

Proposta
PON Cittadinanza Globale
Empaville
Il Bilancio Partecipativo a scuola



BiPart srls –Startup innovativa

Via Metauro, 4 – 20146 Milano

P.IVA/C.F. 09444470968

Il progetto in sintesi



Empaville è un gioco di ruolo che simula le fasi di un **bilancio partecipativo** nella città immaginaria di Empaville. Il gioco - nato all'interno del Progetto Europeo EMPATIA e riadattato da BiPart - è basato sulle interazioni e sulle fasi tipiche di un reale bilancio partecipativo, semplificato con elementi di **gamification per insegnare e far approcciare le persone al tema della partecipazione**.

Durante il gioco, i partecipanti vengono divisi per tavoli (che corrispondono a un quartiere di Empaville) e sono invitati a **discutere ed elaborare proposte per migliorare il loro quartiere** immaginario assumendo il ruolo, il comportamento e le caratteristiche di un abitante-tipo di una città reale, assegnato tramite cartoncini-personaggio a ciascun partecipante. Infine, le proposte presentate vengono poste al voto per decidere quale progetto verrà realizzato per il bene comune di Empaville. Il gioco è progettato per far emergere i tipici conflitti tra generazioni, culture e status differenti e per dimostrare - attraverso l'impersonificazione dei cittadini immaginari di Empaville e la partecipazione alle assemblee - come il **percorso deliberativo** aiuti a gestire tali conflitti e trovare soluzioni condivise e sostenibili

L'approccio

L'innovazione di questo progetto consiste nel portare **modelli e approcci partecipativi e deliberativi all'interno all'interno della comunità scolastica**, in contesti cioè dove le dinamiche decisionali e organizzative riproducono lo schema centralizzato della rappresentanza e della delega. Si tratta non solo di un progetto di **"educazione civica"**, ma anche un'occasione per approfondire e acquisire una molteplicità di skills professionali. Sulla piattaforma **www.bipart.org** le proposte degli studenti potranno essere consultate, supportate, commentate e migliorate in maniera collaborativa, per poi arrivare al voto finale.

Contatti:

Tel. +39.392.51.91.363 – info@bipart.it – www.bipart.it

La piattaforma verrà usata anche come veicolo di disseminazione del progetto all'esterno e nei confronti degli altri Istituti scolastici.



LE FASI

FASE 1: Presentazione

Il principale facilitatore introduce il contesto ai partecipanti descrivendo la città, i suoi quartieri e le loro caratteristiche. Vengono illustrate le regole del gioco

FASE 2: Tavoli Deliberativi

I partecipanti sono suddivisi in "gruppi di quartiere" per discutere ed elaborare le proposte di progetto.

FASE 3: Presentazione della proposta

Uno o più rappresentanti per gruppo sono invitati a presentare brevemente le proposte caricate sulla piattaforma. Il sindaco coordina le presentazioni e controlla il tempo.

A seguire il facilitatore procede alla valutazione tecnica ed economica delle proposte in collaborazione con i team, che le hanno presentate, per arrivare alla selezione finale.

FASE 4: Fase di votazione

Ogni partecipante effettuerà l'accesso alla piattaforma e voterà le proposte caricate.

FASE 5: Cerimonia di premiazione

Al termine della fase di votazione, la simulazione termina quando il sindaco mostra i risultati e annunciando le proposte vincenti.

FASE 6: Analisi dei dati

Facilitatori e partecipanti procedono con l'analisi dei dati.

Contatti:

Tel. +39.392.51.91.363 – info@bipart.it – www.bipart.it



I Risultati attesi

- **Learning by doing:** attraverso un approccio divertente e pratico i partecipanti acquisiscono rapidamente competenze specifiche legate ai temi della partecipazione e dell'amministrazione pubblica;
Identità proiettiva: il gioco di ruolo richiede di lasciare la propria identità e il proprio ruolo sociale per impersonare un personaggio; questo incoraggia i partecipanti a rinunciare al contesto di apprendimento abituale ed immedesimarsi in bisogni e problemi differenti
- **Concorrenza:** a nessuno piace perdere. Anche in presenza di un premio puramente simbolico, il contesto del gioco spinge i partecipanti a impegnarsi nella competizione, sia come individui che come gruppo.
- **Strategia:** dinamiche individuali e di gruppo, competizione e premi stimolano i partecipanti a sviluppare strategie di gioco e incentiva i meccanismi di collaborazione e cooperazione

Per approfondimenti

<https://bipart.org/school>

<https://bipart.org/bp-school>

<https://bipart.org/empaville-kit>

E' possibile finanziare il progetto tramite PON competenze Globali.

http://www.istruzione.it/pon/avviso_cittadinanza-globale.html

<https://www.youtube.com/watch?v=o2aUenI4vnY&feature=youtu.be>

Le aree tematiche per gli interventi delle scuole sono:

1. educazione alimentare, cibo e territorio;
2. benessere, corretti stili di vita, educazione motoria e sport;
3. educazione ambientale;
4. cittadinanza economica;
5. **civismo, rispetto delle diversità e cittadinanza attiva**

Contatti:

Tel. +39.392.51.91.363 – info@bipart.it – www.bipart.it