităților organizației către ceilalți jucători și prin ascultarea altor jucători care prezintă activitățile organizației lor. |
| Atitudini | <i>Simțul civic este folosit atunci când</i> | <ul style="list-style-type: none"> • jucătorii învață despre noi modalități de a colabora cu alți oameni pentru interesele lor comune prin acțiuni participativă și se exprimă prin discutarea diferitelor cazuri prin reflectarea modului de a deveni cetățeni activi în propriile lor contexte din viața reală. • jucătorii Participediei se angajează în rolul lor de a reprezenta o organizație (neguvernamentală) în cadrul jocului și se exprimă prin recunoașterea rolului important pe care îl joacă aceste organizații în structurarea cetățeniei active la diferite niveluri ale democrației (local, regional, național, supranațional). |
| | <i>Abilitățile de gândire analitică și critică sunt folosite atunci când</i> | <ul style="list-style-type: none"> • jucătorii se implică în regulile jocului și se exprimă prin evaluarea riscurilor și beneficiilor diferitelor cărți de joc dintre care pot alege. |
| Abilități | <i>Flexibilitatea și adaptabilitatea sunt folosite atunci când</i> | <ul style="list-style-type: none"> • jucătorii se angajează cu regulile jocului și se exprimă prin evaluarea strategiei celorlalți jucători și ajustarea propriei strategii în consecință. |
| | <i>Abilitățile lingvistice, de comunicare și plurilingve sunt folosite atunci când</i> | <ul style="list-style-type: none"> • jucătorii se implică în faza de rezultate a jocului (conferință de presă) și se exprimă prin prezentarea activităților organizației lor către ceilalți jucători și prin ascultarea altor jucători care prezintă activitățile organizației lor. |
| | | |

| | | |
|--|--|---|
| <p>Cunoștințe și înțelegere critică</p> | <p><i>Cunoștințele și înțelegerea critică referitor la lume: politică, legi, drepturile omului, cultură, culturi, religii, istorie, mass-media, economii, mediu, sustenabilitate sunt folosite atunci când</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> • jucătorii se implică în diferitele cazuri de participare democratică de pe cărțile de joc (de ex., angajamentul civic și co-crearea urbană din Bologna) și se exprimă prin reflectarea asupra diferitelor forme de participare prezentate în exemplele de pe cărți. • jucătorii Participediei se implică în diferitele tipuri de participare democratică de pe cărțile de joc și se exprimă prin reflectarea asupra diferitelor tipuri de participare (de ex., protest, referendum, arte participative) prezentate în exemplele de pe cărți. |
|--|--|---|

Facilitare

Pentru a exploata întregul potențial al jocului de cărți *Participedia*, jocul ar trebui să fie încorporat într-un proces de învățare experiențială, inclusiv o fază de evaluare realizată de către jucători, după joc. În această secțiune am dori să propunem câteva exerciții în jurul jocului propriu-zis *Participedia*, precum și sugestii pentru întrebările de evaluare posibile.

Înainte de joc: Faza de prezentare (15–20 min)

Distribuiți imagini tipărite din cazurile reprezentate pe www.participedia.net în încăperea (fie pe mese, fie pe podea). Participanții ar trebui să se plimbe și să aleagă unul (sau două) care „le spun” ceva. După aceea, fiecare participant le arată celorlalți imaginea(ile) și explică de ce a ales-o și ce cred că se întâmplă în imagine. Apoi explicați că acestea sunt imagini de pe www.participedia.net și că jocul se bazează pe acest site. Jucătorii pot căuta apoi o în cărțile de joc imaginea pe care au ales-o. În acest fel, facilitatorul poate conduce explicarea simbolurilor și a structurii unei cărți de joc și explicarea regulilor jocului.

În timpul jocului: Jocul propriu-zis

Mod de joc narativ (aprox. 60–90 min)

Facilitatorul explică regulile jocului cu un accent deosebit pe elementul de joc de rol din cadrul regulor. Jucătorii reprezintă organizația de pe cartonașul de jucător al fiecăruia și trebuie să-și povestească mișcările. Ei aleg cărțile în funcție de *regulile de colectare a seturilor*, precum și de *hashtag-urile esențiale* care se potrivesc cu agenda de fond a organizației de pe cartonașul jucătorului. Pentru mai multe detalii vezi regulile jocului. Modul de joc narativ se încheie cu o rundă de conferință de presă.

Mod de joc competitiv (aprox. 30–45 min)

Facilitatorul explică regulile jocului, concentrându-se doar pe *regulile de colectare a seturilor*. Consiliile de organizare nu joacă un rol major în această variantă de joc. Jucătorii nu își povestesc mișcările și implicarea cu subiectul este mai puțin intensă decât în modul de joc narativ. Acest mod poate fi utilizat, de exemplu, dacă aveți mai puțin timp la dispoziție pentru joc.

După joc: Faza de rezultate

• Exercițiul 1 (aprox. 30 min)

Permiteți participanților să formeze echipe de câte doi. Fiecare echipă primește un cartonaș de jucător gol și o carte de caz goală. Sarcina lor este să petreacă ceva timp gândindu-se la un mod în care ar putea deveni activi într-una dintre comunitățile lor. Prin urmare, ar trebui:

- să aleagă un subiect pe care ar dori să îl abordeze (schimbarea pe care ar dori să o facă) în comunitățile lor de origine și să decidă la ce nivel trebuie să acționeze (local, regional, național, internațional).
- să se gândească la o activitate care ar putea duce la schimbarea dorită (carte de caz).

- să se gândească la o organizație care ar putea ajuta la structurarea, organizarea, facilitarea activității (cartonașul de jucător)

Pentru a se inspira, participanții pot naviga pe pagina web www.participedia.net pentru cazuri și organizații.

• **Exercițiul 2 (aprox. 30 de minute)**

Permiteți participanților să formeze echipe de câte doi. Fiecare echipă primește două cărți de caz din următoarea listă:

Tabelul 3.8.1: CRCCD și Participedia

| JUCĂTORUL 1 | JUCĂTORUL 2 |
|---|--|
| Black Lives Matter (USA) https://participedia.net/case/4415 | Blackout Tuesday (online) https://participedia.net/case/6586 |
| Referendumul constituțional din Somaliland (Somalia) https://participedia.net/case/5117 | Referendum privind al 36-lea amendament al Constituției (Irlanda) https://participedia.net/case/5568 |
| Aeroport: Să vorbim despre asta (Italia) https://participedia.net/case/4699 | California vorbește (SUA) https://participedia.net/case/6 |

Fiecare membru al echipei ia una dintre cărți și folosește codul QR de pe spate pentru a accesa informațiile despre caz pe www.participedia.net. Fiecare jucător pregătește un scurt rezumat al cazului pentru coechipierul său (aprox. 10 min), concentrându-se în special pe următoarele puncte:

1. scopurile organizatorilor evenimentului (Ce și-au dorit să realizeze? De ce au organizat evenimentul?)
2. rezultatul și recepția publică a evenimentului (Cum au reacționat oamenii la eveniment? A atins evenimentul și obiectivele stabilite?).

Prezentați concluziile coechipierului tău După fiecare prezentare, discutați în grupul dumneavoastră despre cum se compară cele două cazuri. Care sunt asemănările și deosebirile dintre ele? În general, cât de democratice au fost aceste evenimente participative?

Faza de evaluare

După joc, facilitatorul poate cere jucătorilor să-și spună impresia despre informațiile pe care le-au văzut pe cărți și despre experiența din timpul fazei de joc. Subiectele care pot fi discutate sunt diferite metode democratice participative (de ex., adunările cetățenilor, bugetare participativă sau sondaje deliberative și forumuri), precum și exemple pe care le-au cunoscut prin intermediul cărților. Simbolurile de pe cărți pot fi folosite în acest context pentru a evidenția diferite metode de participare.

Sugestii pentru întrebări de evaluare:

- Ce v-a plăcut cel mai mult la activitate?
- Ce ați fi făcut diferit?
- Care este un lucru pe care l-ați învățat astăzi și pe care nu îl știți înainte de a face această activitate?
- De ce este importantă pentru noi participarea publică și angajamentul democratic?
- De ce credeți că am făcut această activitate?

Întrebări specifice de legătură (în funcție de exercițiile utilizate anterior)

- Gândindu-vă la exemplele pe care le-ați prezentat chiar la începutul activității, ce părere aveți despre ele acum?
- Cum v-ați simțit în timp ce vă planificați propria activitate?

Resurse și referințe recomandate pentru lectură suplimentară

Archon Fung & Mark E. Warren (2011) *The Participedia Project: An Introduction*, International Public Management Journal, 14:3, 341–362. Disponibil pe participedia.net.



3.9 Utopia

De Sabine Jenni and Patrik Kessler

O societate democratică are multe straturi. Întrebările despre organizarea sistemului politic (politicitate) sunt împletite cu întrebări despre politici (de ex., infrastructură, asistență medicală), politică (actori și interacțiuni) și viața de zi cu zi a cetățenilor. Aceleași reguli democratice influențează diferit viețile diferiților oameni.

Tânăra generație din majoritatea țărilor europene a moștenit un sistem democratic format din generațiile dinaintea lor. Unii oameni au experimentat sau se confruntă cu provocările construirii unei democrații. Și mulți alții se confruntă cu amenințări la adresa fundamentelor societăților democratice, cum ar fi statul de drept sau deschiderea față de alte credințe și viziuni asupra lumii.

O democrație nu se construiește niciodată și nu există independent de societate, de oameni și de grupurile pe care le guvernează. Instituțiile democratice reflectă compromisuri realizate între interese divergente și viziuni asupra lumii.

Utopia transferă aceste experiențe într-un joc de masă. Jucătorii preiau guvernul interimar al insulei Utopia și primesc sarcina de a stabili condițiile pentru primele alegeri parlamentare din noua democrație utopică. Ei trebuie să decidă asupra regulilor formale pentru primele alegeri. De exemplu, cine ar trebui să fie eligibil pentru a vota? Dar ei sunt și responsabili de politicile publice și participă la economia utopică. Cum este accesul diferiților locuitori la școli și asistență medicală? Cum este recolta din acest an și ar trebui aceștia să investească în infrastructura turistică?

Prezentare generală a jocului

Informații tehnice:

- Numărul de jucători: 4 (+ 1 facilitator, opțional)
- Durata jocului: 5-6 ore
- Dificultate: Utopia este un joc care necesită răbdare, timp, abilități de citire și comunicare și disponibilitatea de experimenta în detaliu viața într-o societate mică și fictivă, cu toate complexitățile și controversile ei. Pentru jucătorii care nu au jucat des, se recomandă ca jocul să fie jucat cu sprijinul unui conducător/facilitator de joc.
- Infrastructura necesară: O încăpăre disponibilă pe toată durata jocului, o masă, 4 scaune (+1 pentru facilitator/ conducător de joc), un cronometru (ideal clepsidră de 1 minut), un zar obișnuit (cu numerele 1-6), 2-3 markere care se pot șterge cu buretele uscat.
- Material de joc: diferite planșe, cărți, markere

Link către regulile jocului, materialul de joc și instrucțiunile pentru asamblarea jocului: www.demogames.eu



Figura 3.9.1: Tabla și materialul de joc Utopia

Intenția jocului

Jocul de masă *Utopia* simulează o situație realistă, în care deciziile privind instituțiile democratice nu se petrec în vid. Deciziile jucătorilor influențează situația de pe insula Utopia, care este modelată pe tabla de joc. Deciziile lor influențează, de asemenea, jocul în diferite moduri. Deciziile pot fi amânate și repuse pe masă; drumurile nereparate împiedică circulația ulterioară, dar fondurile economisite pot fi investite în altă parte.

Ca și în viața reală, nu întreaga dezvoltare depinde de oameni. Vremea poate fi mai bună sau mai rea pentru agricultură, turiștii pot dori să vină când nu sunteți pregătiți sau să stea departe când tocmai ați îmbunătățit infrastructura. Deciziile jucătorilor contează, dar nu este întotdeauna ușor să prevezi consecințele.

Jucătorii reprezintă diferite grupuri de locuitori ai insulei Utopia. Ei formează consiliul Utopia, care este conducătorul interimar al Insulei Utopia și organul constitutiv

pentru democrația care urmează să fie stabilă. Jucătorii participă la viața de zi cu zi utopică, ocupându-se de activități economice, școală, asistență medicală și altele de acest fel; în calitate de membri ai Consiliului Utopic, aceștia trebuie să decidă asupra *problemelor urgente de politici publice, asupra modului propriu de luare a deciziilor colective și, în final, asupra regulilor necesare pentru primele alegeri democratice.*

Jucătorii devin subiecții procesului politic din Utopia. Ei își folosesc propriile cunoștințe, experiențe, preferințe și valori pentru a discuta și a decide cum ar trebui să arate un sistem democratic utopic. În timpul jocului, ei învață pas cu pas mai multe despre societatea utopică și despre întrebările democratice fundamentale și, eventual, își ajustează preferințele.

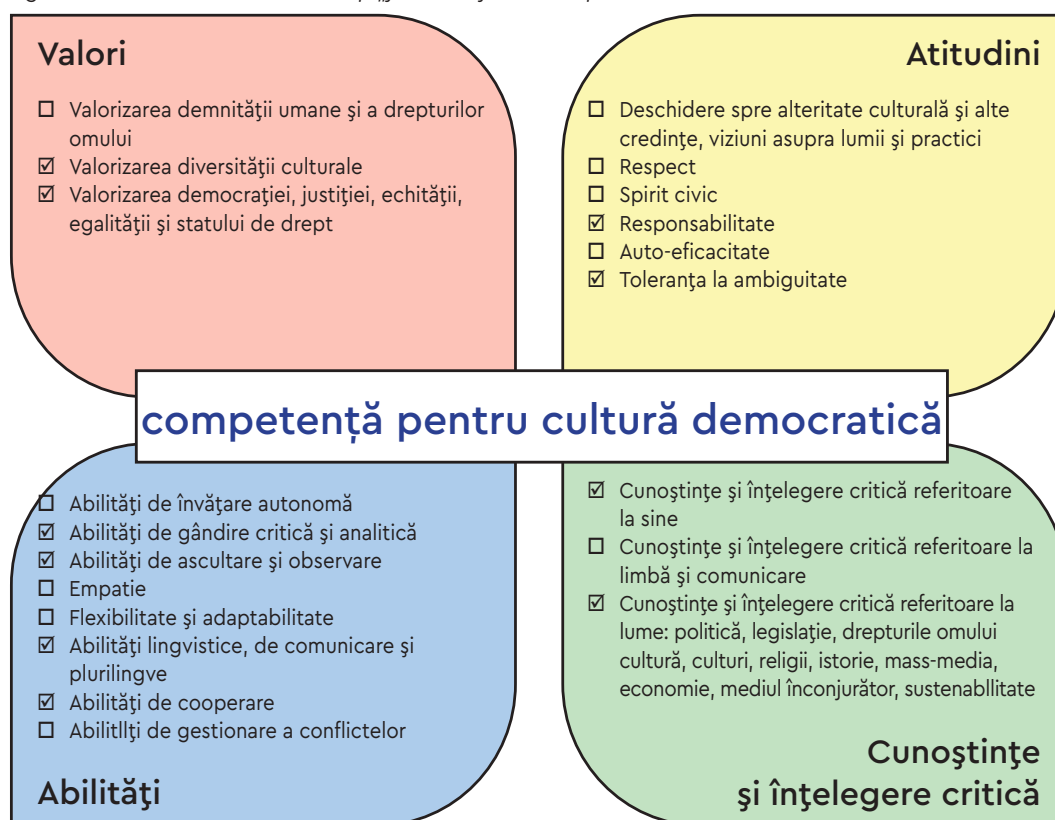
Jucătorii câștigă în mod colectiv jocul dacă reușesc să stabilească regulile formale necesare pentru alegerea primului parlament utopic, asigurând în același timp o viață decentă pentru locuitorii săi. Ei pot pierde în mod colectiv jocul din unul sau ambele dintre următoarele motive: Unul este că populația începe să protesteze atunci când există prea multe dificultăți economice sau inegalități sociale pe insulă. Prea multe proteste duc la eliminarea Consiliului Utopic, iar jucătorii pierd jocul. Celălalt motiv poate fi că jucătorii nu au reușit să stabilească una dintre regulile necesare desfășurării alegerilor parlamentare la finalul jocului.

Obiective de învățare și CRCCD

Utopia le permite jucătorilor să-și îmbunătățească cunoștințele faptice, precum și înțelegerea și înțelegerea critică a regulilor și instituțiilor democratice de luare a deciziilor, inclusiv a valorilor și intereselor subiacente. Jocul antrenează diverse abilități necesare pentru a se comporta eficient în cadrul proceselor democratice. Ei deliberează asupra importanței valorilor democratice fundamentale și reflectă asupra orientării lor mentale către democrație și importanța toleranței, responsabilității și respectului pentru incluziunea socială și solidaritatea între diferitele grupuri culturale.

În conformitate cu obiectivul general al *Demogames*, *Utopia* promovează în special următoarele Competențe pentru Cultură Democratică:²⁵

Figura 3.9.2: Structura CRCCD de tip „future” a jocului Utopia



²⁵ www.coe.int/fcdc (ultima accesare: 04.07.2022)

Tabelul 3.9.1: Competențe CRCCD din cadrul Utopia

| CRCCD | | |
|------------------|--|--|
| Valori | <i>Valorizarea diversității culturale</i> | se exersează atunci când se decid întrebările care afectează minoritățile culturale din scenariul Utopia (nomazii, grupul de refugiați din insula vecină Tutela) și se exprimă prin declarații care pledează pentru un tratament favorabil al intereselor/grupurilor respective, în principal dacă este determinat de către jucători care reprezintă grupuri majoritare. |
| | <i>Valorizarea democrației, a dreptății etc.</i> | se exersează la luarea deciziilor, atât individual cu privire la acțiunile jucătorilor, cât și colectiv atunci când Consiliul ia o decizie. Este exprimată de jucători atunci când argumentează în favoarea anumitor opțiuni sau își justifică acțiunile, menționând concepte precum corectitudine, egalitate, dreptate. |
| Atitudini | <i>Deschiderea față de alteritate culturală și față de alte credințe, viziuni asupra lumii și practici</i> | este încurajată de experimentarea diverselor nevoi, interese și provocări pe care le întâmpină jucătorii, pe măsură ce mecanica jocului modelează diferențele dintre grupurile de locuitori pe care le reprezintă. Se exprimă atunci când jucătorii manifestă interes și interacționează cu idei și nevoi contrare față de propriile lor idei și nevoi. |
| | <i>Responsibilitate</i> | se folosește atunci când interesele individuale ale jucătorilor/grupului de locuitori trebuie să fie cântărite în raport cu interesele insulei și exprimate prin optarea pentru un comportament care le permite jucătorilor să câștige jocul. |
| | <i>Toleranță la ambiguitate</i> | este necesară în fiecare decizie deoarece nu există o soluție „corectă” care poate fi găsită, informațiile sunt neapărat incomplete și resursele sunt limitate; se exprimă prin reacție calmă la aceste condiții și capacitatea de a recurge la principii/idei mai generale și similare pentru luarea deciziilor. |
| Abilități | <i>Abilități de gândire analitică și critică</i> | sunt utilizate atunci când jucătorilor li se cere să ia decizii cu privire la noua democrație, a cărei problemă de bază a fost deja în centrul deciziilor anterioare în timpul jocului; ele sunt exprimate folosind deciziile deja luate și experiențele câștigate din discuțiile despre noua democrație. |
| | <i>Abilități de ascultare și observare</i> | sunt utilizate în fiecare discuție înainte de o decizie colectivă (a se vedea mai sus) și sunt exprimate prin contribuțiile la discuție care reacționează la ceea ce s-a spus (ascultare) și la dinamica grupului (observare). |
| | <i>Abilități lingvistice, de comunicare (și eventual plurilingve).</i> | sunt utilizate în fiecare discuție înainte de o decizie colectivă (a se vedea mai sus) și sunt exprimate prin participarea activă la discuții. |
| | <i>Abilități de cooperare și abilități de gestionare a conflictelor</i> | sunt utilizate pentru atingerea scopului comun de a câștiga jocul (stabilirea condițiilor pentru primele alegeri parlamentare) în ciuda intereselor și opiniilor divergente. Abilitățile de cooperare sunt exprimate prin eforturile de a atinge obiectivul jocului, iar cel mai puternic sunt exprimate dacă acest lucru presupune ca jucătorii singuri să facă compromisuri în ceea ce privește opiniile sau interesele de grup. Abilitățile de gestionare a conflictelor sunt arătate, de exemplu, dacă un jucător încearcă să medieze între jucătorii adversari. |

| | | |
|---|---|--|
| Cunoștințe și înțelegere critică | <i>Cunoștințe și înțelegere critică referitoare la sine</i> | sunt utilizate atunci când se anticipează consecințele propriilor acțiuni ca jucător (comportament în negociere și luare a deciziilor) și sunt exprimate în principal în faza de evaluare. |
| | <i>Cunoștințe și înțelegere critică referitoare la lume</i> | sunt utilizate (pot fi utilizate) în toate deciziile colective din timpul jocului și sunt exprimate prin referire la situații similare din viața reală și/sau experiențe ale jucătorilor. |

Facilitare

Utopia oferă jucătorilor o experiență variată de interacțiuni, conflicte de interese, luare a deciziilor colective, gestionarea informațiilor incomplete și, poate, consecințe neintenționate, care sunt tipice pentru democrații. Pentru a favoriza atingerea obiectivelor de învățare ambițioase formulate mai sus, *Utopia* poate fi încorporată într-un proces de învățare experiențială.

Prima sarcină a unui facilitator este să decidă momentul din cadrul procesului de învățare când se joacă *Utopia*. Există diverse posibilități de utilizare a jocului *Utopia*:

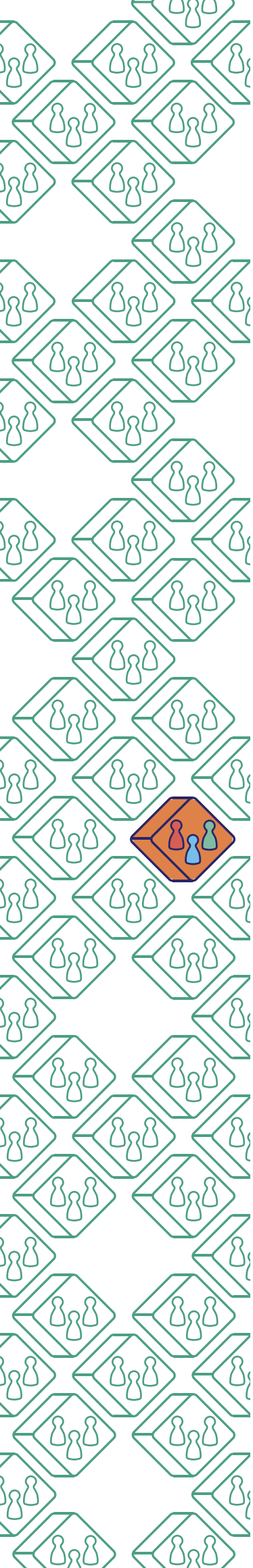
- Ca activitate de învățare unică și care oferă o experiență democratică holistică și cu mai multe fațete, de exemplu, într-un club de tineret, ca activitate de petrecere a timpului liber, într-o zi specială a unui proiect dintr-o școală.
- Ca activitate introductivă la un curs mai lung/activitate obișnuită despre democrație, cu scopul de a începe procesul de învățare cu o experiență personală și de a crea interes.
- Ca activitate de încheiere a unui curs mai lung/activitate obișnuită despre democrație, cu scopul de a-i determina pe jucători să aplice (unele dintre) cunoștințele și reflecțiile nou dobândite și să le completeze cu experiențe.

Dacă vă gândiți să includeți *Utopia* într-un curs mai lung/activitate obișnuită despre democrație, puteți lega experiența de joc de (unele dintre) următoarele subiecte (în ordine alfabetică):

democratizare/tranziție spre democrație, sisteme electorale, decizii majoritare (diverse tipuri), drepturile minorităților, reprezentarea grupului, inegalitatea socială și justiție socială, impozitare, drepturi de vot (inclusiv cetățenie).

Practical aspects to consider:

- *Timp, spațiu și planificare*: Sarcina principală a unui facilitator este de a oferi un cadru potrivit pentru un joc atât de complex: acesta include în principal spațiul și timpul, în care jucătorii se simt confortabil și nu vor fi deranjați. Jucătorii trebuie să fie informați că vor fi angajați într-o călătorie interesantă și uneori provocatoare, care durează câteva ore. Timpul pentru pregătirea materialului și pauzele trebuie planificate.
- *Rolul facilitatorului*: În funcție de jucători, un facilitator îi poate ghida în timpul jocului, ajutându-i în principal cu elementele și mecanica jocului. Pentru jucătorii avansați, s-ar putea să nu fie necesară o îndrumare atât de apropiată, iar un facilitator poate lăsa diverse grupuri să joace în paralel. În orice caz, este util dacă facilitatorul citește în prealabil ghidul facilitatorului și regulile de joc și cunoaște materialul, pentru a putea ajuta jucătorii.
- *Organizați mai mult de o sesiune*: deoarece jocul consumă mult timp, s-ar putea ca jucătorilor dumneavoastră să li se potrivească împărțirea jocului în 2-3 sesiuni. Dacă îl împărțiți în 3 sesiuni, luați în considerare să jucați un an în fiecare sesiune (jocul propriu-zis durează trei „ani”). La sfârșitul fiecărei sesiuni, puteți avea o fază de rezultate foarte scurtă (a se vedea mai jos). La sfârșitul celei de-a treia și ultimei sesiuni puteți face o evaluare mai lungă.
- *Rezultate și evaluare*: O fază de evaluare și reflecție după joc este valoroasă. Deoarece jocul consumă mult timp și oferă o experiență cuprinzătoare, ar trebui să se acorde prioritate unei faze de evaluare care le oferă jucătorilor



spațiu pentru a-și împărtăși sentimentele și gândurile personale din timpul jocului. În faza de evaluare, jucătorilor trebuie să li se ofere șansa de a împărtăși cu colegii lor ceea ce își doresc nu din punct de vedere al rolurilor și sarcinilor definite de joc, ci din punct de vedere personal.

Înainte de joc: Faza de prezentare (15 min)

La început, se explică intenția și obiectivul jocului, câteva mecanisme centrale de joc și fluxul jocului și se oferă o prezentare generală a tablei de joc conform instrucțiunilor din ghidul facilitatorului.

Pentru a putea urmări bine explicațiile, jucătorii ar trebui să aibă materialul de joc pregătit în fața lor. Dacă un facilitator ajută mai mult de un grup de jucători, faza de prezentare poate fi una pentru toate grupurile de jucători deja așezate la mesele lor sau pentru toți cei care privesc la o singură masă. Alternativ, pentru jucătorii avansați, aceștia pot citi ghidul facilitatorilor și pot urma instrucțiunile.

Rețineți: În prezența unui facilitator care cunoaște regulile jocului și are experiență în joc, nu este necesar ca toți jucătorii să citească în prealabil regulile jocului. Multe aspecte ale mecanicii jocului nu sunt relevante de la început. Cele mai multe elemente noi de joc și de mecanica jocului sunt prezentate de un capitol din pachetul de povești. Ghidul facilitatorului indică ce informații trebuie furnizate și în ce moment (capitol). Acest lucru permite jucătorilor să înceapă să joace cât mai rapid posibil și să se familiarizeze cu materialul de joc în timp ce îl folosesc. Acest lucru este important pentru un început rapid și ușor al jocului complex și pentru a economisi timp.

În timpul jocului: Jocul propriu-zis (5-6 ore)

În timpul jocului, facilitatorul are la îndemână regulile jocului și documente ajutătoare suplimentare. În timp ce sunt jucate primele capitole, după fiecare capitol, facilitatorul oferă jucătorilor informațiile tehnice. Ceea ce nu este deja imprimat pe cărți trebuie explicat, acest lucru se referă în principal la materialul și mecanica jocului.

După câteva capitole inițiale în care îndrumarea tehnică este crucială, facilitatorul ar trebui să fie cât mai pasiv posibil și să își limiteze rolul la sfaturi privind mecanica și regulile jocului (de ex., indicați când jucătorul a uitat ceva cum ar fi schimbarea vremii sau mecanismele pentru acțiunile jucătorului etc.). În special, facilitatorul nu ar trebui să influențeze procesul decizional al grupului de jucători și nu ar trebui să participe la discuții. Dacă facilitatorul dorește să noteze observațiile, deciziile etc.: vă rugăm să informați jucătorii în ce scopuri luați notițe și să împărtășiți observațiile cu aceștia în timpul fazei de evaluare.

Rețineți: În cazul în care jucătorii pierd în mod colectiv jocul înainte de a juca toate capitolele și toți cei trei ani, acest lucru nu înseamnă că nu au terminat jocul. Experiența de joc în acest caz poate fi frustrantă, dar experiența de învățare nu trebuie să fie aceeași. Facilitatorii ar trebui să efectueze o evaluare după cum este prezentată mai jos, să aprecieze contribuțiile jucătorilor și să manifeste interes pentru experiențele individuale. Dacă jucătorii au pierdut din cauza comportamentului necooperant al jucătorilor (singuri), este și mai important să îi invitați pe participanți să se privească ca jucători de la distanță și să-și analizeze comportamentul.

După joc: Faza de evaluare (20-30 min)

Evaluarea realizată imediat după joc ar trebui să se concentreze pe întrebările de tip „cum...”, permițând jucătorilor să dea răspunsuri care includ estimarea nivelului și nu doar *da* sau *nu*. Jucătorilor li se poate cere să evalueze întrebările pe o scară de la 1 la 10 sau să se poziționeze în încăpere pe o linie care merge de la o „extremă” la alta. Odată ce toți jucătorii și-au exprimat răspunsul, aceștia sunt invitați să-și detalieze poziția prin întrebările ulterioare.

Sugestii pentru întrebări:

- Cât de dificilă (ușoară) a fost sarcina dumneavoastră ca membri ai consiliului Uto?

Continuare: ce a făcut sarcina dificilă (ușoară)? A fost diferit în diferite momente ale jocului? A fost diferit cu diversele sarcini specifice?

- Cât de satisfăcătoare (nesatisfăcătoare) au fost experiențele pe care le-ați avut ca membri ai consiliului Uto?

Continuare: ce a făcut ca experiențele să fie satisfăcătoare (nesatisfăcătoare)? A fost diferit în diferite momente ale jocului?

- Cât de noi (familiare) au fost experiențele pe care le-ați avut ca membri ai consiliului Uto?

Continuare: care sunt exemplele de experiențe noi? Care sunt exemplele de experiențe familiare? Familiarizare cu ce experiențe?

Facilitatorii apreciază contribuția jucătorului la joc și la discuție în timpul fazei de evaluare și arată interes pentru experiențele individuale. Facilitatorii și coechipierii caută și sunt sprijiniți să înțeleagă și să reflecte motivațiile, emoțiile și experiențele celorlalți.

După joc și faza de evaluare: Rezultate/ Activități de continuare

În funcție de timp și de obiectivele de învățare, activitățile acestea ar putea aprofunda experiențele relevante pentru democrație și deciziile luate în timpul jocului. Cel mai probabil, și spre deosebire de faza de evaluare care ar trebui să aibă loc imediat după joc, activitățile legate de rezultate se vor desfășura într-o altă zi, cu energie proaspătă.

Pentru activitățile ulterioare, ar trebui să păstrați tabla de joc așa cum era la sfârșitul jocului, deoarece ilustrează starea insulei și regulile electorale definite la sfârșitul jocului. Faceți o fotografie dacă trebuie să eliminați materialul de joc.

Activitatea de continuare ar putea fi începută cu o altă întrebare de tip „cum”, schimbând subiectul de la experiența personală la democrația pe care și-au construit-o jucătorii:

- Cât de mulțumit sunteți de democrația pe care ați construit-o în ansamblu?

Continuare: Ce vă face mai mult sau mai puțin mulțumit? Puteți să dați un exemplu de situație în legătură cu care sunteți deosebit de (ne)mulțumit?

Ulterior, participanții ar putea fi invitați să se gândească la următoarele întrebări:

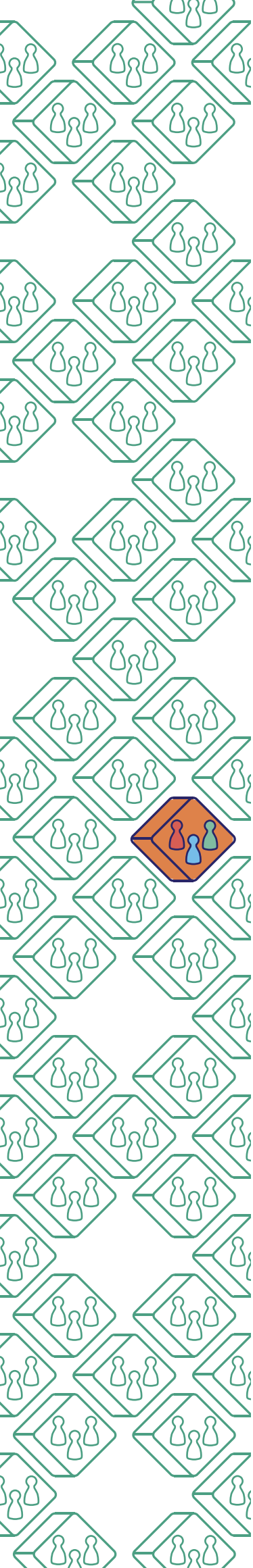
- Există aspecte ale democrației pe care ați construit-o pe care ați dori să le transpuneți în viața reală? Dacă da, ce aspecte? Unde ați dori să le transpuneți (clasă, școală, familie, oraș, sistemul politic al țării în care locuiți...)?
- Există aspecte ale democrației pe care ați construit-o pe care nu ați dori să le transpuneți în viața reală? Dacă da, ce aspecte? De ce? Ce nu vă place la ele?

Reflecția în legătură cu aceste întrebări ar putea fi organizată în trei pași:

1. Participanții răspund la aceste întrebări individual și simultan, notându-și răspunsurile și gândurile, câte unul pe fiecare foaie de hârtie. Dacă sunt disponibile, profesorii ar putea oferi două culori diferite de markere sau foi de hârtie, unul pentru a nota aspectele pe care ar dori să le transfere, altul pentru a nota aspectele pe care nu ar dori să le transfere.

2. Răspunsurile (foile de hârtie) se așează pe podea/ pe o masă mare/ lipite pe perete, iar participanții sunt rugați să le grupeze (conținutul similar este pus aproape de conținut similar, indiferent de evaluarea autorului (care dorește sau nu transpunerea).

3. Discuții de grup despre răspunsurile și grupurile create: Ce imagine vedem? Am evaluat elemente similare ale democrației noastre utopice în mod similar sau diferit? Care ar putea fi cauza acestui lucru?



Pentru a încheia procesul de continuare și de învățare, participanților li se poate cere să noteze individual, în scop personal, care este mesajul cu care au rămas după ce au jucat *Utopia*, inclusiv rezultatele și activitatea de continuare. Facilitatorul le cere participanților care doresc să-și împărtășească mesajul cu care au rămas, ceea ce ar trebui să fie la latitudinea fiecăruia. Mesajele de luat acasă nu sunt comentate nici de profesori, nici de colegi (sunt permise întrebările de înțelegere). Profesorii/instructorii nu exercită presiuni asupra elevilor care nu sunt singuri dispuși să-și împărtășească opiniile și le mulțumesc tuturor pentru participare.

Informații de bază despre Utopia

Jocul de masă *Utopia* a fost dezvoltat pe baza scenariului modulelor de învățare „Island Utopia” („Utopia insulară”) din elementele de bază ale programului de democrație. Elementul de bază al democrației este un concept didactic pentru abordarea principiilor democratice și a controverselor (valorice). Obiectivele principale sunt de a preda despre relația dintre valori și regulile formale în democrațiile noastre, de a îmbunătăți înțelegerea faptului că, atunci când se definesc regulile formale, pot fi necesare compromisuri de valoare, și de a iniția o reflecție asupra preferințelor personale legate de valoare. Pentru participanții avansați, acest lucru va îmbunătăți înțelegerea diversității democrațiilor.

Elementele de bază ale conceptului de democrație constau în câteva abordări didactice care pot fi transpuse în diferite subiecte. Modulul „Utopia insulară” este una dintre aceste abordări didactice.

Utopia este un scenariu al unei mici societăți cu grupuri de locuitori cu interese și nevoi diferite. Participanții își preiau rolurile și propun elemente ale unui nou sistem democratic pentru *Utopia*, luând în considerare atât ceea ce cred ei că este bun pentru o democrație, cât și ceea ce este benefic pentru grupul „lor” de locuitori. Ca elemente de bază ale modulului de învățare a democrației, „Utopia insulară” există cu două direcții: una este drepturile de vot și participanții elaborează o propunere de criterii privind drepturile de vot pentru noua democrație pe Utopia. Cealaltă temă se referă la drepturile majorității și la democrația directă, unde participanții elaborează o propunere de instituții diferite și sarcinile acestora în noua democrație din Utopia.

Jocul de masă *Utopia* a folosit elemente ale ambelor module și a adăugat sau concretizat unele aspecte ale scenariului. În special, interesele grupurilor de locuitori sunt mai elaborate și definite în joc.

Resurse suplimentare

Informații despre proiectul „Elementele de bază ale democrației”:

<https://www.demokrativ.ch/index.php/en/projects/building-blocks-of-democracy>
ultima accesare: 04.07.2022



04. Exemple de utilizare a jocurilor Demogames în educația formală și nonformală

04. Exemple de utilizare a jocurilor Demogames în educația formală și nonformală

4.1 Facilitarea Demogames – exemple

Cărțile CCD ca instrument de evaluare

De Moritz Borchardt

Tabelul 4.1.1: Cărțile CCD ca instrument de evaluare

| DEMOGAMES | OBIECTIVE/ȚINTE DE ÎNVĂȚARE | PARTICIPANȚI |
|---------------------------|--|---|
| Cărțile CCD | <ul style="list-style-type: none">• Să reflecteze asupra obiectivelor de învățare atinse la sfârșitul unei sesiuni de educație non-formală sau formală | <ul style="list-style-type: none">• Număr deschis de participanți, atât timp cât au cărți CCD• Recomandat pentru 15 ani și peste |
| DURATĂ 5-10 min | MATERIALE ȘI INFRASTRUCTURĂ <ul style="list-style-type: none">• Un set de cărți din jocul Competence Card Game (cărți CCD), ideal de persoană• O bucată de hârtie de persoană sau formular pregătit• Un pix | IMPORTANT DE ȘTIUT <ul style="list-style-type: none">• Se poate face la sfârșitul unei zile în timpul unei activități, sau la sfârșitul fiecărei sesiuni• Se presupune că participanții sunt deja familiarizați cu competențele CRCCD |

Activitatea pe scurt

Această activitate folosește cărțile CCD ca instrument de evaluare pentru a reflecta asupra competențelor dobândite/acoperite în timpul sesiunilor într-un cadru educațional. În timpul acesteia, fiecare participant are cu el un pachet de cărți CCD și trece prin pachet pentru a alege cărțile de competență care consideră că se potrivesc cu sesiunea la care tocmai a participat și le notează. Dacă se înmânează un formular în acest sens, acesta poate fi colectat la sfârșitul activității generale (atelier/schimb de experiență între tineri/seminar/curs) și poate fi utilizat pentru evaluarea evenimentului.

Pregătire

- Imprimați și pregătiți un pachet de cărți *Competence Card Game* pentru fiecare participant
- (opțional) pregătiți un formular care să includă titlurile tuturor sesiunilor și denumirile tuturor competențelor, astfel încât participanții trebuie doar să bifeze competențele pentru fiecare sesiune

Introducere

- Explicați exercițiul (max. 5 min)

Jocul propriu-zis

- Fiecare participant își parcurge pachetul de cărți CCD, le alege pe cele care, din experiența sa, se aplică sesiunii la care tocmai a participat și le notează

Evaluare și reflecție

- Deoarece acesta este un exercițiu de reflecție în sine și se va face în mod repetat, exercițiul nu ar trebui să aibă nevoie de o evaluare dedicată de fiecare dată, însă o scurtă reflecție care să determine dacă acest exercițiu a funcționat pentru participanți la începutul sau la sfârșitul evenimentului general poate fi utilă.

Sfaturi pentru facilitare

- Asigurați-vă alocăți suficient timp pentru acest exercițiu la sfârșitul sesiunii
- Dacă pregătiți un formular, colectați-le la sfârșitul evenimentului și utilizați-le pentru evaluarea întregului eveniment

Draw The Line – Incluziune și excludere

De Patrik Kessler

Tabelul 4.1.2: Draw The Line – Incluziune și excludere

| | | |
|--|---|---|
| DEMOGAMES <i>Draw The Line</i> <i>Tablă de joc, markere și creioane, regulile jocului</i> | OBIECTIVE/ȚINTE DE ÎNVĂȚARE <ul style="list-style-type: none">• Gândire analitică• Abilități de cooperare și comunicare• Înțelegerea valorilor egalității și justiției | PARTICIPANȚI <ul style="list-style-type: none">• 3–15 Participanți [Recomandat pentru 12 – 18 ani] |
| DURATION <i>1 sesiune de 2 ore</i> <i>Include 2 runde de joc</i> | MATERIAL ȘI INFRASTRUCTURĂ <ul style="list-style-type: none">• Un scaun mobil pentru fiecare participant și o masă pentru fiecare grup de 3 sau 4 persoane• Pix și hârtie pentru faza de evaluare | IMPORTANT DE ȘTIUT |

Activitatea pe scurt

Participanții ar trebui să învețe despre consecințele incluziunii și excluderii și despre valoarea egalității și a justiției. Participanții se pot gândi unde experimentează incluziunea sau excluderea. Jocul Draw The Line este folosit pentru a intra jucăuș în subiect, iar în discuția următoare subiectul este explorat mai în profunzime.

Pregătire

- Organizați o masă pentru fiecare 3 până la 4 participanți. Puneți în jurul fiecărei mese 3 până la 4 scaune și puneți o tablă de joc Draw The Line, un set de marcaje și regulile jocului pe fiecare dintre mese. Gândiți-vă la câteva conexțe în care incluziunea sau excluderea joacă un rol pe care ați dori să îl abordați împreună cu grupul. Pregătiți pixuri și hârtii pentru faza de evaluare. Gândiți-vă la un set de caracteristici pe baza cărora grupul dumneavoastră de participanți ar putea fi împărțit în grupuri (de exemplu, culoarea părului sau a ochilor, vârsta, numărul de frați, culoarea hainelor etc.).

Introducere

- Începeți cu o activitate de încălzire. Numiți una dintre caracteristicile pe care le-ați pregătit și spuneți participanților care împărtășesc caracteristica respectivă să se ridice și să se grupeze. Încercați să căutați caracteristici care determină formarea a diferite grupuri. De asemenea, puteți lăsa participanții să propună caracteristici. Când ați găsit una, care împarte întregul grup în subgrupuri de 3 sau 4 persoane, acestea vor fi grupurile voastre care vor juca împreună; lăsați-i să stea împreună în această formulă la una dintre mese. Apoi explicați regulile jocului Draw The Line.

Jocul propriu-zis

- În timpul jocului, încercați să fiți cât mai pasivi posibil și lăsați-i să experimenteze singuri jocurile. Îi puteți ajuta în cazul în care există întrebări despre reguli. Și urmăriți cu atenție ce se întâmplă. Încercați să găsiți situații interesante de joc pe care să le discutați ulterior. Există undeva doi jucători care colaborează împotriva celui de-al treilea? La ce fel de negocieri asistați? Unele grupuri negociază mult mai mult decât

alte ? Lăsați-i să joace cel puțin două runde de Draw The Line pentru a învăța din experiențele personale și a-și adapta metodele de joc.

Evaluare și reflecție

- După joc, readuceți la un loc întregul grup; puteți forma un cerc cu scaunele. Începeți să discutați despre experiența pe care jucătorii au avut-o în timpul jocului. Întrebați-i cum i-a făcut să se simtă jocul. Ce i-a frustrat? Ce le-a plăcut? Puteți folosi observațiile dumneavoastră pentru a continua discuția dacă participanții nu își împărtășesc părerile suficient de activ. Încercați apoi să aduceți discuția din joc în lumea reală. Întrebați participanții ce ar putea reprezenta formele și culorile în viața reală. Unde sunt trasate liniile între grupuri sau persoane? Cine trasează acele linii? De ce și cu ce scop? Ce fel de consecințe are acest lucru?

Tips for facilitation

- Pentru a încheia sesiunea și a crea un mesaj final, îndemnați la acțiune pentru participanți, puteți face o activitate de continuare: Pe baza discuției, participanții se pot gândi ei înșiși la exemple de incluziune sau excludere pe care le-au experimentat sau despre care au auzit sau citit și le notează. Lăsați-i să scrie situația (situațiile) și cereți-le să noteze cât de ideal ar reacționa în această situație. Cum cred ei că pot fi evitate efectele negative ale excluderii sau cum pot duce la un rezultat mai incluziv al situației? Oferiți participanților posibilitatea de a-și împărtăși notițele.

Schimbarea perspectivelor asupra democrației

De Sabine Jenni

Tabelul 4.1.3: Schimbarea perspectivelor asupra democrației

| | | |
|---|--|---|
| <p>DEMOGAMES</p> <p>Demodice</p> <p>Material de joc: 11 zaruri Demodice (sau aplicația Demodice) pentru fiecare grup de jucători</p> | <p>OBIECTIVE/ȚINTE DE ÎNVĂȚARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aflați despre diversitatea experiențelor și a punctelor de vedere asupra democrației • Reflectați asupra valorii diversității pentru democrațiile noastre | <p>PARTICIPANȚI</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3-10 jucători per joc Recomandare: dacă aveți 8 sau mai mulți participanți și suficient material de joc, lăsați participanții să joace în 2 grupuri, astfel încât toată lumea să aibă mai mult timp de vorbit |
| <p>DURATION</p> <p>1 sesiune de 2 ore</p> <p>Include 2 runde de joc</p> | <p>MATERIAL ȘI INFRASTRUCTURĂ</p> <ul style="list-style-type: none"> • O suprafață netedă (masă sau podea) pentru a arunca zarurile, unde toți jucătorii pot sta confortabil | <p>IMPORTANT DE ȘTIUT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Această activitate folosește varianta Demodice Împărtășește-ți povestea (pag. 7 din regulile jocului) |

Activitatea pe scurt

Această activitate folosește jocul Demodice în varianta *Împărtășește-ți povestea* pentru a-i determina pe participanți să reflecteze asupra și să învețe să prețuiască varietația și diversitatea punctelor de vedere și experiențelor lor cu democrația. Pe baza asocierii pe care le fac aceștia cu simbolurile de pe zaruri, participanții își împărtășesc răspunsurile personale la întrebări precum „Cum ați experimentat democrația?” sau „Ce ați vrea să îmbunătățiți la democrația dvs.?” și altele asemenea. După joc, participanții reflectă asupra semnificației și valorii diversității punctelor de vedere și poveștilor din grupul lor. Pentru a atinge obiectivele de învățare, planificați suficient timp pentru evaluare și reflecție după joc.

Pregătire

- Citiți ghidul de reguli Demodice; familiarizați-vă cu zarurile și simbolurile diferitelor culori. Familiarizați-vă cu foile de simboluri Demodice (și/sau capitolul Demodice din manualul Demogames) pentru a obține o imagine de ansamblu asupra posibilităților semnificației ale zarurilor. În această activitate, nu este recomandat ca jucătorii să lucreze cu foile de simboluri în timpul jocului. Dar vă poate ajuta să îi susțineți în cazul în care au nevoie de sprijin pentru a spune poveștile.

Introducere

- Începeți cu un exercițiu de „spargere a gheții” pentru a crea o atmosferă pozitivă în rândul participanților și pentru a intra în starea de a povesti. Acest lucru este cel mai important dacă participanții nu se cunosc. De exemplu, cereți participanților să formeze perechi. Fiecare participant împărtășește partenerului său trei fapte amuzante despre sine, dintre care două sunt adevărate și unul fals (de ex., bunicul meu are 93 de ani, nu mănânc mere, mi-ar plăcea să vizitez Parisul). Partenerul trebuie să ghicească care dintre ele este fals.

- Spuneți participanților că veți juca un joc de povestire. Faceți o prezentare aruncând zarurile în conformitate cu rundele descrise în ghidul de reguli și împărtășind o poveste. Precizați că nu există o asociere „corectă” cu simbolurile și că domeniul de asociere despre democrație este larg (viață privată, societate, politică și multe altele...). Subliniați că știți că poate fi o provocare să împărtășești povești personale și că participanții sunt liberi să aleagă ce să împărtășească. În același timp, ne putem înțelege mai bine doar dacă împărtășim ceva, așa că invitați-i să împărtășească povești și gânduri reale.

Jocul propriu-zis

- Explicați jocul după cum urmează: Jocul are patru runde. Începeți prin a folosi trei zaruri de aceeași culoare și în fiecare rundă adăugați zarurile de culoarea următoare, așa cum este descris în regulament. Fiecare rundă vine cu o întrebare. În fiecare rundă de joc, jucătorii aruncă unul după altul zarurile și răspund la întrebarea acestei runde, împărtășind o poveste bazată pe asocierile lor personale cu simbolurile zarurilor. Spuneți jucătorilor că li se permite să pună întrebări de înțelegere atunci când ascultă o poveste, dar nu să comenteze sau să judece.

- Împărțiți participanții în grupuri de jucători și lăsați-i să stea în cercuri în jurul unei mese sau pe podea și înmânați-le setul lor de zaruri Demodice. Lăsați jucătorii să joace. Ajutați jucătorii în cazul în care există întrebări legate de regulile jocului sau dacă sunt prea ezitanți să înceapă să spună o poveste (dar lăsați-le timp să se gândească și să înceapă, începeți să-i ajutați abia după 5 minute). Un ajutor bun ar putea fi întrebări de genul: „Ce vă vine în minte când vă uitați la simboluri? Cum sunt aceste asocieri legate de o experiență sau un gând? Cum ați putea folosi (unele dintre) aceste asocieri pentru a răspunde la întrebarea rundei actuale?”

- Nu vă amestecați și nu comentați poveștile. Intervenți dacă observați că un jucător este judecat pentru conținutul poveștii sale, cerându-le celorlalți să aprecieze deschiderea colegilor săi și spunând că nu este potrivit să judeci experiențele personale. Anunțați că vor putea discuta despre conținutul poveștilor după joc.

Evaluare și reflecție

- Începeți evaluarea oferind participanților spațiu pentru a-și împărtăși sentimentele și impresiile despre joc. Puneți întrebări la care se poate răspunde pe o scară de la X la Y (foarte puțin până la foarte mult, foarte ușor până la foarte dificil, foarte bun până la destul de rău și similar). Folosiți o metodă care permite participanților să se poziționeze simultan fără a folosi cuvinte (de ex., definiți o linie din încăperea ca scară de la X la Y pe care participanții se pot poziționa fizic sau lăsați-i să spună un număr între 1 și 10 pentru a se poziționa). Explicați metoda și puneți prima întrebare. După ce toți participanții s-au poziționat, cereți participanților cu poziții diferite să împărtășească motivul poziției lor. Idei de întrebări:

- Cum v-ați simțit în timpul jocului, bine sau nu atât de bine?
 - De ce bine, de ce nu atât de bine?
 - A depins acest lucru de rolul pe care l-ați avut (povestitor, ascultător)? Ce v-a făcut să vă simțiți mai bine? De ce? Depinde de conținutul poveștilor? Cum?
- Sarcina de a spune și de a asculta povești personale, de a răspunde la întrebări specifice cu ajutorul zarurilor a fost dificilă sau ușoară?
 - Ce a făcut ca asta să fie dificil sau ușor?
 - A depins de rolul pe care l-ați avut (povestitor, ascultător)? Ce a fost mai ușor? De ce? A depins de conținutul poveștilor? Cum?
- Câte idei noi ați auzit și ați avut despre democrație în timpul acestui?
 - Care sunt exemplele de gânduri/punctele de vedere/experiențele noi?

După acest exercițiu, lăsați participanții să se așeze într-un cerc. Ghidați o discuție de grup despre relația dintre experiențele de joc și experiențele lor din viața reală. Idei de întrebări:

Despre împărtășirea poveștilor personale:

- Care dintre experiențele din timpul jocului au fost similare cu experiențele pe care le-ați avut în viața reală? Care sunt aceste experiențe?
- Când (nu) împărtășim experiențe și puncte de vedere personale în viața reală? De ce da/de ce nu?
- Care este beneficiul de a spune și de a asculta povești personale?

Despre diversitatea experiențelor și a punctelor de vedere:

- Ce asemănări și deosebiri ați descoperit în poveștile pe care le-ați ascultat?
- De unde provin aceste asemănări și deosebiri?
- Care este beneficiul acestei diversități de povești pentru conviețuirea noastră în democrație? Care este „valoarea adăugată” a acestei diversități?

După discuția de grup, dacă aveți timp, rugați participanții să-și noteze fiecare mesajul cu care au rămas în urma activității. Mesajul cu care au rămas poate fi ceva important ce au învățat din activitate sau ceva ce și-ar dori să facă diferit în viața lor în urma acestei activități.

Sfaturi pentru facilitare

- În timpul jocului, anunțați întrebările doar la începutul fiecărei runde, nu toate la început.
- În timpul jocului, scrieți pentru fiecare joc culoarea zarurilor care se va folosi/adăuga și întrebarea la care se va răspunde pe o tablă neagră/albă/un flipchart/powerpoint vizibil/ă pentru toți jucătorii.
- În timpul discuției ghidate din faza de evaluare, utilizați o tablă sau un flipchart pentru a lua notițe despre învățăturile discutate de participanți.

Observatori ai corupției

De Laura Junglas, Johanna Flach, Sabine Jenni

Tabelul 4.1.4: Observatori ai corupției

| | | |
|---|--|---|
| DEMOGAMES Observers | OBIECTIVE/ȚINTE DE ÎNVĂȚARE <ul style="list-style-type: none">• Activarea cunoștințelor pe care participanții le au deja despre corupție și subiectele conexe• Dezvoltarea abilităților analitice• Trezirea interesului pentru tema corupției | PARTICIPANȚI <ul style="list-style-type: none">• 5 – 12 jucători pe joc (Se pot juca două jocuri în paralel dacă facilitatorul nu este povestitorul) |
| DURATION 1 sesiune între 60–90 minute Include 3 runde de joc | MATERIAL ȘI INFRASTRUCTURĂ <ul style="list-style-type: none">• Material imprimat Observers sau un dispozitiv cu acces la un browser• Un scaun/un loc confortabil pentru fiecare jucător | IMPORTANT DE ȘTIUT <ul style="list-style-type: none">• Această activitate folosește varianta Demodice Împărtășește-ți povestea (pag. 7 din regulile jocului) |

Activitatea pe scurt

Această activitate folosește jocul Observers ca o introducere în subiectul corupției. Le permite jucătorilor să descopere exemple din lumea reală și, în consecință, relevanța în lumea reală a corupției și a diverselor sale fațete. Deoarece li se cere să rezolve o ghicitoare, aceștia își activează cunoștințele pe care le au deja în legătură cu subiectul și își folosesc abilitățile analitice pentru a descoperi aspecte noi.

Pregătire

- Folosind tabelul de prezentare generală din capitolul Observers din acest manual, alegeți cărți în funcție de subiectul corupției. Vă recomandăm, de exemplu, ID5 „David împotriva lui Goliat”, ID6 „Putere poporului” și ID9 „Banii fac lumea să se învârtă”. Imprimați cărțile alese, primele pagini (titluri și imagini) și regulile jocului.
- Familiarizați-vă cu poveștile și aspectele pe care le considerați cele mai importante pentru participanții dumneavoastră și obiectivele de învățare specifice. Ce vreți să transmiteți? Cum vă pot ajuta poveștile alese? De exemplu, decideți cât timp doriți să dedicați activității de joc. Dacă apreciați discuțiile aprofundate între jucători din timpul jocului, limitați numărul de întrebări pe care aceștia au voie să le pună pentru a rezolva o ghicitoare. Cel mai probabil se vor angaja în discuții aprinse despre întrebările potrivite, dar o ghicitoare poate dura mai mult. Dacă doriți un început rapid și activ al atelierului dumneavoastră, limitați timpul în care jucătorii trebuie să rezolve ghicitoarea.

Introducere

- Spuneți participanților că veți juca un joc de ghicitori. Explicați regulile jocului. Alegeți un povestitor dacă nu sunteți povestitorul. Clarificați condițiile de câștigare a jocului (a se vedea regulile jocului).

Jocul propriu-zis

- În timpul jocului, dacă nu sunteți povestitorul, preluați rolul unui observator și ascultător activ. Ajutați jucătorii în cazul în care există întrebări despre regulile jocului. Amintiți-le jucătorilor că pot folosi oricând sfaturi și că povestitorul poate veni cu propriile sfaturi. Gândiți-vă dacă va fi benefic pentru grup și pentru propriul dvs. scop dacă îi ajutați pe jucători să rezolve ghicitoarea (și dacă interveniți în sarcina povestitorului) sau dacă preferați să nu vorbiți.
- Rețineți că jocul poate fi o experiență productivă pentru scopul dumneavoastră, chiar dacă jucătorii nu rezolvă ghicitoarea.
- Jucați toate cărțile alese.

Evaluare și reflecție

- După ce jucătorii rezolvă ghicitoarea, puteți folosi ultima pagină a cărților (întrebări de discuție) pentru a începe o discuție asupra subiectelor poveștii. Limitați timpul de discuție pentru fiecare carte.
- După ce ați jucat toate cărțile, dați jucătorilor șansa de a-și împărtăși experiența cu jocul. A fost greu sau ușor să rezolvați ghicitoarea? Ce a făcut-o să fie dificilă/ușoară? Au descoperit aspecte surprinzătoare? Există elemente din povești despre care ar dori să afle mai multe? Care? De ce? Care au fost argumentele comune ale poveștilor? Anunțați că ați ales poveștile pentru că toate sunt legate de fenomenul corupției.

Sfaturi pentru facilitare

- Adesea, jucătorii trebuie să intre în starea de spirit pentru a se oferi voluntari ca povestitori. De asemenea, povestitorul are nevoie de timp pentru a pregăti și a citi poveștile. Dacă doriți să jucați *Observers* doar ca un exercițiu introductiv, ar putea avea sens să preluați dumneavoastră rolul povestitorului. Acest lucru înseamnă, de asemenea, că puteți alege cele trei informații pe care jucătorii trebuie să le ghicească. Acestea pot fi informații specifice care fac legătura cu conținutul activității dumneavoastră.
- Folosiți aceeași abordare pentru a introduce alte subiecte. De exemplu, în loc de corupție, alegeți drepturile de vot (Povestea 3, Povestea 11) sau genul (Povestea 4, Povestea 11, Povestea 16).
- De asemenea, puteți folosi exercițiul de rezultate *Observers* pentru a vă încheia activitatea; ați putea încheia cerând participanților să-și inventeze propria poveste *Observers* pe baza conținutului pe care l-au învățat.

Proiecte de participare la școală

De Ramon Martinez

Tabelul 4.1.5: Proiecte de participare la școală

| | | |
|---|---|---|
| DEMOGAMES <i>Participedia</i> | OBIECTIVE/ȚINTE DE ÎNVĂȚARE <ul style="list-style-type: none">• Să sprijine elevii în implementarea proiectelor locale | PARTICIPANȚI <ul style="list-style-type: none">• Orice număr și cu orice experiență• Demararea unui proiect pentru a-și îmbunătăți viața |
| DURATION 30–45 min | MATERIAL ȘI INFRASTRUCTURĂ <ul style="list-style-type: none">• Seturi de cărți <i>Participedia</i> pentru fiecare grup de lucru• O bucată mare de hârtie și pixuri colorate | IMPORTANT DE ȘTIUT <ul style="list-style-type: none">• Grupurile ar fi trebuit să treacă printr-un proces anterior pentru a decide asupra unui proiect pe care doresc să-l implementeze și să folosească această sesiune pentru a-și susține procesul• Alternativ, sesiunea poate servi drept inspirație pentru inițiativele locale |

Activitatea pe scurt

Pe măsură ce școlile se angajează în învățarea bazată pe proiecte, folosiți cărțile Participedia și wiki pentru ca grupurile să își definească în continuare proiectele locale pentru îmbunătățirea cartierului lor.

Pregătire

- Pregătiți spațiul pentru ca fiecare grup de proiect să se așeze confortabil în jurul meselor unde au deja un set de cărți Participedia și hârtia și materialele de desen.
- În fiecare set de cărți Participedia puteți separa cele 14 cărți de metodă sau puteți lăsa participanții să o facă.
- Când grupurile au creat dinainte materialele pentru proiectele lor, țineți-le la îndemână și vizibile în încăpere.

Prezentare

- Prezentați Participedia Wiki După aceea, în loc să prezentați regulile jocului, împărtășiți mai multe informații despre cărțile Participedia:
 - Începeți cu partea laterală a cărților Participedia, arătând categoriile de cazuri. Unele dintre aceste categorii pot fi foarte diferite de proiectele elevilor; explică-le ce înseamnă și cine le conduce de obicei (municipalitate, cetățeni organizați, indivizi dedicați). Alții se vor conecta cu procesele lor, își vor face o primă idee de la fiecare grup despre locul unde se potrivesc proiectele lor.

Tabelul 4.1.6: Diferite forme de organizare a proceselor și proiectelor

| | |
|--|--|
| <i>Dezvoltare comunitară/ Organizare/ Mobilizare</i> | <i>Spații informale de conversație</i> |
| <i>Proces deliberativ și dialogic</i> | <i>Arte participative</i> |
| <i>Democrație directă</i> | <i>Protest</i> |
| <i>Evaluare/ Supraveghere/ Audit social</i> | <i>Bugetul public</i> |
| <i>Educație experiențială și imersivă</i> | <i>Adunări publice</i> |

- După aceea, concentrați-vă pe cuvântul mic din partea de jos a cărții. Cinci verbe diferite care modelează abordarea pe care o are proiectul și ce fel de impact va avea. Verificați împreună cu grupul semnificația celor 5 cuvinte, oferindu-le spațiul necesar pentru a da câteva exemple care să clarifice elementele specifice și principalele diferențe.

| | | | | |
|-------------------|-------------------|-------------------|------------------|------------------|
| <i>colaborare</i> | <i>consultare</i> | <i>capacitare</i> | <i>informare</i> | <i>implicare</i> |
|-------------------|-------------------|-------------------|------------------|------------------|

- În cele din urmă, lăsați grupul să se concentreze asupra diverselor hashtag-uri pe care le pot identifica în cărți și cereți-le să verifice care dintre ele reprezintă acțiunea lor:

Tabelul 4.1.7: Hashtag-uri Participedia

| | | |
|-----------------------------------|---------------------------------|------------------------------------|
| <i>#implicare civică</i> | <i>#capacitatea comunității</i> | <i>#educație</i> |
| <i>#Europa</i> | <i>#emisfera sudică</i> | <i>#drepturile omului</i> |
| <i>#inovație</i> | <i># schimb de cunoștințe</i> | <i>#mass-media și digitalizare</i> |
| <i>#capacitatea minorităților</i> | <i>#networking</i> | <i>#capacitatea tinerilor</i> |

- În sfârșit, pentru a arăta totul împreună, faceți grupurile să se concentreze pe cele 14 cărți de metode, care explică în detaliu câteva metode pe care fiecare grup le-ar putea folosi pentru proiectul local. Păstrați la îndemână cărțile de cazuri care vor fi utile pentru exemple de ajutor, în timp ce cărțile de metode le vor pune la dispoziție instrumente pe care le pot folosi.

Folosiți acest moment pentru a confirma că acum fiecare grup își va crea cărțile în format A4 pe baza elementelor pe care le-a văzut.

Jocul propriu-zis

- Cereți participanților să înceapă să-și creeze cărțile în următoarea ordine:
 - Titlul proiectului pe care l-au conceput
 - Forma de participare pe care o folosesc
 - 2 hashtag-uri principale centrale pentru a-și descrie proiectul. Pot folosi 1 sau 2 din cărțile Participedia și sunt invitați să-și adauge unul specific
 - Păstrați necompletat spațiul pentru scurta descriere.
- Odată ce cele trei elemente de bază sunt gata, cereți fiecărui grup să se alăture unui alt grup, astfel încât în perechi să ofere și să primească feedback cu privire la alegerile lor. Spuneți-le grupurilor dinainte că această rundă de feedback este necesară pentru a vedea cum reacționează oamenii din exterior la ceea ce împărtășesc ei și dacă pot schimba ceva din discursul lor pentru a face lucrurile mai ușor de înțeles și pentru a simplifica implicarea.
- După feedback, grupurile se întorc la lucru. Faceți eventualele modificări la hashtag-uri și la forma de participare. Creați o scurtă descriere a proiectului care se potrivește cu acel cadru.
- Odată ce toate grupurile sunt pregătite, reveniți în forma completă a participanților pentru evaluare și încheiere. Dacă unele grupuri au terminat mai devreme, invitați-le să-și decoreze felicitările sau să se bucure de un timp liber binemeritat.

Evaluare și reflecție

- Lăsați participanții să înceapă această ultimă parte a sesiunii, împărtășind cum a fost experiența pentru ei, nu doar descriind ceea ce s-a întâmplat, și, de asemenea, împărtășind cum s-au implicat în proces și în ce moduri.
- După ce ați ascultat câteva detalii de la grupurile care au dorit să împărtășească, cereți fiecărui grup să-și prezinte cărțile celorlalți, concentrându-se pe forma de participare, descrierea proiectului și hashtag-urile utilizate.
- Întrebați grupurile dacă identifică legături și modalități prin care proiectele lor se pot sprijini reciproc. Aceasta ar putea fi prima dată când au ascultat prezentări de la colegii lor în același format, astfel încât răspunsurile pot oferi indicii despre următorii pași și modalități de colaborare.
- Reveniți la cazurile și metodele cărților Participedia și întrebați fiecare grup dacă a găsit vreo inspirație sau abordări noi pentru proiectul lor prin intermediul cărților Participedia.
- Ca acțiune de încheiere, invitați fiecare grup să-și adauge proiectele pe Participedia Wiki, astfel încât să devină un exemplu pentru viitoarele grupuri de tineri.

Sfaturi pentru facilitare

- Deoarece grupul are deja un proiect, se concentrează pe ceea ce au conceput. Când ceea ce urmăresc nu se potrivește complet cu categoriile Participedia, participanții sunt mai mult decât bineveniți să adauge unele noi.

Ce se întâmplă săptămâna aceasta în jurul nostru?

De Ramon Martinez

Tabelul 4.1.8: Știrile de dimineață

| | | |
|-------------------------------------|--|---|
| DEMOGAMES Deckmocracy | OBIECTIVE/ȚINTE DE ÎNVĂȚARE <ul style="list-style-type: none">• Să înțeleagă critic cauzele de bază și consecințele problemelor zilnice în societate | PARTICIPANȚI <ul style="list-style-type: none">• Orice număr și cu orice experiență• La curent cu știrile |
| DURATION 30-45 min | MATERIAL ȘI INFRASTRUCTURĂ <ul style="list-style-type: none">• Seturi de cărți concept Deckmocracy pentru fiecare grup de lucru• Cărți eveniment goale | IMPORTANT DE ȘTIUT <ul style="list-style-type: none">• Facilitarea conversațiilor despre știrile actuale între tineri ar putea să nu necesite facilitare, dar vor avea de câștigat de pe urma observării perspectivelor împărtășite și a cuvintelor folosite în grupuri. |

Activitatea pe scurt

Toată lumea vorbește despre știri dimineața, iar unele știri rezonază mai mult decât altele sau devin controversate din punct de vedere ideologic. Să folosim conceptele Deckmocracy pentru a dialoga despre cele mai presante știri!

Pregătire

- Pregătiți spațiul pentru ca participanții să stea în grupuri de 4-6 la mesele unde au deja un pachet de cărți concept Deckmocracy.
- Pregătiți cărțile eveniment goale din cadrul Deckmocracy pentru a fi distribuite după faza de prezentare.
- Deși veți întreba participanții despre tema de discutat, pregătiți-i pe doi dintre ei să facă propuneri.

Introducere

- Urați „bun venit” grupului și începeți o conversație despre cele mai recente știri relevante din oraș. Participanții ar putea vorbi despre economie, politică, sport, viață de noapte... determinați grupul să împărtășească diferite știri și evenimente, urmărind care dintre ele rezonază mai bine cu mai mulți participanți și care generează controverse.
- După prima împărtășire a temelor, cereți-le să decidă care dintre ele sunt mai relevante pentru a avea o discuție mai lungă despre asta. Pe măsură ce participanții restrâng opțiunile, puteți susține consensul, ceea ce se poate întâmpla atunci când un subiect este mai relevant decât oricare altul la un moment dat, puteți vota între 2-3 care sunt similare ca interes și implicare și chiar să lăsați diferite grupuri să-și decidă subiectul. Voi decideți!

Jocul propriu-zis

- Având ca temă subiectul de știri actuale pe care l-ați decis, explicați fiecărui grup că vor folosi cărțile concept de la masă pentru a începe să vorbească despre asta. Iată câteva întrebări pe care le puteți arăta în încăperea pentru a începe conversația.
 - De ce se întâmplă asta?
 - Cine este implicat? Este cineva exclus?
 - Cine beneficiază? Cine suferă consecințele?

- Spuneți participanților să păstreze vizibile în centrul mesei cărțile pe care le folosesc, iar pe cele pe care le folosesc mai mult mai aproape de centru.
 - Uneori, tema necesită un cuvânt care nu este inclus în cărțile concept.
 Aveți la îndemână hârtie pentru a scrie oricare dintre aceste cuvinte pe care grupul le consideră foarte importante.
- După 10 minute de conversație cu cărțile, mergeți la fiecare masă și dați câte o carte eveniment goală. Cereți fiecărui grup să creeze cartea eveniment pentru știrile despre care vorbesc. Singura cerință este ca acea carte să aibă mai puțin de 8 concepte și prin acele 8 concepte oamenii să poată înțelege știrea și elementele importante care o fac relevantă sau controversată.

Evaluare și reflecție

- Odată ce grupul este din nou împreună, faceți-i să-și împărtășească implicarea și sentimentele prin procesul de dialog.
- După ce au fost împărtășite diverse emoții și înainte de a privi cărțile create, întrebați grupul dacă și-au schimbat perspectivele și ce au învățat nou despre știrile la care au lucrat.
 - Puteți întări sentimentul că dialogul poate susține noi argumente care ne întăresc opiniile la fel de mult ca și cele care le schimbă, în timp ce lipsa dialogului sau a interesului din timpul dialogului ar putea doar să întărească o opinie fără gândire critică.
- În sfârșit, convingeți grupurile să-și împărtășească cărțile. Rugați-i să înceapă cu conceptele, astfel încât grupul să poată confirma sau chiar să ghicească care este titlul știrii. După ce ați împărtășit titlul, cereți-le un scurt feedback despre procesul decizional și cât de mulțumiți sunt de rezultat.
- Ca activitate de continuare și distracție, puteți păstra cărțile eveniment create pentru a juca viitoare jocuri Deckmocracy și pentru a juca Tabú.

Sfaturi pentru facilitare

- Această activitate va fi mai ușoară atunci când participanții s-au jucat cu Deckmocracy de câteva ori în avans și sunt familiarizați cu conceptul și cărțile eveniment.
- Temele controversate ar putea avea grupuri diferite de participanți implicate unul împotriva celuilalt. Fiți gata să urmăriți o perspectivă a drepturilor omului și democratică.
- Fără a întrerupe fluxul conversațiilor, cu excepția cazului în care este strict necesar, luați notă de orice argument discriminatoriu sau antidemocratic pentru a-l aborda în timpul evaluării. Scopul nu este de a sublinia persoana care a spus-o, ci motivele pentru care mesajul nu susține societăți mai incluzive și mai diverse.
- Știrile ar putea să nu fie un eveniment de la TV sau de pe rețelele sociale, ci un eveniment care a avut loc în oraș sau în grupul de oameni. Urmăriți interesul participanților, deoarece rezultatele vor fi remarcabile.

4.2 Instrucțiuni și întrebări pentru faza de evaluare

De Corina Leca

Fiind parte a procesului de învățare, faza de evaluare trebuie să fie planificată și realizată în funcție de rezultatele învățării.

Table 4.2.1: Indicații și întrebări pentru evaluare

| |
|---|
| Țineți cont de rezultatele învățării preconizate ale jocului+activității respective și încercați să subliniați întrebări care le vor deschide porți (faceți participanții să înțeleagă importanța practică a afirmațiilor-acțiunilor-deciziilor-emoțiilor lor dincolo de joc). |
| Analizați întrebările planificate în timpul evaluării, dar modificați/adăugați întrebări noi în funcție de proces. Când este posibil, conectați noile întrebări cu răspunsurile-opiniile exprimate de participanți pentru a demonstra în mod deschis faptul că toți sunt implicați și responsabili față de acest proces de învățare. |
| Începeți să faceți evaluare imediat după joc/activitate și spuneți participanților că vor avea șansa de a-și consolida învățarea și de a deveni mai independenți prin analiza experienței lor recente. |
| Începeți prin a întreba participanții cum se simt după acea experiență (dacă a fost interesantă, provocatoare, frustrantă, plină de satisfacții etc.) și apoi structurați întrebările în funcție de rezultatele învățării și folosind sugestiile menționate mai jos. Cele patru categorii nu trebuie aplicate ca atare (exhaustiv și în ordinea dată), dar trebuie să fie reprezentate în orice evaluare. |
| Monitorizați îndeaproape nivelul de participare și încurajați persoanele mai puțin active să răspundă la întrebări. |
| Fiți flexibili și lăsați participanții să aibă un dialog unu la unu. |
| Încurajați-i să-și pună întrebări de evaluare unul altuia. |
| Creați o atmosferă echitabilă, dar informală, pentru ca participanții să fie dispuși să gândească cu voce tare, să împărtășească perspective originale cu întregul grup, să facă sugestii îndrăznețe de acțiuni comunitare. |

Conform misiunii lor (analiza întregului proces de învățare), întrebările de evaluare ar trebui să se învârtă în jurul:

| | |
|---|---|
| A- temelor jocului/activității+conceptelor | B- procesului de învățare SAU modului în care s-a jucat/s-a desfășurat activitatea |
| C- – modului în care aspectele de învățare menționate mai sus funcționează în viața reală (ceea ce participanții știu despre problemele democrației din viața lor reală) | D- a ceea ce ar putea face cu privire la problemele analizate în viața lor reală SAU cum ar putea folosi competențele dezvoltate în timpul jocului/activității în viața lor reală |

A – Teme și concepte de joc/activitate

Tabelul 4.2.2: Teme și concepte de joc/activitate

| |
|--|
| Care este liantul democrației în opinia dumneavoastră? Explicați. |
| Care sunt principalele limite ale democrației? Explicați. |
| De ce a apărut această problemă, în opinia dumneavoastră? S-ar putea întâmpla din nou? Care ar putea fi impactul acesteia asupra democrației pe termen lung? |

| |
|--|
| Cum ar fi putut fi prevenit evenimentul X (Deckmocracy, Observers)? Cum ar putea Z (efectele sale) să fie diminuat/limitat/controlat acum? |
| Cum ar putea Y influența alegerile/economia de piață liberă/viața de zi cu zi a cetățenilor/etc.? |
| Ce ar putea face acum actorul/instituția/cetățenii Z pentru a îmbunătăți statutul democrației/drepturilor omului/etc.? |
| Puteți numi X democrație ținând cont de situația descrisă în cazul X (Observers)? Explicați. |
| Cum puteți explica impactul diferit al X în exemplele date în jocul G (Participedia, Utopia)? |
| Ce elemente ale democrației lipsesc din cuburile 9/11, după părerea dumneavoastră? Care ar fi problemele cu care se confruntă cetățenii în acea democrație? |
| Care ar putea fi consecințele evenimentului/problemei/situației X pe termen lung? Cum ar putea cetățenii/autoritățile/etc. să le prevină/atenueze? |
| Există și alte entități naționale/internaționale responsabile pentru problema descrisă în acest joc/activitate? Cum ar fi putut acestea să îmbunătățească situația? |
| Cum ar putea societatea civilă/mass-media/autoritățile/politicienii/școlile/sectorul de afaceri/etc. să facă față problemelor/fenomenelor descrise în acest joc/caz? |

B - Procesul de învățare SAU cum s-a jucat jocul/s-a desfășurat activitatea

Tabelul 4.2.3: Procesul de învățare

| |
|---|
| Care este cel mai important/util/interesant lucru pe care l-ați câștigat din această experiență? |
| Ce principii ale democrației ați descoperit în regulile acestui joc/acestei activități? |
| Această activitate v-a provocat în vreun fel valorile/principiile? Explicați. Cum ați desfășura o astfel de activitate? |
| Cum ați folosi acest joc/activitate (sau părți ale acestuia/acesteia) în rețeaua/grupul de prieteni/comunitatea dumneavoastră? Explicați-vă motivele. |
| Doriți să participați la o activitate de continuare? Cum ar trebui să arate?/Care ar trebui să fie scopul acesteia? |
| Ce v-a făcut să vă schimbați părerea despre Z? |
| Cum ați conectat ideile/Cum ați dedus acest lucru din declarația colegului dumneavoastră? |
| Ce ați fi făcut dacă colegul ar fi spus.../cealaltă echipă ar fi acționat... și de ce? |
| V-ați gândit la o soluție/un răspuns mai bun după ce ați pierdut runda? Explicați. |
| De ce ați sugerat X/reacționat așa când vorbeam despre Y? |
| La ce reacție vă așteptați de la cealaltă echipă/jucători când ați făcut Y? |
| Cum ați încercat să remediați situația pentru echipa dumneavoastră? Cum v-ați convins colegii să vă urmeze opinia? |
| Ce ați vrut să obțineți din acest joc? L-ați înțeles? Ce altceva ați înțeles? |

| |
|---|
| De ce ați ales/ a ales echipa dumneavoastră strategia X? |
| Ați sugera alte reguli/proceduri pentru contextul X? Explicați-vă motivele. |
| Cum ați putea/ar putea echipa dumneavoastră să obțină un rezultat mai bun în momentul Z/în acest joc? |
| Cum au/a influențat regulile de joc/activitatea calitatea performanței dumneavoastră? |
| Ce ați învățat despre dumneavoastră ca persoană care învață din acest joc/ această activitate? |
| Ați mai juca acest joc? De ce? |
| Ați descoperit ceva nou în acest joc/această activitate? Dacă da, cum aveți de gând să aprofundați această problemă după aceea? |
| Cum ați aborda acest joc data viitoare (pentru a obține un scor mai bun)? |
| Ați dezvoltat abilități de ascultare activă/gândire critică/cooperare....respect/ înțelegere critică a politicii-drepturilor omului-culturii-...? Care au fost sarcinile/ acțiunile de joc care au contribuit la acest lucru? |
| Urmăriți un plan de studiu și vă monitorizați progresul, în general? |
| Credeți că evaluarea (oricărei activități de învățare) vă îmbunătățește/ consolidează reușitele? Explicați. |

C - Modul în care funcționează aspectele de învățare menționate mai sus în viața reală (ceea ce participanții știu despre problemele democrației din viața lor reală)

Tabelul 4.2.4: Aspecte de învățare din viața reală

| |
|---|
| Cum funcționează principiile/norme/procedurile incluse în acest joc+activitate în viața reală? Este posibil ca problema descrisă în acest joc/caz/etc. să fie tratată într-un mod diferit în țara dumneavoastră? Explicați. |
| Ce s-ar putea întâmpla în realitate dacă această problemă nu este monitorizată/ rezolvată/ atenuată? |
| Care sunt punctele slabe/forte ale democrației în țara/comunitatea dumneavoastră? |
| O astfel de activitate ar putea ajuta democrația? Explicați. |
| Care sunt cele mai eficiente modalități de participare publică, în opinia dumneavoastră? Explicați alegerile dumneavoastră |
| Ar fi posibil ca evenimentul/situația X să se întâmple în țara/comunitatea dumneavoastră? Cum ați rezolva această problemă dumneavoastră/concetățenii dumneavoastră? |
| Ați putea folosi procedurile descrise în acest joc/această activitate în viața de zi cu zi? Explicați. |
| Ce ați face dacă ați fi în situația X a acestui joc? Explicați-vă deciziile. De ce lucrurile nu s-au întâmplat așa în joc/acest caz/etc.? |
| Ce ați învățat despre dumneavoastră ca cetățean jucând acest joc/participând la această activitate? |

D - ar putea face cu privire la problemele analizate în viața lor reală SAU cum ar putea folosi competențele dezvoltate în timpul jocului/activității în viața lor reală

Tabelul 4.2.5: Continuare

| |
|--|
| Cum puteți/veți folosi această experiență în viața dumneavoastră reală? |
| Cum participați în comunitatea dumneavoastră și care sunt rezultatele? |
| Pe cine ați informa/educa în primul rând despre această problemă și de ce? |
| Doriți să luați măsuri concrete cu privire la oricare dintre cazuri/probleme/teme? Explicați. Cum ar reacționa oamenii/autoritățile/mass-media... la acțiunile dumneavoastră? |
| Ce ați putea face pentru a preveni probleme similare în comunitatea dumneavoastră? Cine altcineva i s-ar alătura și de ce? |
| Ce ar face concetățenii dacă în țara dumneavoastră ar apărea situația/problema Y? Explicați. |
| Ce ar trebui făcut pentru a preveni/rezolva probleme similare în țara dumneavoastră? |
| Care ar putea fi următorii pași ai situației X din joc în țara/comunitatea dumneavoastră? |
| Care sunt primele măsuri care trebuie luate de cetățenii obișnuiți pentru a asigura valorile/principiile de bază ale democrației? |
| Care sunt primele schimbări pe care le-ați face/cere în mod formal pentru a îmbunătăți democrația în țara/comunitatea dumneavoastră? S-ar alătura cineva acestuia/acesteia? Explicați. |
| Ce alte aspecte ale problemelor incluse în aceste cazuri/jocuri ar trebui analizate aici? De ce sunt ele importante pentru dumneavoastră? Mai este ceva de aceeași părere? |

