

RETERURALE
NAZIONALE
20142020



PAC GAME

IL GIOCO DELLA PAC



**Documento realizzato nell'ambito del Programma
Rete Rurale Nazionale 2014-22
Piano di azione biennale 2023-24
Scheda progetto CREA 2.1**

Autorità di gestione:

Ministero dell'agricoltura, della sovranità alimentare e delle foreste

Direttore Generale:

Simona Angelini

Autori: Roberto Cagliero, Patrizia Borsotto

Gruppo di lavoro: Patrizia Borsotto, Ilaria Borri, Roberto Cagliero, Teresa Lettieri, Francesca Moino, Antonio Papaleo, Grazia Valentino, Milena Verrascina, Barbara Zanetti

Data: Settembre 2024

Impaginazione e grafica:

Roberta Ruberto e Mario Cariello

Citazione: Borsotto P, Cagliero R, (2024), PAC_GAME. Il gioco della PAC, Rete Rurale, Roma.

Peer Review: Stefano Trione; Francesca Moino

ISBN 9788833853833

Sommario

Introduzione	4
Gli acronimi.....	7
1. La logica del gioco	8
Il gioco didattico	8
I serious game.....	10
PAC GAME.....	11
2. Giocare a PAC GAME.....	15
Spirito del gioco	15
Preparazione del gioco	15
Come giocare	16
I sistemi produttivi e le relative carte da gioco	17
Le caselle speciali.....	18
Ma chi ha vinto?	19
3. Il contenuto di PAC GAME.....	20
Elementi strutturati	20
Elementi flessibili.....	22
4. Cosa abbiamo imparato	24
Il processo di sviluppo del gioco	24
Alcune riflessioni.....	28
Bibliografia	31
Sitografia	32
Allegato I - Serious game e agricoltura.....	33
La piattaforma GAMAE	33
Esempi di serious game	35
Allegato II – Esempi degli applicativi di PAC GAME.....	40
Visione complessiva dei format proposti	40
Esempi di carte di sistemi produttivi	42
Esempi di carte intervento	46
Esempi di carte ev-enti da affrontare.....	50
Esempi di Schede di Tipologie aziendali	53
Esempio di Bollettino dei Prezzi	57

Introduzione

I serious games sono giochi che hanno “uno scopo educativo esplicito e attentamente studiato e non sono destinati a essere giocati principalmente per divertimento” (A Clark C. Abt).

Insegnare la Politica Agricola Comune (PAC) o, meglio, informare e sensibilizzare gli studenti sulle possibilità offerte dal sostegno pubblico per avviare, consolidare o modernizzare una attività di tipo agricolo o rurale rappresenta una sfida complessa, che richiede tecniche di trasferimento delle informazioni adeguate e che permettano di attirare l'attenzione degli studenti su temi a loro spesso non conosciuti. Questa è stata la sfida che il Centro di ricerche Politiche e Bioeconomia del CREA ha colto nell'ambito delle attività “Eccellenze rurali” (Rete Rurale Nazionale), volta a diffondere le esperienze di buon utilizzo dei fondi europei a sostegno dello sviluppo rurale, focalizzando in particolare l'attenzione sul binomio agricoltura e ambiente, anche in un'ottica di promozione dell'imprenditorialità giovanile.

L'occasione di sperimentare una nuova modalità di informazione e di didattica sulla PAC si è verificata grazie al coinvolgimento del CREA all'interno del Piano "RiGenerazione Scuola"¹, che è il Piano del Ministero dell'Istruzione attuativo degli obiettivi dell'Agenda 2030 dell'ONU pensato per accompagnare le scuole nella transizione ecologica e culturale e nell'attuazione dei percorsi di educazione allo sviluppo sostenibile previsti dall'insegnamento dell'educazione civica. In particolare, l'Istituto Agrario e Professionale Dalmasso di Pianezza (TO), un complesso scolastico importante per il numero di studenti, l'ampiezza dell'azienda agricola collegata e il contesto piemontese, ha colto l'opportunità di aderire al Piano "RiGenerazione Scuola" e ha scelto di implementare nel proprio Istituto scolastico il modulo “Eccellenze rurali”.

Nel primo anno di implementazione (anno scolastico 2022/2023) si è sviluppato un "Laboratorio della PAC"² volto a migliorare nei giovani il livello di conoscenza della PAC e del suo valore per l'intero sistema agricolo, agroalimentare, forestale e rurale. Il laboratorio è stato strutturato in due momenti: il primo con l'obiettivo di trasferire conoscenza (presentazione della PAC con slide) e il secondo invece, con una struttura a laboratorio, volta a progettare un'azienda agricola (azienda sperimentale presente nella scuola) con l'aiuto degli interventi della PAC. I laboratori hanno coinvolto 8 classi, per un totale di circa 160 studenti, 10 docenti per 32 ore di formazione.

¹ [Green community | RiGenerazione Scuola \(istruzione.it\)](#)

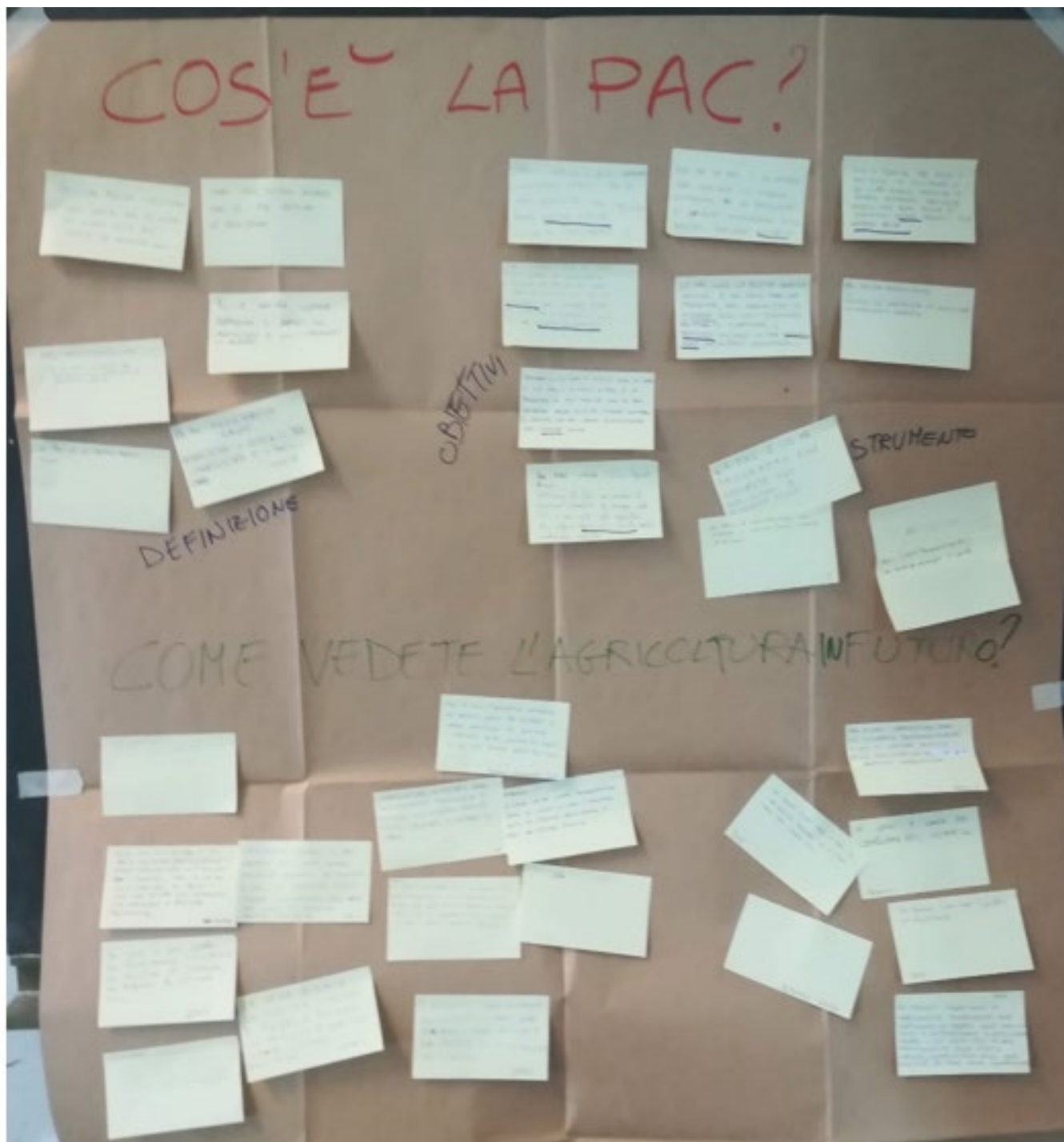
² [Laboratori della PAC: Eccellenze Rurali incontra gli studenti di agraria all'Istituto Statale G. Dalmasso di Pianezza \(reterurale.it\)](#)

L'Istituto Agrario e Professionale Dalmasso ha aderito anche per l'anno 2023-2024 al modulo "Eccellenze rurali" del Piano "RiGenerazione Scuola" per le classi del V anno degli indirizzi tecnici e professionali specializzati in agricoltura. I ricercatori CREA che avevano partecipato al primo anno di implementazione si erano già interrogati al termine dell'esperienza sull'efficacia dell'approccio concludendo che il modulo andava ripensato in modo da trovare una modalità pratica ed efficace per interessare i ragazzi alla PAC e per coinvolgerli attivamente.

Affrontare la sfida di portare la PAC a scuola, presso studenti che possono diventare potenziali beneficiari delle azioni PAC (sia come futuri imprenditori agricoli, sia come futuri tecnici), richiede un impegno concertato da parte delle istituzioni scolastiche, dei docenti e degli esperti chiamati a sviluppare l'intervento con metodi adeguati e modalità accessibili, ma non banali, e creare una lettura curiosa, ma anche critica, di una politica di sostegno di grande utilità per il settore.

La scelta finale, alla luce delle richieste e dei limiti considerati, è stata quella di individuare uno strumento che permettesse agli studenti di apprendere in maniera attiva; la soluzione è stata individuata nella costruzione di un gioco: PAC_GAME. Si tratta di un gioco da tavolo che ha come obiettivo la costruzione e la gestione di un'azienda agricola sostenibile, ricorrendo alle opportunità offerte dalla PAC e affrontando le sfide di mercato e climatiche che la moderna azienda agricola può incontrare. Si tratta di un gioco di cooperazione perché ogni partecipante ha un ruolo nell'azienda (imprenditore, amministratore finanziario, tecnico, esperto di contrattazione) ma è anche un modo per conoscere gli attori che operano nelle aree rurali.

Il progetto 2024 ha coinvolto 6 classi, per un totale di circa 120 studenti, 10 docenti per 20 ore di formazione e ha confermato come l'approccio ludico (*gamefication*) sia da considerare come una strada non solo percorribile ma anche consigliabile per una corretta trasmissione delle informazioni su un tema così complesso e allo stesso tempo concreto come quello delle politiche agricole.



Gli acronimi

BISS - SOSTEGNO DI BASE AL REDDITO PER LA SOSTENIBILITÀ

CIS – SOSTEGNO COMPLEMENTARE AL REDDITO PER I GIOVANI AGRICOLTORI

COP – CEREALI E OLEOPROTEAGINOSE

CRIS - SOSTEGNO RIDISTRIBUTIVO COMPLEMENTARE AL REDDITO PER LA SOSTENIBILITÀ

CSR – COMPLEMENTI STRATEGICI REGIONALI

GAL – GRUPPO DI AZIONE LOCALE

GO – GRUPPO OPERATIVO

MASAF - Ministero dell'agricoltura, della sovranità alimentare e delle foreste

OP – ORGANISMO PAGATORE

PAC – POLITICA AGRICOLA COMUNE

PEI-AGRI – PARTENARIATO EUROPEO PER L'INNOVAZIONE "PRODUTTIVITÀ E SOSTENIBILITÀ DELL'AGRICOLTURA"

PSP – PIANO STRATEGICO DELLA PAC

RRN – RETE RURALE NAZIONALE

SP – SISTEMA PRODUTTIVO (???)

SRA – IMPEGNI IN MATERIA DI AMBIENTE E DI CLIMA E ALTRI IMPEGNI IN MATERIA DI GESTIONE

SRD – INVESTIMENTI COMPRESI GLI INVESTIMENTI NELL'IRRIGAZIONE

SRG – COOPERAZIONE

SRH - SCAMBIO DI CONOSCENZE E DIFFUSIONE DI INFORMAZIONI

1. La logica del gioco

Il gioco didattico

L'applicazione del gioco, e più in generale dei concetti del giocare e del game design, ad ambiti diversi dal puro divertimento prende il nome di *gamification* e in questo ambito trovano consistente applicazione i cosiddetti giochi didattici.

Un gioco didattico è uno strumento educativo progettato per facilitare l'apprendimento (Jercic et al., 2012). L'obiettivo principale di questi giochi è insegnare concetti, competenze o conoscenze specifiche in modo interattivo e coinvolgente, rendendo il processo di apprendimento più piacevole e motivante per i partecipanti. Il gioco educativo è quindi esplicitamente progettato con scopi o valori educativi e appositamente ideati per aiutare le persone a conoscere determinati argomenti, espandere concetti, rafforzare lo sviluppo, comprendere un evento storico-culturale e/o assisterli nell'apprendimento di un'abilità attraverso il gioco.

L'attività ludica per i bambini rappresenta uno strumento di crescita indispensabile, un bisogno, e strumento, in quanto fondamentale per i processi di sviluppo e apprendimento. In particolare, al gioco sono attribuite tre principali funzioni: la funzione cognitiva (aumenta le abilità pratiche e cognitive); la funzione emotiva (permette di esprimere conflitti, disagio e ansia); la funzione sociale (aiuta a costruire relazioni con gli altri).

Il gioco didattico è quindi un gioco esplicitamente progettato con scopi o valori educativi, che si pone consapevolmente oltre la sfera del solo divertimento (Zyda, 2005). Tutti i tipi di giochi possono essere utilizzati in un ambiente formativo; tuttavia, questi giochi sono appositamente ideati per aiutare le persone a conoscere determinati argomenti, espandere concetti, rafforzare lo sviluppo, comprendere un evento storico-culturale e/o assisterli nell'apprendimento di un'abilità attraverso il gioco (Decroly, 1932).

L'origine dei giochi a scopo formativo viene generalmente ricondotta alle simulazioni di guerra ("Kriegsspiel") dell'esercito prussiano degli inizi del XVIII secolo o ai giochi da tavola della prima metà del Novecento come Monopoly. In realtà vi sono esempi ancora più antichi: nel 799 Alcuino da York raccoglie giochi logico-matematici per la formazione degli studenti della Scuola Palatina, nel 1507 l'Università di Cracovia pubblica un gioco di carte didattico creato appositamente dal professor Thomas Munner per insegnare filosofia e astronomia (Treccani, treccani.it, attività ludiche). Nel Novecento in Italia Maria Montessori dà un forte impulso all'utilizzo del gioco come l'attività più utile per uno sviluppo cognitivo grazie a un apprendimento equilibrato e armonico. Il gioco è definito "lavoro del bambino" proprio perché offre la possibilità di entrare spontaneamente e attivamente in contatto con il mondo reale con i propri tempi, con i giusti mezzi e attraverso le proprie potenzialità. I giochi Montessori implementano l'isolamento della difficoltà, consentendo ai bambini di concentrarsi su una singola competenza o concetto per volta, facilitando così un apprendimento più focalizzato.

In ambito più psicologico, il gioco è considerato uno strumento privilegiato per l'analisi dei diversi stati cognitivi attraverso la cosiddetta teoria della ricapitolazione, secondo la quale tramite il gioco si creano simboli per evocare e gestire eventi o situazioni, anche non presenti nella realtà. Il gioco è governato dal processo di assimilazione attraverso cui si adatta e trasforma la realtà esterna in funzione delle proprie motivazioni [Di Franco, 2021]. Vale ancora la pena di citare John Dewey, il principale promotore dell'attivismo

pedagogico del Novecento negli Stati Uniti. Secondo Dewey, il gioco permette di mettere il discente nella posizione centrale del processo e in questo modo può imparare attraverso il suo stesso fare, proponendo l'espressione "*learning by doing*". Le azioni concrete di gioco permettono anche di sviluppare e coltivare attitudini e interessi utili al di fuori del contesto strettamente formativo. Il gioco, quindi, dimostra di essere l'intermediario tra l'interiorizzazione delle conoscenze teoriche e l'applicazione di queste nella pratica (Sgambelluri, 2015).

I giochi educativi costituiscono soltanto una delle molteplici forme che possono assumere i giochi e hanno come scopo principale quello di offrire al destinatario degli oggetti orientati a favorire lo sviluppo di alcune funzioni e capacità mentali, l'avviamento a certe conoscenze e la possibilità di permettere delle frequenti ripetizioni in rapporto alle capacità intellettuali, attentive e mnemoniche.

Esistono molte tipologie di giochi educativi, da quelli da tavolo, alle carte, ai videogiochi e le tipologie variano a seconda della destinazione in relazione alle funzioni e alle conoscenze che esse implicano, all'età dei discenti, se siano individuali o collettivi, alle specifiche tecniche o agli specifici fini di apprendimento.

Il gioco didattico si basa su alcuni importanti aspetti psicologici che si configurano come la combinazione di sei differenti componenti: la motivazione intrinseca, vale a dire che il gioco è la motivazione senza altre pressioni; la priorità dei mezzi sul fine, ovvero il processo è più importante del risultato; il valore dell'esplorazione per ottenere informazioni; la non letteralità per osservare nuovi possibili significati; la libertà dai vincoli; il coinvolgimento attivo (Baumgartner, 2010).

In questo quadro, la creazione di un gioco didattico dovrebbe tenere presente alcuni passaggi:

- **Obiettivi educativi** chiari in relazione al disegno del gioco: possono includere l'apprendimento di fatti storici, lo sviluppo di competenze matematiche, la comprensione di principi scientifici o il miglioramento delle capacità linguistiche.
- **Interattività**: la progettazione deve incoraggiare i giocatori a partecipare attivamente.
- **Divertimento e coinvolgimento**: l'aspetto ludico del gioco motiva i partecipanti a continuare a giocare e, di conseguenza, a imparare.
- **Feedback immediato**: fornire feedback immediato ai giocatori, aiutandoli a capire rapidamente se hanno risposto correttamente o se hanno bisogno di correggere i loro errori.
- **Collaborazione e competizione**: è importante inserire elementi di collaborazione e/o competizione, per promuovere il lavoro di squadra e le abilità sociali, ma anche stimolare l'impegno e la motivazione.
- **Adattabilità**: i giochi devono essere adattabili a diverse età, livelli di abilità e stili di apprendimento e anche livelli di finalità.

Attualmente, il *game-based learning* è spesso realizzato attraverso l'uso di giochi o videogiochi, che nascono come strumenti di intrattenimento ma poi vengono utilizzati per raggiungere obiettivi educativi mentre quando i giochi e i videogiochi sono applicati a contesti non ludici si parla di serious game. I serious game, hanno cambiato radicalmente la metodologia dell'insegnamento, includendo un linguaggio nuovo, dove l'apprendimento avviene mediante livelli di gioco o su attività di gruppo o sul raggiungimento di obiettivi. Molti videogiochi affrontano il tema del bullismo, altri quello delle migrazioni o delle vittime di guerra, spesso raccontando le storie dal punto di vista della parte lesa, veicolando così i concetti di integrazione, inclusione, e soprattutto educando alla comprensione e alla diversità. Inoltre, esistono altri giochi, che sono d'aiuto per

l'apprendimento delle lingue, della storia e pure della matematica. In Francia, questo tipo di esperienze educative è applicato negli anni più recenti anche nell'ambito della informazione e formazione su temi agricoli e di sviluppo rurale e anche della PAC (cfr. allegato).

I serious game

Il gioco in sé può essere difficile da definire. Oggetto di dibattito nelle scienze sociali, può tuttavia essere associato ad alcune caratteristiche. Il gioco è un cosiddetto secondo grado, in quanto ci permette di evadere dalla realtà. È anche un processo di decisioni prese dal giocatore o dai giocatori insieme o l'uno contro l'altro. Queste decisioni sono prese in base alle regole del gioco, che possono anche essere messe in discussione. Questo crea un equilibrio nell'incertezza del corso del gioco, ma anche del suo esito. Infine, il gioco è caratterizzato dalla frivolezza e dalla leggerezza, intensa come da Calvino (1992). È essenzialmente un divertimento. Un gioco serio sarebbe quindi un ossimoro.

I serious game (lett. "giochi seri") sono giochi che non hanno come scopo principale l'intrattenimento, ma sono progettati soprattutto a fini educativi. Anche se il divertimento può esistere nei giochi seri, non è il fattore determinante. I giochi seri hanno uno scopo, di cui i giocatori possono essere o meno consapevoli. Un gioco tradizionale può diventare un gioco serio e viceversa, a seconda dell'intenzione degli utenti. Generalmente i serious game sono strumenti formativi in cui, idealmente, gli aspetti seri e ludici sono in equilibrio, ciò significa che alla famosa frase: "*learning by doing*" si aggiunge l'aspetto giocoso e divertente, questo è un elemento centrale nella formazione affinché essa possa essere efficace. Spesso i serious games sono come applicazioni informatiche "il cui scopo è combinare aspetti seri come l'insegnamento, l'apprendimento, la comunicazione e l'informazione con gli aspetti ludici dei videogiochi" (Alvarez, 2007). Gli obiettivi attribuiti a questo tipo di giochi dal punto di vista educativo sono essenzialmente tre: diffondere informazioni; fornire una pratica; favorire l'apprendimento e la condivisione delle conoscenze.

L'uso dei giochi in ambito educativo è praticato almeno dal XX secolo. Nel 1903, ad esempio, Lizzie Magie creò un gioco chiamato The Landlord's Game, un predecessore del Monopoly. L'uso di giochi educativi cartacei è diventato popolare negli anni '60 e '70, ma è andato scemando con il movimento di insegnamento Back to Basics³. (Rice, 2007). Si considera che la prima esperienza di rilievo di un approccio video game sia riferibile allo sviluppo negli Stati Uniti, nel 2002, di un videogioco chiamato America's Army, creato dall'esercito americano per incoraggiare i giovani a impegnarsi. Il gioco ebbe un successo immediato e ha portato allo sviluppo di iniziative simili in aziende, ONG, gruppi di attivisti e università.

I ricercatori Julien Alvarez e Damien Djaouti (2010), che sottolineano l'ossimoro del XV secolo serio ludere, hanno proposto di classificare, su uno schema chiamato GPS, questi giochi con funzioni utilitaristiche in

³ Il movimento di insegnamento Back to Basics è un cambiamento nello stile di insegnamento iniziato negli anni '70 dopo che i punteggi degli studenti erano diminuiti nei test standardizzati e si presumeva che gli studenti esplorassero troppe materie elettive. Questo movimento voleva concentrare gli studenti sulla lettura, la scrittura e l'aritmetica e intensificare il programma di studio.

diverse categorie (Giochi pubblicitari; - Giochi di edutainment; - Giochi di edumarket ; - Giochi coinvolgenti; - Giochi di formazione e simulazione) a cui si aggiunge una sesta tipologia: giochi di ricerca scientifica.

I giochi di ricerca scientifica sono giochi progettati per risolvere problemi scientifici reali, facendo appello a una comunità di giocatori in grado di risolvere meglio questioni difficili da affrontare. Tra i tanti giochi di ricerca si possono ricordare (youmatter.world/fr):

- Foldit, un gioco sperimentale sul ripiegamento delle proteine sviluppato dai dipartimenti di informatica e biochimica dell'Università di Washington. Permette ai giocatori di rappresentare le proteine in tre dimensioni completando dei puzzle e, in particolare, ha permesso di decodificare la struttura tridimensionale di una proteina precedentemente sconosciuta.
- Phylo, un videogioco sviluppato dalla McGill University di Montreal. Consente ai giocatori di risolvere problemi di sequenziamento del DNA in modo partecipativo, sfruttando la capacità del cervello umano di associare forme e colori. In pratica, al giocatore vengono date linee di mattoncini che compongono sequenze del codice genetico (nucleotidi) e deve allinearle per ottenere la migliore corrispondenza possibile ed evitare lacune.

La diversità dei serious game spiega il loro utilizzo in un'ampia gamma di settori: difesa, salute, occupazione, ecologia, aiuti umanitari, politica, religione e arte - l'elenco continua. Possono essere utilizzati per sostenere la ricerca scientifica, sensibilizzare l'opinione pubblica o pubblicizzare marchi. Ma questi giochi vengono utilizzati sempre di più anche dalle aziende, per formare e sensibilizzare i propri dipendenti su varie tematiche in modo diverso dai corsi di formazione più tradizionali. Utilizzati come strumento di innovazione sociale, vengono impiegati per l'insegnamento, la mediazione scientifica e la sensibilizzazione, oltre che per l'azione (supporto alle decisioni, previsione, progettazione di nuove pratiche, simulazioni, ecc.).

PAC GAME

PAC_GAME è un gioco didattico basato sull'applicazione della PAC 2023-27 e di conseguenza è costruito in relazione al sistema degli obiettivi specifici della PAC del cosiddetto New Delivery Model (figura 1). Il gioco è progettato alla luce della specifica applicazione in Italia della PAC, con la piena coerenza tra il gioco alla programmazione e implementazione del Piano Strategico della PAC (PSP) e con i Complementi Strategici (CSR) messi a punto nell'ambito dello sviluppo rurale dalle Regioni e dalle Province Autonome, in esecuzione delle deleghe costituzionali in questa tematica.

Il gioco si svolge lungo un percorso ad anello, disegnato su una plancia in cartone riciclato, suddiviso tra diversi sistemi produttivi (coltivazioni o allevamenti, declinati su base territoriale), che possono essere acquistati, venduti o affittati, e dove è possibile anche realizzare miglioramenti, in una ottica di trasformazione, per valorizzare un prodotto, o in un'ottica multifunzionale (ad esempio con la vendita diretta) o di filiera (ad esempio filiere certificate forestali).

Fig. 1 -il sistema di obiettivi specifici della PAC 2023-27



Fonte: UE

Lungo il proprio percorso ogni azienda (composta da una squadra di giocatori) sceglie quali azioni attuare e affronta eventi che normalmente coinvolgono le attività di un'azienda agricola. Da una parte la possibilità di ricevere un sostegno dalla PAC previsto nel PSP come ad esempio il pagamento redistributivo, un ecoschema, o un intervento attivato da un CSR - investimenti o pratiche agroambientali – e, dall'altra, potrebbe incorrere in eventi imprevedibili, ma che possono avere ricadute importanti sulla gestione di una impresa come, ad esempio, un controllo in loco sull'erogazione di un aiuto che potrebbe avere un esito negativo o un evento climatico o fitopatologico avverso, o si potrebbero scoprire comportamenti non del tutto adeguati in termini di condizionalità, ambientale o sociale. Però, esistono anche importanti opportunità, come magari l'attivazione della Banca della terra, che porta in regalo una proprietà, o l'adesione a un network, che comporterà vantaggi al momento di aderire a specifici interventi. Il gioco, insomma, simula la vita reale di un imprenditore, che inizia con qualche capitale (terreni o allevamenti e un po' di capitale circolante) e che piano piano deve confrontarsi nel suo cammino con difficoltà o opportunità e imparare a ricorrere al sostegno offerto dalla PAC.

Ogni giro completo di tavolo replica una annata agraria e ogni giro completato, dei 5 previsti nelle due ore di gioco stimate, comporta anche la possibilità di accedere alla corresponsione del Sostegno di Base al Reddito per la Sostenibilità (BISS) della PAC, ovviamente solo e se l'impresa è conforme con le condizionalità richieste. Lungo il percorso l'azienda deve anche interagire con i vicini e così si dovranno pagare canoni di affitto, commisurati al valore della produzione o del sistema produttivo su cui si capita. Per muoversi si utilizzano due frulli, vale a dire due twister, che determinano di quante caselle avanzare e se accedere a un intervento della PAC o affrontare un evento all'improvviso.

PAC_GAME non si gioca da soli, ma per imparare a collaborare e per imparare di più, si corre in squadra.

Ogni squadra è una azienda, formata da specifiche figure che simulano le funzioni aziendali. C'è il Tesoriere che gestisce il capitale circolante, la Segreteria di direzione incaricata di tenere aggiornato il Registro aziendale con le attività che coinvolgono l'azienda durante il gioco, l'Amministratore che, oltre a muovere la pedina sulla plancia di gioco, dà lettura delle carte di gioco e il Commerciale addetto alle operazioni di compravendita; tutti i giocatori fanno parte del Consiglio di amministrazione e prendono le decisioni in modo condiviso.



Ma oltre all'azienda, in PAC_GAME troviamo altri soggetti, si direbbe anche player, della PAC: la Commissione Europea, che può fare degli audit, il MASAF, che dispone del PSP, le Regioni e le Province Autonome, che attuano i CSR, l'organismo pagatore (OP) della PAC, i Gruppi di Azione Locale (GAL) di Leader, i Gruppi Operativi (GO) del Partenariato Europeo per l'Innovazione in materia di produttività e sostenibilità dell'agricoltura (PEI AGRI), i Consorzi che agiscono collettivamente in diversi ambiti, la Rete Rurale Nazionale (RRN) con l'esperienza delle Eccellenze Rurali, Enti di ricerca, ecc.

Alla fine del gioco si valuterà quale azienda agricola avrà gestito al meglio il proprio progetto; un rappresentante descriverà alle altre aziende la logica del proprio progetto aziendale, tra criticità e opportunità. Alla fine, si condividono le riflessioni fatte e le lezioni apprese. È questo confronto finale il momento più importante e caratterizzante di PAC_GAME, poiché rappresenta per i giocatori il processo concreto di capitalizzazione dell'esperienza.

2. Giocare a PAC GAME

Spirito del gioco

Lo scopo del gioco è costruire un'azienda agricola sostenibile dal punto di vista economico, ambientale e sociale. L'azienda possiede a inizio gioco alcuni Sistemi Produttivi (SP), che possono essere coltivazioni o allevamenti, e da questi inizia a costruire il suo percorso di sostenibilità

Il gioco simula un periodo di programmazione in campo agricolo e rurale dell'Unione e ogni giro della plancia di gioco rappresenta un anno / campagna agraria.

PAC_GAME è proposto in una versione pensata a livello nazionale e che fa principalmente riferimento all'applicazione del PSP, ma può essere giocato in modo declinato su un livello territoriale, come quello regionale. In questo secondo caso, diversi elementi possono essere specificati sulla base delle caratteristiche produttive di un territorio (ad esempio riso o olivo) e sulla base dell'applicazione specifica degli interventi della PAC (vale a dire in relazione ai CSR)

Preparazione del gioco

A PAC_GAME giocano da due a quattro squadre, che simulano delle aziende agricole; all'interno di ogni azienda i giocatori svolgono alcuni ruoli su base volontaria:

- *Tesoriere*: gestisce la cassa;
- *Segreteria di direzione*: compila i documenti di gestione (Registro aziendale);
- *Amministratore*: gestisce i movimenti sulla plancia;
- *Commerciale*: si incarica delle compravendite.

Tutti i giocatori facenti parte di un'azienda compongono il *Consiglio di amministrazione*, che prende le decisioni e adotta la strategia aziendale in modo condiviso. Un ulteriore ruolo da svolgere è l'*Organismo Pagatore*, ma sarebbe più indicato affidarlo a un insegnante.

Il gioco attualmente proposto dura un numero di giri pari alla programmazione comunitaria, o un tempo determinato, o, nel caso della modalità di gioco profilata, fino al raggiungimento da parte di una azienda dell'obiettivo assegnato. Al termine ogni squadra **dovrà presentare la propria azienda** e illustrare **le possibilità offerte dalla PAC e intercettate durante il gioco**, utilizzando le informazioni riportate sul proprio Registro aziendale.

Si possono adottare 2 schemi di gioco, che prevedono dotazioni differenti per l'azienda:

Schema libero: Dotazione iniziale 2 carte di Sistema Produttivo casuale; budget determinato e omogeneo per tutte le aziende in gioco, Registro aziendale; trattore segnaposto. In questo schema, l'attribuzione delle proprietà di partenza è casuale e il giocatore è del tutto libero di costruire la propria azienda come preferisce, anche alienando le produzioni iniziali per comporre sistemi produttivi diversi. L'obiettivo è quello di costruire una azienda sostenibile e il più performante possibile.

Schema profilato: Dotazione iniziale 1 Comparto determinato (composto da 2 sistemi produttivi dello stesso colore), una relativa Scheda aziendale che descrive la storia, la dotazione e una visione futura dell'azienda, nonché un obiettivo specifico; budget, se si ritiene, specifico per profilo; Registro aziendale; trattore segnaposto. Questa modalità intende proporre ai giocatori tipologie aziendali più reali sul territorio e più concrete da gestire. In questo secondo schema, la partita assume infatti i caratteri di un gioco di ruolo. Ogni squadra deve rappresentare una azienda specifica, con sistemi produttivi specifici e obiettivi predeterminati e legati alla tipologia aziendale. L'attribuzione delle proprietà di partenza, quindi, non è più causale e la squadra deve tenere conto delle caratteristiche proprie dell'azienda che simula e dei punti di forza e di debolezza, per costruire una strategia sostenibile e coerente, verso il raggiungimento di obiettivi dati, che possono avere diversa natura (relazionale, di diversificazione, ambientale, economica).

Come giocare

All'inizio del gioco si distribuiscono alle diverse squadre / aziende i segnaposto (trattori), i Registri aziendali e in virtù dello schema di gioco scelto o in modo casuale 2 carte SP, o in modo profilato i 2 SP indicati nella Scheda aziendale, nonché le banconote di gioco a comporre il capitale circolante.

Ogni azienda gira il frullo numerico. Chi ha ottenuto il numero più alto inizia per primo, poi il gioco prosegue in senso orario.

1. Disporre i trattori segnaposto sulla casella PSP.
2. Fare girare i 2 frulli (il numerico e quello misto numero – carta).
3. Avanzare sulla plancia in senso orario del numero di spazi corrispondente al totale ottenuto con la somma dei numeri presenti sui 2 frulli.
4. Dove si è capitati? Seguire le indicazioni della casella. (Fare riferimento al paragrafo “Le caselle della plancia di gioco”).
5. Se sul 2° frullo è uscito “Interventi o Ev-enti” pescare la carta corrispondente e seguirne le indicazioni.
6. Ricordare di segnare tutto ciò che accade sul Registro aziendale.
7. Quando il turno è terminato, passare i frulli alla vostra sinistra.
8. Dopo ogni giro COMPLETO, cioè una annata, quando si ripassa dalla casella PSP -BISS, occorre fare esplicita domanda all'Organismo Pagatore per avere pagati tutti i premi a cui si ha diritto e nel rispetto pieno delle norme di condizionalità; in assenza di domanda, questi non saranno erogati.
9. Questo è tutto ciò che occorre sapere per iniziare, per poi scatenarsi sulla plancia e fare pratica con la PAC!

- **Acquisto di SP.** Quando si finisce su un terreno o un allevamento libero, vale a dire non posseduto da altre aziende, questo si può acquistare al valore corrispondente indicato sul Bollettino dei Prezzi. Una volta pagato il valore indicato, l'OP consegna all'azienda la relativa carta di proprietà.
- **Miglioramenti su un SP** Quando si finisce su un SP di proprietà e si detiene la serie completa a formare un comparto (entrambi gli SP per ogni colore), si può procedere a un miglioramento, il cui costo è riportato sulla carta interessata. Il miglioramento effettuato interessa tutto il comparto, cioè vale per entrambi gli SP, e viene indicato da un apposito segnalino posto a cavallo delle due tessere interessate. Il costo riportato sulla carta SP, quindi, si paga una volta sola e vale contemporaneamente per i due SP. Alcuni comparti possono fare un solo livello di miglioramento (es. integrazione in una filiera), mentre altri possono fare due livelli di miglioramento (es. semina e trasformazione), con il vincolo che i miglioramenti devono essere fatti nell'ordine riportato dalle carte SP e in turni differenti.
- **Compravendita di SP (contrattazione).** Quando si finisce su un SP, terreno o allevamento, che è posseduto da un'altra azienda, si può proporre un acquisto, ma solo dopo aver saldato il canone di affitto. Anche un'azienda proprietaria, se lo ritiene, può proporre una vendita a una altra azienda che cade su un proprio SP. Una contrattazione ha una durata massima di **2 minuti**. Le modalità di accordo sono libere. In caso di compravendita, gli eventuali interventi o vantaggi o svantaggi accumulati (es. SRA o una penalità) seguono SP. La compravendita può essere fatta solo a livello di singolo SP o anche a livello di comparto (2 SP di uguale colore).
- **Canone di affitto per un SP** Quando si finisce su terreno o allevamento posseduto da una altra azienda, si paga un canone di affitto, come indicato sulla carta del SP, in relazione anche ai miglioramenti già eventualmente effettuati, nella situazione di un secondo investimento.

Le caselle speciali

PSP – Piano Strategico Nazionale della PAC. È la casella di partenza. Ogni volta che, completato un giro, si ripassa da questa casella, si ritira il premio base (BISS – 150PAC/SP di proprietà) e gli eventuali premi di carattere annuale o pluriennale accumulati. Attenzione! È necessario fare la domanda all'OP, altrimenti il pagamento non verrà erogato.

CSR – Complemento Strategico Regionale della PAC. La prima volta che si finisce su questa casella si riceve una specifica informazione sul Complemento, che potrebbe essere utile nella progettazione della azienda.

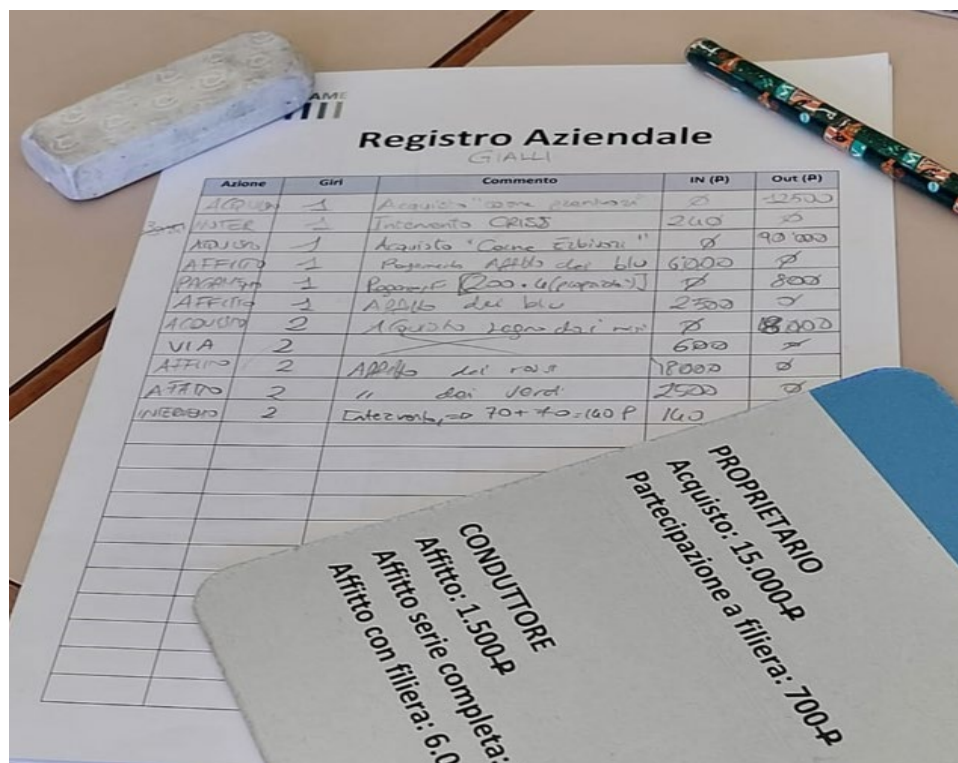
Eccellenze rurali. Su questa casella vengono presentate diverse esperienze di Eccellenze Rurali raccolte dalla Rete Rurale Nazionale (<https://www.reterurale.it/eccellenze>).

Audit. È un momento di confronto per verificare con l'OP su come sta operando l'azienda.

Ma chi ha vinto?

Determinare la vittoria in un gioco didattico non è il punto centrale e questo vale anche per PAC_GAME.

La restituzione alla fine del gioco del percorso fatto da ogni squadra, delle scelte fatte e degli eventi affrontati, e come, è il vero risultato centrale del gioco. In questo senso è una vittoria collettiva



Azione	Giri	Commento	IN (P)	Out (P)
ACQUISTO	1	Acquisto "dona piante"	0	12500
INTER	1	Intenento CRIS	2400	0
ACQUISTO	1	Acquisto "Corno Fibiano"	0	90000
AFFITTO	1	Riparato Affitto del blu	60000	0
INTERVENTO	1	Riparato [200.000.000.000]	0	8000
AFFITTO	1	Affitto del blu	2500	0
ACQUISTO	2	Acquisto legno da i no	0	18000
VIA	2		6000	0
AFFITTO	2	Affitto del rosa	18000	0
AFFITTO	2	" del verde	2500	0
INTERVENTO	2	Intervento 70+70=140 P	140	

CONDUTTORE
 Affitto: 1.500-P
 Affitto serie completa:
 Affitto con filiera: 6.000-P

PROPRIETARIO
 Acquisto: 15.000-P
 Partecipazione a filiera: 700-P

Tuttavia, volendo dare un modo per valutare i risultati ottenuti da ogni squadra si può:

Schema libero: calcolare a fine gioco il valore complessivo dell'azienda: [valore dei SP finali (valore acquisto + spese per i miglioramenti) + variazione di cassa] – valore dei SP iniziali (valore acquisto)

Schema profilato: o seguire le modalità per lo schema libero o adottare gli obiettivi per i profili. Chi per primo raggiunge gli obiettivi indicati nella Scheda Aziendale vince.

Ovviamente, le regole vanno indicate prima di iniziare a giocare.

3. Il contenuto di PAC GAME

Il gioco, nella versione base utilizzata nei test condotti fino all'autunno 2024, consiste di: Plancia; Bollettino dei Prezzi; Carte delle produzioni dei Sistemi Produttivi; carte EV-ENTI, carte INTERVENTI, 2 frulli (1 solo numerico e 1 misto con numeri o la possibilità di pescare una carta eventi o intervento); copie del Registro aziendale; trattori segnaposti; segnalini dei miglioramenti; la valuta di gioco (PAC); un timer; Schede di profilo aziendale (da usare nello schema di gioco profilato).

Di seguito si descrive il format di una dotazione di base delle diverse componenti, mentre in allegato si riportano le carte utilizzate nella versione test, concepita su un esempio tratto dal CSR della Regione Piemonte.

Si possono distinguere elementi strutturali (hardware) del gioco, vale a dire quelli che ne costituiscono l'intelaiatura, ed elementi applicativi (software), che indirizzano e caratterizzano le modalità di gioco scelte e che risultano del tutto personalizzabili.

Elementi strutturali

Le parti strutturali del gioco, come rappresentate nelle figure (2; 3; 4) seguenti, sono:

- 1 **Schema di plancia.** La plancia di gioco presenta caselle di tipo differente: 16 SP che compongono a coppie gli 8 comparti di colori diversi (nell'esempio: Pascolamento, Bosco, COP, Frutta, Latte, Carne, Ortoflorovivaismo, Vino) e 4 caselle speciali (PSP, Eccellenze Rurali, CSR, Audit). Di queste ultime, quella relativa ai CSR può essere adattata con il logo della Regione di riferimento.
- 2 **2 frulli:** il frullo è una ruota con freccia (tipo twister); un primo frullo presenta solo numeri (da 1 a 6), mentre l'altro sono presenti numeri (da 1 a 3) e le indicazioni per pescare le carte "INTERVENTI" o "EV-ENTI". (dado??)
- 3 **Soldi di gioco:** finte banconote di vario taglio (20, 50, 100, 500, 1.000, 5.000, 10.000, 20.000, 50.000 PAC abbreviato in P).
- 4 **Registro aziendale:** è un documento di forma tabellare per la gestione aziendale; sul Registro si riporta quanto accade durante il gioco e le scelte effettuate dall'azienda (es. compravendita terreni, miglioramenti, Interventi ricevuti, Ev-enti affrontati). È lo strumento principale per tenere nota del processo di sviluppo dell'azienda e delle scelte fatte alla luce della strategia aziendale e rappresenta la base su cui preparare la discussione finale con le altre aziende.
- 5 **Segnaposti:** 4 trattori di diverso colore.
- 6 **Segnalini dei miglioramenti aziendali:** 16 segnalini potenzialmente componibili relativi agli 8 sistemi produttivi; rappresentano i miglioramenti (1° + eventuale 2°), personalizzabili sulla base dei SP scelti.
- 7 **Timer,** per misurare la durata massima per le contrattazioni di compravendita. In questa versione si propone una piccola clessidra.
- 8 **Schema di budget omogeneo**

FIG. 2 - I format della Plancia di gioco, delle Banconote di gioco e dei frulli

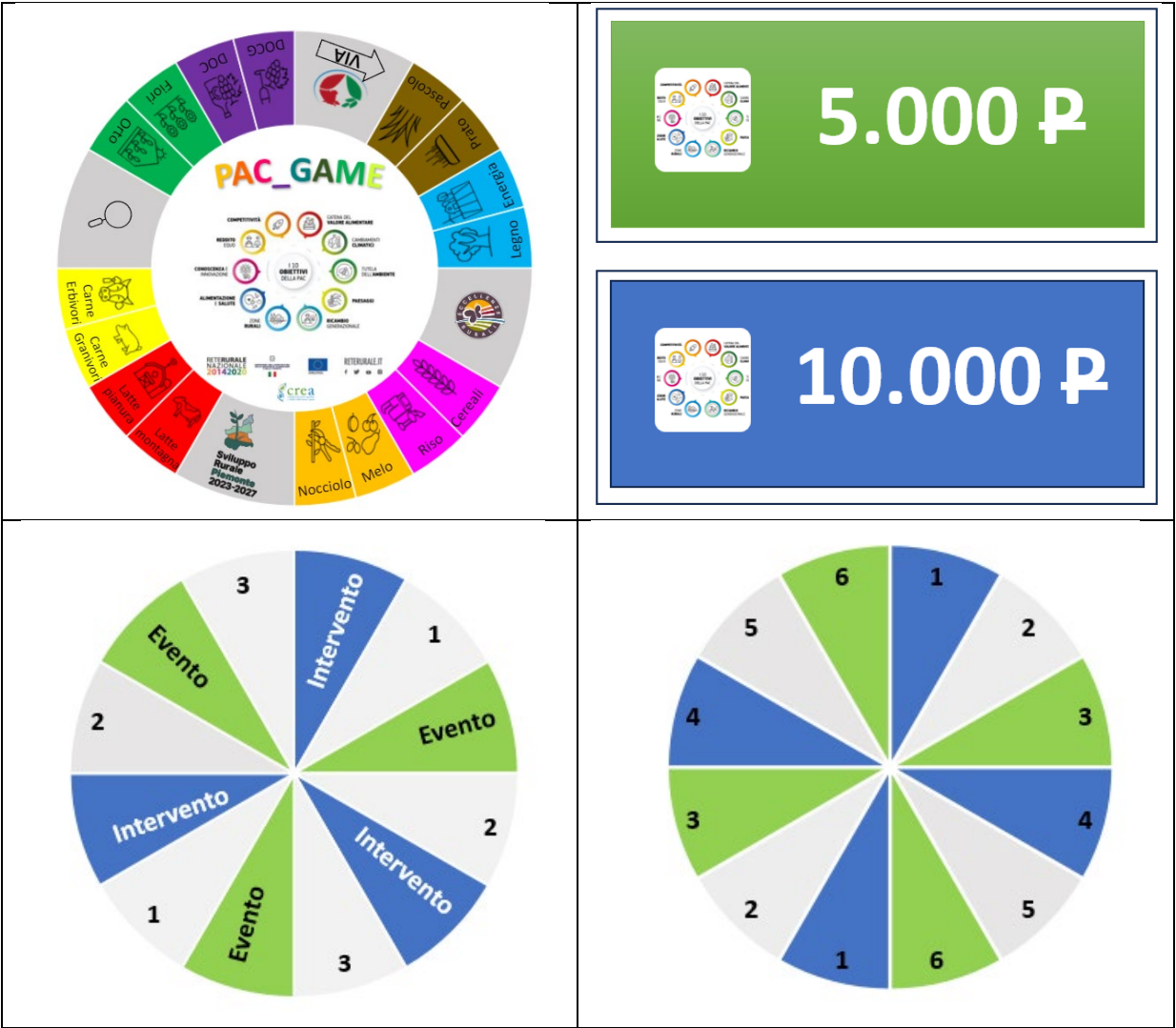


FIG. 3 - Il format del Registro aziendale dove riportare le fasi del gioco per ogni squadra / azienda

Giro	Azione	Commento	IN (₺)	Out (₺)

FIG. 4 – Schema di budget per ogni squadra / azienda utilizzato nei test effettuati

Taglio	Numerosità	Valore totale
20 ₪	60	1.200 ₪
50 ₪	60	3.000 ₪
100 ₪	60	6.000 ₪
500 ₪	48	24.000 ₪
1.000 ₪	48	48.000 ₪
5.000 ₪	48	240.000 ₪
10.000 ₪	30	300.000 ₪
20.000 ₪	30	600.000 ₪
50.000 ₪	30	1.500.000 ₪
TOTALE		2.722.200 ₪

Elementi flessibili

Le parti applicative del gioco sono rappresentate dalle carte (SISTEMI PRODUTTIVI, INTERVENTI ed EV-ENTI), dal Bollettino dei prezzi e dalle Schede di tipologia aziendale (solo per la modalità di gioco profilato).

Ogni carta (qui pensata nel formato 14x11 cm) presenta le caratteristiche di seguito riportate:

- **PRODUZIONE:** ogni carta riporta in intestazione il colore del SP a cui fa riferimento e nello spazio colorato va inserito il nome della produzione (es. Nocciolo), il valore di acquisto, i costi dei miglioramenti, il canone di affitto tenendo conto dei diversi livelli. I valori possono essere parametrizzati a partire dalla Banca Dati del Mercato Fondiario del CREA. Come anticipato, le carte relative allo stesso SP devono essere dello stesso colore. Si consiglia di personalizzare questi contenuti e si fornisce in allegato un esempio di set di carte.
- **INTERVENTI:** ogni carta descrive un intervento del PSP o del CSR. Ogni carta deve contenere il nome dell'intervento, una breve descrizione, le condizioni di accesso (se richieste), la durata dell'intervento (annuale, pluriennale o una tantum), Importo (riferito a 1 ettaro). Le carte relative agli INTERVENTI sono di colore verde. Gli interventi finanziati nell'ambito del PSP possono essere comuni, mentre quelli relativi al CSR sono personalizzabili. Si fornisce in allegato un esempio di set di carte.
- **EV-ENTI:** ogni carta descrive un evento o un ente con cui l'azienda potrebbe interagire. Ogni carta **evento** deve contenere: nome dell'evento, una breve descrizione e la ricaduta per l'azienda (penalità, guadagno, ecc.), mentre ogni carta **ente** contiene il nome dell'ente e una breve descrizione. Le carte relative agli enti sono da conservare, segnandolo nel Registro aziendale, e si possono utilizzare abbinate ad alcuni eventi o interventi. Le carte relative agli EV-ENTI sono di colore giallo. Si consiglia di personalizzare questi contenuti e si fornisce in allegato un esempio di set di carte.
- Il **Bollettino dei Prezzi** contiene l'elenco dei Sistemi Produttivi e il relativo valore di acquisto e canone di affitto base. Si fornisce in allegato un esempio stimato per la regione Piemonte, ma si consiglia di personalizzare questi contenuti.

- Le **Schede di Tipologia Aziendale** da utilizzare solo per la modalità di gioco profilato. Ogni scheda contiene il nome relativo alla tipologia aziendale, una breve descrizione, l'elenco delle produzioni e commercializzazione prodotti e delle attività connesse all'agricoltura, il sostegno già ricevuto via PSR, i progetti di sviluppo già attivi in azienda e gli obiettivi da raggiungere nel corso della partita. Si fornisce in allegato un esempio stimato per la regione Piemonte, ma si consiglia di personalizzare questi contenuti.



4. Cosa abbiamo imparato

Il processo di sviluppo del gioco

Nel mese di marzo 2024 si è conclusa la prima esperienza di applicazione di un *serious game* sulla Politica Agricola Comune presso l'Istituto Dalmasso di Pianezza (TO), nell'ambito della Scheda CREA "Eccellenze Rurali" (Rete Rurale Nazionale) e nel quadro del Piano "RiGenerazione Scuola". Come già anticipato, il CREA PB affrontava per la seconda volta un progetto di informazione sulla PAC presso lo stesso Istituto e aveva ben presenti tutta una serie di punti critici derivanti dalla prima esperienza. Da qui è nata l'idea di progettare in un approccio di *gamification* uno strumento di gioco ludico per meglio trasferire le informazioni relative alla PAC agli studenti. L'obiettivo è stato di apprendere insieme e divertirsi, ma sempre in un quadro di correttezza scientifica delle informazioni trasferite.

I ricercatori del CREA PB hanno attivato un processo di progettazione complesso, per armonizzare queste due esigenze: gioco e correttezza, seguendo un percorso di costruzione di un *serious game*⁵.

In realtà è andata oltre la sperimentazione presso l'Istituto Dalmasso, poiché strada facendo diversi attori dello sviluppo rurale, dalle Autorità di Gestione dei PSR/CSR agli stakeholder locali e al Ministero stesso, hanno richiesto versioni di PAC_GAME più specifiche a esigenze di informazione e comunicazione. Il processo ha quindi condotto a progettare una versione base di PAC_GAME adattabile ai contesti locali (vedi capitolo 3) che, in collaborazione con Regione Piemonte, ha condotto a una versione specifica del gioco che sarà presentata e resa disponibile negli spazi di Terra Madre 2024 a Torino.

La figura seguente illustra i principali passaggi che hanno portato alla realizzazione dell'attuale versione di PAC_GAME a partire dall'iniziale individuazione delle esigenze didattiche e degli obiettivi di gioco.

Il percorso che è durato 10 mesi ha preso avvio a novembre 2023 e si è concluso a settembre 2024 (figura 5).

FIG.5 – Schema di progettazione di PAC_GAME



⁵ <https://www.projectfun.it/serious-game/guida/>

Step 1 - Definizione del campo di esistenza→ Sono stati individuati gli obiettivi e i fabbisogni didattici e le esigenze legate alla modalità di apprendimento. È stato individuato il gioco come strumento di insegnamento

Step 2 – Il Concetto di gioco e la scelta della tipologia di gioco → È possibile seguire tre strade:

- Per PAC_GAME, anche alla luce di diversi confronti con operatori della didattica, il gruppo di lavoro ha ritenuto di partire da esperienze di giochi di simulazione di gestione, apportando, però, consistenti modifiche sia in termini di scelta strategica sia in termini di esperienza gestionale ed ampliando le possibilità di gioco fino a una struttura di ruolo (gioco con profilazione aziendale). Si può quindi dire che, se il punto di partenza è stata la personalizzazione di approcci già esistenti, PAC_GAME è sostanzialmente un gioco nuovo.



Step 3 – Strumenti di gioco.→ Un passaggio particolarmente critico nella creazione, anche e soprattutto fisica, del gioco è stata la messa a punto della strumentazione, vale a dire tutti gli elementi che lo compongono e che permettono di procedere al gioco stesso (plancia, frulli, carte, ...). È stato necessario, e molto utile, confrontarsi con professionisti con specifiche esperienze nel campo della realizzazione di giochi e di manufatti di questo tipo. Poiché l'idea di base era che il gioco fosse anche ambientalmente sostenibile, la scelta è ricaduta sull'utilizzo di cartone riciclato quale materia base; questa scelta ha comportato tuttavia diversi limiti tecnici, che sono stati risolti solo grazie alle specifiche competenze di un esperto in cartotecnica. In questa fase, quindi, il gruppo di lavoro CREA è stato accompagnato da soggetti qualificati, che hanno permesso di determinare forme, meccanismi e grafiche adeguate per tutti gli elementi di gioco, nonché di scegliere, volta per volta, le soluzioni più idonee per i singoli componenti, sia operativamente, sia concettualmente. Ad esempio, la forma circolare della plancia è stata suggerita per indicare la ricorsività di una annata agraria; la scelta di usare come segnalini dei trattori simili tra loro, e non dei segnalini differenti per ogni squadra, vuole indicare la parità dei punti di partenza.

Step 4 – Testaggio di gioco (Test 1).→ Si tratta della fase di realizzazione del *mock up* e di test. Nello specifico i gruppi di test sono stati costruiti sia all'interno del CREA PB, sia con colleghi di altri Centri di ricerca, meno inseriti nelle questioni di politica agraria, al fine di valutare il livello di chiarezza e di capacità di spiegare la PAC del prototipo testato. Questa fase ha permesso di apportare modifiche, anche consistenti, volte al miglioramento operativo del gioco.

Step 5 – Prototipo di gioco (Versione Dalmasso).→ Dopo la fase di test, apportate le modifiche individuate è stato realizzato il primo prototipo di PAC_GAME, che è stato utilizzato in 6 classi dell'ultimo anno presso l'Istituto tecnico Dalmasso di Pianezza (To), coinvolgendo circa 120 studenti.

Step 6 - Il processo di rilettura (Revisione + Test 2). → In questa fase, durata 3 mesi, PAC_GAME è stato proposto e utilizzato da diverse tipologie di possibili utilizzatori: studenti universitari (corsi di politica ed economia agraria dell'Università di Bari), studenti di Master (Green & Sustainability manager, Master di I livello dell'Università di Torino) e funzionari regionali (Regione Piemonte). Obiettivo di questa fase è stato di rendere il gioco più semplice e fluido, per facilitare la giocata anche in assenza di un esperto di PAC che abbia la funzione di master. La nuova versione di PAC_GAME è quindi giocabile con maggiore autonomia, anche in vista di una distribuzione ampia del gioco, presso scuole o altre strutture con finalità di apprendimento. Il secondo obiettivo di questa fase è stato di definire una versione di base del gioco, con riferimento a un quadro nazionale di applicazione della PAC, che permettesse anche una profonda personalizzazione a livello locale, quasi sartoriale, per avvicinare sempre più il gioco alle specifiche territoriali.

Step 7 – La versione base → I feedback raccolti durante la fase di Revisione+Test 2 (Step 6) in aggiunta a quelli espressi dagli studenti durante la fase di gioco al Dalmasso (step 5), nonché alle osservazioni da parte dei creatori del gioco durante tutto il processo hanno portato ad affinare ancora il gioco e alla realizzazione della Versione Base che verrà proposta in occasione di Terra Madre 2024 dalla Regione Piemonte.

Alcune riflessioni

La sperimentazione effettuata su PAC_GAME, il percorso di costruzione del gioco e il processo di modifica e affinamento, non ch  tutti i test effettuati, portano a evidenziare almeno cinque principali evidenze (Borri *et al.*, 2024):

1 - L'approccio basato sul gioco educativo pu  superare un approccio di didattica e rappresentazione frontale, perch  crea una situazione di apprendimento che incoraggia gli studenti a diventare soggetti attivi e impegnati nel processo di apprendimento.   una positiva sintesi tra intrattenimento e istruzione e incoraggia una partecipazione attiva piuttosto che passiva.

2 – PAC_GAME si conferma un *guided play* perch  il ricercatore svolge un ruolo di pilotaggio nel trasferimento delle conoscenze sulla PAC. Nel momento in cui il gruppo di giocatori intercetta un intervento, la spiegazione viene discussa e condivisa in modo orientato e facilitato, anche grazie alla simulazione pratica.

3 – Il gioco permette agli studenti di mettersi nei panni di un agricoltore interessato al benessere economico della propria azienda, ma anche allo sviluppo della sostenibilit  della propria attivit ; in questo senso PAC_GAME   un gioco di semi-realt . Ma per fare questo,   necessario procedere prima a una discussione sulla PAC partecipata, per condividere una prima conoscenza di base.

4 – I concetti affrontati nel gioco, discussi, condivisi ma anche messi in dubbio, da domande pertinenti e obiezioni anche talvolta impertinenti, sono risultati acquisiti e introiettati dagli studenti, che in uscita dalle ore di lezione continuavano a discutere e confrontarsi.

5 – Spostare il centro del percorso di apprendimento dall'oggetto al soggetto focalizza l'esperienza diretta sul confronto tra pari, perch  anche i ricercatori e i docenti durante le partite di PAC_GAME diventano, a loro modo compagni di apprendimento e ascoltatori, poich  i ragazzi sono liberi di esporsi, chiedere, ma anche polemizzare e in questo modo le relazioni si possono invertire e accrescere.

FIG. 7 – Qualche tips per ottenere il massimo da PAC_GAME

	MOLTO BENE! • Insegnare in modo partecipativo e inclusivo • Discutere e condividere • Memorizzare quasi in modo non consapevole • Osservare la PAC a più livelli e sotto diversi aspetti • Condensare insegnamenti di policy e di gestione
	DA AGGIUSTARE • Permettere tattiche opportunistiche o approcci speculativi • Non controllare bene tempi e turni di gioco • Non mettere in chiaro le regole • Obbligare a ruoli troppo definiti nelle squadre /aziende • Approfondire oltre modo: meglio fare che parlare
	MEGLIO SE.... • Dare modo a tutti di parlare e non avere timore delle discussioni • Sapere scherzare • Ricorre a esempi concreti • Non fare i professori, ma agire come dei GAME Master. • Non fare fretta: le discussioni servono più di un turno di gioco in più
	ANCHE NO... • Permettere che la competizione prenda il sopravvento • Permettere giocate a danno degli altri giocatori • Lasciare polemizzare sulle regole: le regole sono regole • Fare gli amici: gli studenti sono lì per imparare • Fare i notai : un po' di flessibilità aiuta sempre

Come detto, PAC_Game è, inoltre, un prodotto sartoriale e ha la possibilità di essere modificato e raffinato in relazione a diverse situazioni territoriali o a diversi sistemi produttivi. Il pilota utilizzato è stato costruito a partire dalla realtà piemontese; quindi, con riferimento, ad esempio, al riso o ad allevamenti di montagna contrapposti a quelli di pianura o alle produzioni forestali e, soprattutto, al CSR della Regione Piemonte, ma se applicato in altre regioni è possibile sia modificare le produzioni prese in considerazione sia anche gli interventi specifici di altri CSR.



Bibliografia

Abt, C. (1970). *Serious Games*. New York: The Viking Press.

Alvarez J. (2007), *Du jeu vidéo au serious game, approches culturelle, pragmatique et formelle*, Thèse, Université de Toulouse

Alvarez J., Djaouti D. (2020), *Introduction au Serious Game. Questions théoriques*

Baumgartner E. (2010), *Il gioco dei bambini*, Carocci

Borri I., Borsotto P., Cagliero R., Lettieri T., Moino F., Papaleo A., Valentino G., Verrascina M., Zanetti B. (2024), *Avvicinare gli studenti alla PAC con il gioco: un percorso per raccontare sostenibilità e multifunzionalità dell'agricoltura*, PianetaPSR numero 133 aprile 2024

Calvino I. (1992), *Lezioni americane*, Garzanti

Decroly O. (1932), *Avviamento all'attività intellettuale e motrice mediante i giochi educativi*, Del Bianco.

Di Franco M. (2021), *L'arte del gioco e il suo valore educativo*, unibo.it.

Jercic P., Astor P.J., Adam M.T.P., Hilborn O. (2012), "A serious game using physiological interfaces for emotion regulation training in the context of financial decision-making", *ECIS 2012 Proceedings*, n°207.

Rice, J. W. (2007), *Assessing higher order thinking in video games*, *Journal of Technology and Teacher Education*. 15 (1): 87

Sgambelluri R. (2015), *Il gioco come strumento di cura educativa: cenni storici e codici pedagogici a confronto*, in *FORMAZIONE & INSEGNAMENTO. Rivista internazionale di Scienze dell'educazione e della formazione*, vol. 13, n. 2, 2015.

Zyda M. (2005), "From visual simulation to virtual reality to games", *IEEE Computer Society*, vol. 38, n°9, 25-32.

Sitografia

<https://www.crea.gov.it/web/politiche-e-bioeconomia>

<https://youmatter.world/fr/definitions/serious-games-definition-classification-et-usages/>

<https://www.projectfun.it/serious-game/guida/>

www.Treccani.it

https://agriculture.ec.europa.eu/common-agricultural-policy/cap-overview/cap-2023-27/key-policy-objectives-cap-2023-27_i

<https://www.reterurale.it/flex/cm/pages/ServeBLOB.php/L/IT/IDPagina/1>

<https://www.inrae.fr/actualites/gamae-nouvelle-plateforme-jeux-serieux-portee-lumr-territoires>

https://eu-cap-network.ec.europa.eu/index_en

<https://capeye.fr/reforme-de-la-pac/>

Allegato I - Serious game e agricoltura

La piattaforma GAMAE

Nelle attività di ricerca e formazione e informazione in Francia, svolte molto spesso da strutture di ricerca, i serious games sono sempre più utilizzati nei processi di ricerca o come prodotto di ricerca per professionisti, studenti e persino per il pubblico in generale.

GAMAE è una piattaforma nazionale di risorse scientifiche e tecniche dedicate ai serious games in campo agroambientale, territoriale e alimentare. Ospitata all'interno dell'Unité mixte de recherche (UMR) Territoires e sostenuta dall'Institut National de Recherche pour l'Agriculture, l'Alimentation et l'Environnement. (INRAE), la piattaforma svolge attività di ricerca e di offre ricerca e competenze a coloro che desiderano progettare, mobilitare o valutare giochi su questi temi. GAMAE ha l'obiettivo di aumentare il profilo dei serious games, facilitarne la progettazione e l'utilizzo e valutarne scientificamente la rilevanza. In particolare, è stata attivata una unità specifica Ecodevelopment, per lo sviluppo e l'utilizzo di giochi come parte di processi di co-innovazione o di supporto, nonché come ausilio all'apprendimento per scopi didattici (studenti di istituti agrari o di corsi di agricoltura post-laurea).



gamae.fr/plateforme/

DÉCOUVREZ LA PLATEFORME  CONSULTEZ LA LUDOTHEQUE CONTACT

LA PLATEFORME

Un espace de *rencontre* et de *création* sur les jeux sérieux

GAMAE est une plateforme de ressources (scientifiques et techniques) dédiées aux jeux sérieux dans les domaines agrienvironnemental, territorial et alimentaire. Basée à Clermont-Ferrand, au sein de l'UMR Territoires, elle vise à mettre en visibilité les jeux sérieux, à en faciliter la conception et l'utilisation, et à évaluer scientifiquement leur pertinence.

[Découvrez l'équipe de GAMAE !](#)

[Découvrez l'UMR Territoires en cliquant ici !](#)

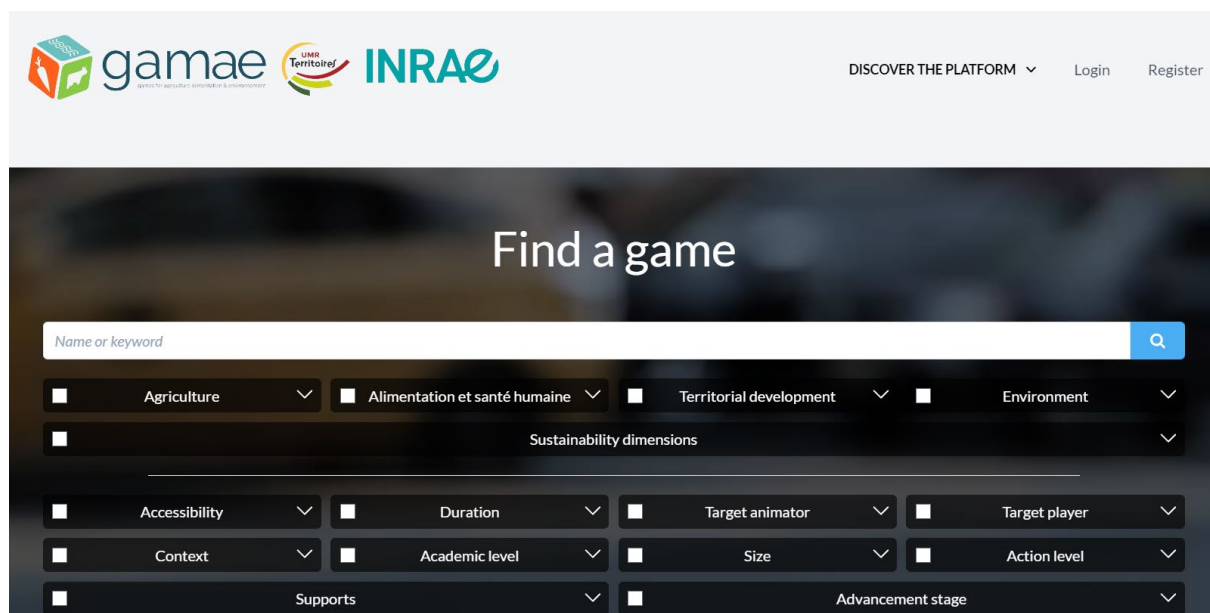
Su GAMAE è possibile reperire diversi esempi di giochi applicati all'agricoltura e all'ambiente, ma anche approfondimenti metodologici sullo sviluppo di giochi e la produzione di articoli scientifici da parte dei ricercatori coinvolti. La piattaforma propone in modo gratuito e con tutorial di spiegazione diversi giochi didattici lungo diversi temi come la alimentazione, lo sviluppo territoriale, l'agricoltura; tra questi è presente anche un simulatore sulla PAC (Réforme de la PAC 2014-2020, qui gagne qui perd?).

La piattaforma si articola su tre sezioni:

GAMAE - Science si propone di: i) avviare e condurre domande di ricerca (progetti scientifici propri o a sostegno di altri), ii) facilitare la creazione di reti tra gli utenti di giochi a scopo di ricerca, iii) monitorare la letteratura, e iv) avviare attività di confronto (incontri, seminari);

GAMAE - Ludothèque permette di accedere ai serious games su un sistema digitale, accessibile a tutti tramite il sito, che elenca, categorizza e localizza i giochi;

GAMAE - Ressources si basa su due piattaforme tecniche, che forniscono una serie di risorse per implementare un prodotto finito e utilizzato (strumenti di progettazione guida alla proprietà intellettuale, ecc.). È inoltre disponibile un motore di ricerca interno che permette agevolmente di navigare la piattaforma e fare ricerche per temi o attributi (esempio durata, livello accademico, ecc.).



Link:

<https://www.inrae.fr/actualites/gamae-nouvelle-plateforme-jeux-serieux-portee-lumr-territoires>

Description		Practical Information
Additional Information		Designer LAROCHE-DUPRAZ Catherine PIET Laurent Contacts laurent.piet@inrae.fr
Themes Agriculture Productions / rendements Territorial development PAC	Levels of Action Exploitation	
Interaction Jeu en équipes ① Jeu solitaire ①	Jouable en autonomie Yes	
Contexte 1 Enseignement et formation Target audience (players) Professionnels et monde associatif Duration 20 min to 1 hour		Academic level Bac+2 Bac+5
Contexte 2 Sensibilisation grand public Target audience (players) General public Duration 20 min to 1 hour		Academic level Primaire Middle school High school Bac+2 Bac+5

Esempi di serious game

In questa sezione vengono presentate alcune schede di serious game sui temi dell'agricoltura e lo sviluppo rurale attivi e giocabili direttamente.

Dessinez le verger de demain

Nel 2018 l'unità Ecodéveloppement (INRAE) ha iniziato a progettare il gioco "Disegna il frutteto di domani". Inizialmente, i temi scelti dai progettisti del gioco, come la diversificazione della produzione e la regolazione naturale, derivavano dal lavoro e dalle discussioni condotte all'interno del think-tank "Verger Durable", dove scienziati, sperimentatori, consulenti e arboricoltori hanno esplorato una serie di strade per migliorare la sostenibilità della produzione di frutta. Le meccaniche di gioco sono state ispirate dalla co-progettazione di sistemi di coltivazione innovativi effettuata nell'ambito di workshop scientifici con più parti interessate. Tuttavia, ai progettisti è sembrato che questo processo di riflessione collaborativa potesse prestarsi a un formato "gioco" e diventare uno strumento didattico originale.

Gli studenti possono assumere il ruolo di un agricoltore che desidera piantare un frutteto secondo i principi dell'agroecologia, al fine di ridurre l'uso di fattori produttivi. A seconda del livello dei giocatori (principiante, intermedio, avanzato), questo gioco di ruolo offre l'opportunità di scoprire, comprendere e ottimizzare i sistemi di coltivazione agroecologica sul terreno dove sorge l'impianto ma anche sul suo ambiente circostante. Il gioco può essere utilizzato anche dagli insegnanti per approfondire gli aspetti socioeconomici (lavoro, marketing, ecc.) o per affrontare temi correlati.



Links:

<https://ecodeveloppement.paca.hub.inrae.fr/nos-productions/nos-jeux-serieux/dessinez-le-verger-de-demain>

[Dessinez le verger de demain \(youtube.com\)](#)

[Jeu - Dessinez le verger de demain \(inrae.fr\)](#)

Négocier la PAC à Bruxelles

L'idea base del gioco è comprendere meglio il funzionamento delle istituzioni europee e familiarizzare con il processo decisionale della Politica Agricola Comune (PAC), anche per capire le dinamiche del cosiddetto lobbying. Il gioco inoltre permette di fare una autovalutazione delle proprie conoscenze sui processi decisionali e di gestione della PAC.

Nel gioco si assume il ruolo di un lobbista a Bruxelles, il cui obiettivo è far sì che il Parlamento europeo e il Consiglio dei ministri europei dell'agricoltura approvino la PAC alla luce degli interessi del proprio gruppo di pressione. Il gioco ha lo scopo di diminuire lo scarto tra le posizioni del giocatore e quelli UE, usando una sorta di budget di punti di azione/pressione.

Il gioco ha ricevuto il sostegno del Programma degli Investimenti per il Futuro IDEFI.N ed è stato realizzato nell'ambito del progetto "Agriculture à la page", disponibile su AgreenU.



Links.

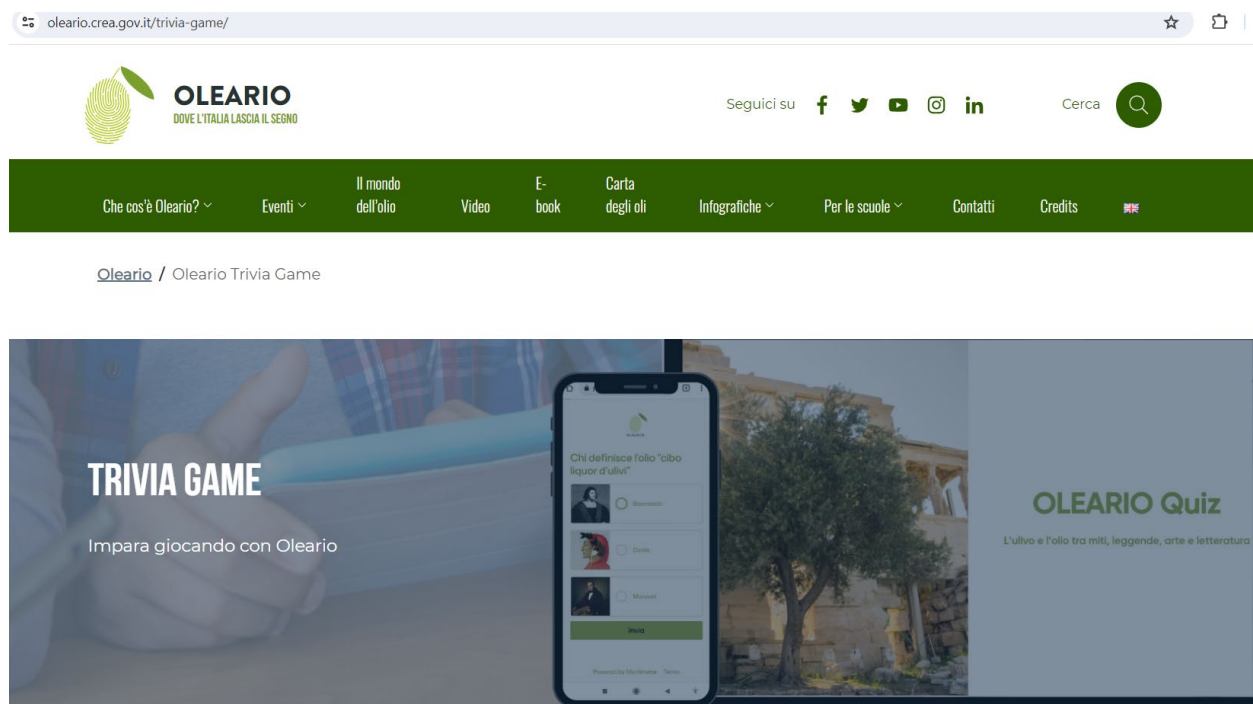
<https://capeye.fr/jeu-serieux-negocier-la-pac-a-bruxelles/>

[Comment se construit la PAC à Bruxelles ? \(capeye.fr\)](#)

Triva Game Oleario

Il Trivia Game di Oleario, rivolto agli studenti delle scuole superiori e a chiunque desideri approfondire la conoscenza del mondo dell'olio, offre una serie di domande strutturate per tematiche, con vari livelli di approfondimento e difficoltà. Le domande del quiz coprono diverse aree tematiche, tra cui: l'olivo e l'olio nell'ambito di miti, leggende, arte e letteratura; la morfologia dell'albero; gli olivi monumentali e il registro dei paesaggi rurali; l'etichettatura come strumento di comunicazione della qualità dell'olio extravergine di oliva (EVOO); le denominazioni DOP/IGP come strumenti di tutela del territorio; le caratteristiche qualitative dell'EVOO; e l'olivicoltura biologica, con particolare attenzione alla tutela ambientale e alla qualità dell'olio.

Per lo svolgimento delle sessioni di gioco è stata scelta la piattaforma Mentimeter (mentimeter.com), che consente di realizzare quiz e sondaggi a cui è possibile rispondere in tempo reale da smartphone o PC. I risultati delle risposte vengono registrati e possono essere utilizzati per visualizzare classifiche che, introducendo un elemento di competizione, aumentano il coinvolgimento e facilitano la memorizzazione dei contenuti.



Links.

<https://oleario.crea.gov.it/trivia-game/>

<https://oleario.crea.gov.it/appuntamento-il-15-febbraio-con-il-trivia-game-gioca-con-oleario/>

Vitigame®, le jeu sérieux pour sensibiliser aux impacts environnementaux des vignobles

Vitigame è un gioco rivolto a gruppi di viticoltori o studenti di viticoltura, composto da quattro a otto giocatori, guidati da un master, con l'obiettivo di migliorare la performance ambientale di un caso vitivinicolo tra quelli disponibili nel gioco. I giocatori scelgono una strategia di miglioramento e costruiscono un percorso tecnico ottimizzato basato sulle previsioni meteorologiche, sulla pressione fitosanitaria e sulle informazioni fornite nei manuali. Gli impatti ambientali risultanti vengono calcolati durante o dopo il gioco utilizzando il software di analisi del ciclo di vita per la viticoltura, Vit'LCA.

Vitigame è stato sviluppato dall'Unità di ricerche Grappe dell'Ecole Supérieure des Agricultures (ESA), in collaborazione con l'INRAE, con il contributo della Camera dell'agricoltura dei Paesi della Loira, e di un liceo agrario. Il suo sviluppo ha beneficiato del sostegno finanziario dell'A gence de la transition écologique (ADEME) francese, del progetto Formation-Recherche-Innovation (RFI) Objectif Végétal e dell'ESA stessa.

Il software Vit'LCA è stato sviluppato da ricercatori specializzati in analisi del ciclo di vita (LCA) e viticoltura dell'ESA, in Francia, e dell'Università del Queensland a Brisbane, in Australia, con il supporto del programma di innovazione agroalimentare della Regione Loira (Food for Tomorrow – CapAliment). Attualmente, Vit'LCA è oggetto di un programma di sviluppo gestito dalla Société d'accélération du transfert de technologies (SATT) Ouest Valorisation, finalizzato alla sua transizione da un formato Excel a una piattaforma online per migliorarne l'accessibilità agli utenti.



Link:

<https://www.groupe-esa.com/vitigame>

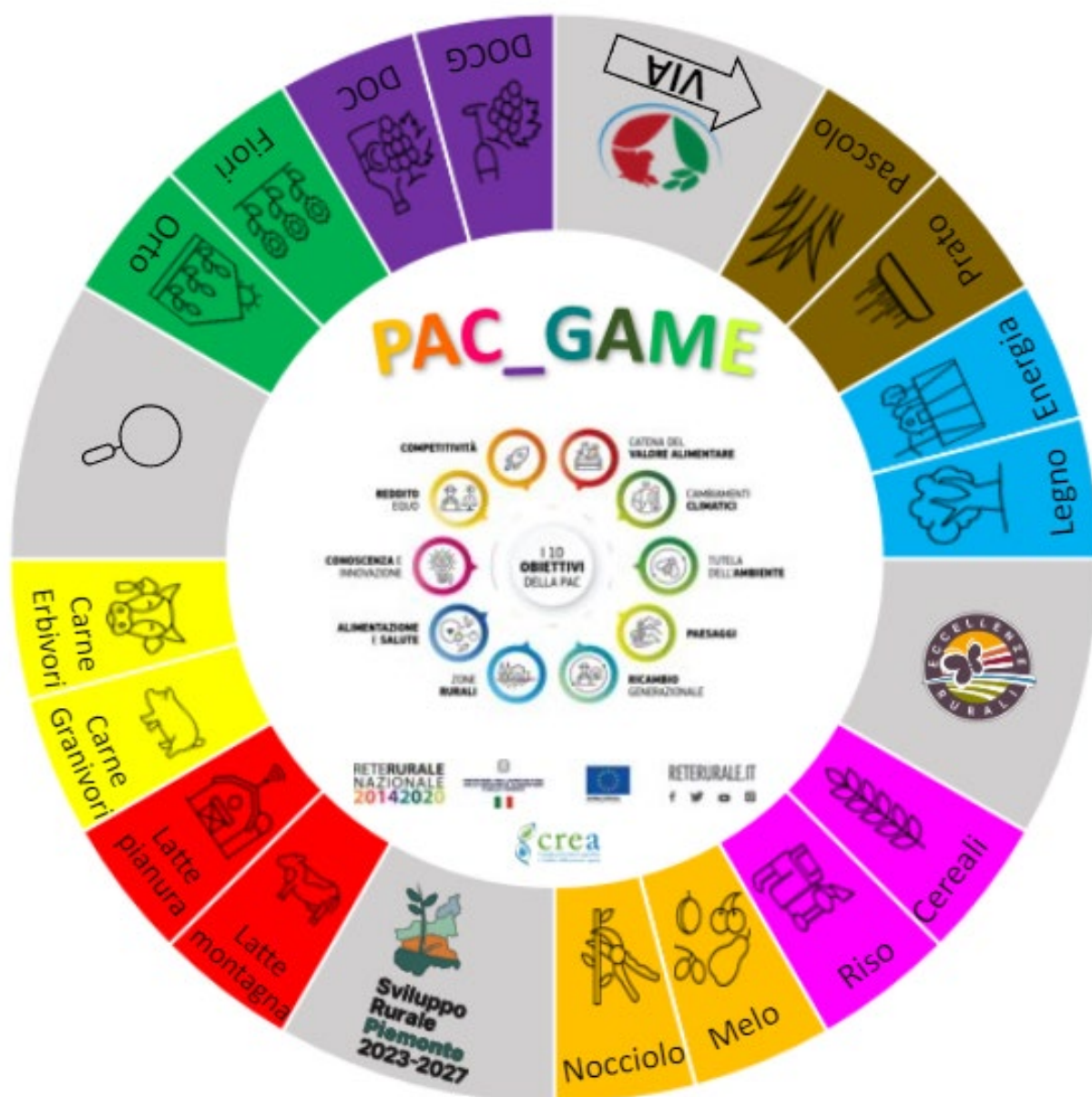
(SIVAL 2023) Viti Game : sensibiliser aux impacts environnementaux des activités viticoles par le jeu (sival-angers.com)

Présentation du logiciel VIT'LCA | ESA Angers Paris (youtube.com)

Allegato II – Esempi degli applicativi di PAC GAME

Visione complessiva dei format proposti

Sistema produttivo [es MELO] Valore di acquisto: XXX-€ Costo [1° miglioramento]: xx-€ Costo [2° miglioramento]: XX-€ Canoni Affitto: XX-€ Affitto serie completa: XX-€ Affitto con [1° miglioramento]: XX-€ Affitto con [2° miglioramento]: XX-€	Nome intervento [SOSTEGNO ACCOPPIATO] Descrizione: [Incentivo accoppiato al tipo di coltura e/o produzione, finalizzato a fornire supporto economico e favorire la resilienza dei settori ritenuti svantaggiati]. DURATA: [annuale; ogni giro] CONDIZIONI DI ACCESSO: [essere in possesso di colture ammissibili (riso,)] IMPORTO: [a ettaro] <table border="1"> <thead> <tr> <th>Coltura</th><th>IMPORTO € /ha</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Riso</td><td>300</td></tr> <tr> <td>Bovini carne (4 UBA)</td><td>70</td></tr> <tr> <td>Bovini latte (4 UBA)</td><td>70</td></tr> </tbody> </table>	Coltura	IMPORTO € /ha	Riso	300	Bovini carne (4 UBA)	70	Bovini latte (4 UBA)	70
Coltura	IMPORTO € /ha								
Riso	300								
Bovini carne (4 UBA)	70								
Bovini latte (4 UBA)	70								
Nome dell'evento [Grandina!] DESCRIZIONE: [Una violenta grandinata si è abbattuta sulla tua fattoria, causando danni significativi alle colture e alle strutture.] CONSEGUENZA / RICADUTA [Se non hai fatto l'intervento per la gestione del rischio o un investimento nelle strutture, paga 200 € per ogni proprietà.]	NOME [AZIENDA AGRICOLA "ENOMETRIA"] Breve storia dell'azienda [.....] Produzione e commercializzazione prodotti - [Vino] - [.....] Attività connesse all'agricoltura - [Vendita diretta] - [.....] Sostegno già ricevuto via Psr - [Insediamento giovani] - [.....] Progetti di sviluppo [Turismo rurale] [.....] Obiettivo [Attivare la vendita diretta] [Attivare interventi a finalità ambientale] [incrementare il budget del 25%]								



Esempi di carte di sistemi produttivi

COMPARTO PASCOLAMENTO

PASCOLO	PRATO
PROPRIETARIO Acquisto: 3.000- P Partecipazione a filiera: 300- P	PROPRIETARIO Acquisto: 12.000- P Partecipazione a filiera: 300- P
CONDUTTORE Affitto: 300- P Affitto serie completa: 600- P Affitto con filiera: 1200- P	CONDUTTORE Affitto: 1.200- P Affitto serie completa: 2.400- P Affitto con filiera: 4.800- P

COMPARTO BOSCO

ENERGIA	LEGNO
PROPRIETARIO Acquisto: 7.000- P Partecipazione a filiera: 700- P	PROPRIETARIO Acquisto: 15.000- P Partecipazione a filiera: 700- P
CONDUTTORE Affitto: 700- P Affitto serie completa: 1.400- P Affitto con filiera: 2.800- P	CONDUTTORE Affitto: 1.500- P Affitto serie completa: 3.000- P Affitto con filiera: 6.000- P €

COMPARTO COP

CEREALI	RISO
PROPRIETARIO Acquisto: 44.000-₪ Impianto/Semina: 4.400-₪ Trasformazione/Punto vendita: 2.200-₪	PROPRIETARIO Acquisto: 50.000-₪ Impianto/Semina: 4.400-₪ Trasformazione/Punto vendita: 2.200-₪
CONDUTTORE Affitto: 4.400-₪ Affitto serie completa: 8.800-₪ Affitto con Impianto/Semina: 17.600-₪ Affitto con Trasformazione/Punto vendita: 22.000-₪	CONDUTTORE Affitto: 5.000-₪ Affitto serie completa: 10.000-₪ Affitto con Impianto/Semina: 20.000-₪ Affitto con Trasformazione/Punto vendita: 25.000-₪

COMPARTO FRUTTA

NOCCIOLO	MELO
PROPRIETARIO Acquisto: 27.000-₪ Impianto/Semina: 2.700-₪ Trasformazione/Punto vendita: 1.350-₪	PROPRIETARIO Acquisto: 49.000-₪ Impianto/Semina: 2.700-₪ Trasformazione/Punto vendita: 1.350-₪
CONDUTTORE Affitto: 2.700-₪ Affitto serie completa: 5.400-₪ Affitto con Impianto/Semina: 10.800-₪ Affitto con Trasformazione/Punto vendita: 13.500-₪	CONDUTTORE Affitto: 4.900-₪ Affitto serie completa: 9.800-₪ Affitto con Impianto/Semina: 19.600-₪ Affitto con Trasformazione/Punto vendita: 24.500-₪

COMPARTO LATTE

LATTE MONTAGNA	LATTE PIANURA
PROPRIETARIO Acquisto: 60.000-₪ Trasformazione/Punto vendita: 9.000-₪	PROPRIETARIO Acquisto: 80.000-₪ Trasformazione/Punto vendita: 9.000-₪
CONDUTTORE Affitto: 6.000-₪ Affitto serie completa: 12.000-₪ Affitto con Trasformazione/Punto vendita: 30.000-₪	CONDUTTORE Affitto: 8.000-₪ Affitto serie completa: 16.000-₪ Affitto con Trasformazione/Punto vendita: 40.000-₪

COMPARTO CARNE

CARNE GRANIVORI	CARNE ERBIVORI
PROPRIETARIO Acquisto: 12.500-₪ Trasformazione/Punto vendita: 1.870-₪	PROPRIETARIO Acquisto: 90.000-₪ Trasformazione/Punto vendita: 1.870-₪
CONDUTTORE Affitto: 1.250-₪ Affitto serie completa: 2.500-₪ Affitto con Trasformazione/Punto vendita: 6.250-₪	CONDUTTORE Affitto: 9.000-₪ Affitto serie completa: 18.000-₪ Affitto con Trasformazione/Punto vendita: 45.000-₪

COMPARTO ORTOFLOROVIVAISMO

ORTO	FIORI
PROPRIETARIO Acquisto: 55.000- ₪ Impianto/Semina: 5.500- ₪ Trasformazione/Punto vendita: 2.750- ₪ CONDUTTORE Affitto: 5.500- ₪ Affitto serie completa: 11.000- ₪ Affitto con Impianto/Semina: 22.000- ₪ Affitto con Trasformazione/Punto vendita: 27.500- ₪	PROPRIETARIO Acquisto: 76.000- ₪ Impianto/Semina: 5.500- ₪ Trasformazione/Punto vendita: 2.750- ₪ CONDUTTORE Affitto: 7.600- ₪ Affitto serie completa: 15.200- ₪ Affitto con Impianto/Semina: 30.400- ₪ Affitto con Trasformazione/Punto vendita: 38.000- ₪

COMPARTO VINO

DOC	DOCG
PROPRIETARIO Acquisto: 63.000- ₪ Impianto/Semina: 6.300- ₪ Trasformazione/Punto vendita: 3.150- ₪ CONDUTTORE Affitto: 6.300- ₪ Affitto serie completa: 12.600- ₪ Affitto con Impianto/Semina: 25.200- ₪ Affitto con Trasformazione/Punto vendita: 31.500- ₪	PROPRIETARIO Acquisto: 100.000- ₪ Impianto/Semina: 6.300- ₪ Trasformazione/Punto vendita: 3.150- ₪ CONDUTTORE Affitto: 10.000- ₪ Affitto serie completa: 20.000- ₪ Affitto con Impianto/Semina: 40.000- ₪ Affitto con Trasformazione/Punto vendita: 50.000- ₪

Esempi di carte intervento

INTERVENTO SRB01 Sostegno zone con svantaggi naturali (montagna)	INTERVENTO SRE01 Insediamiento giovani agricoltori
L'obiettivo è il mantenimento dell'attività in zona montana tramite l'erogazione di una indennità annuale per ettaro che compensi gli svantaggi dati dalla localizzazione. CONDIZIONI DI ACCESSO essere in possesso di: bovini da latte in montagna, prato, pascolo, frutteti o vite. DURATA: 1 giro (ma non puoi vendere per 2 giri) IMPORTO: 250 € a proprietà ammissibile.	Sostegno a giovani imprenditori agricoli che si insediano per la prima volta in un'azienda agricola in qualità di capo azienda. CONDIZIONI DI ACCESSO età compresa fra i 18 e i 40 anni. DURATA: Una tantum. IMPORTO: 45.000 €.
INTERVENTO SRG01 Sostegno Gruppi Operativi	INTERVENTO SRD03 diversificazione in attività non agricole
Il Gruppo Operativo (GO) attua un progetto di innovazione favorendo la partecipazione dei destinatari delle innovazioni e di tutti i soggetti coinvolti nelle fasi di realizzazione. CONDIZIONI DI ACCESSO avere un partner per il tuo progetto innovativo (GAL, Consorzio o Ricerca). IMPORTO: Se la tua pedina si fermerà sul partner stabilito creerete un'innovazione che ti farà guadagnare 1.000 €.	L'Intervento è finalizzato ad incentivare gli investimenti per le attività di diversificazione aziendale: agriturismo, agricoltura sociale, attività educative/didattiche, trasformazione di prodotti agricoli. CONDIZIONI DI ACCESSO: disporre di 2 terreni dello stesso colore. IMPORTO: 20 % del valore della proprietà.

INTERVENTO SRA29 Biologico	INTERVENTO SRA01 Produzione integrata																								
Sostegno a ettaro per chi si impegna a adottare le disposizioni tecniche indicate nei disciplinari di produzione biologica per una coltura a scelta.	Sostegno a ettaro per chi si impegna a adottare le disposizioni tecniche indicate nei disciplinari di produzione integrata per una coltura a scelta.																								
CONDIZIONI DI ACCESSO: essere in possesso di foraggiere, frutta, COP, ortofloricole, vite.	CONDIZIONI DI ACCESSO: essere in possesso di foraggiere, frutta, COP, ortofloricole, vite.																								
DURATA: 5 giri.	DURATA: 5 giri.																								
<table> <tr> <th>Coltura</th><th>IMPORTO-P</th></tr> <tr> <td>Foraggiere</td><td>70</td></tr> <tr> <td>Frutta</td><td>800</td></tr> <tr> <td>COP</td><td>400</td></tr> <tr> <td>Ortofloricole</td><td>600</td></tr> <tr> <td>Vite</td><td>800</td></tr> </table>	Coltura	IMPORTO- P	Foraggiere	70	Frutta	800	COP	400	Ortofloricole	600	Vite	800	<table> <tr> <th>Coltura</th><th>IMPORTO P</th></tr> <tr> <td>Foraggiere</td><td>60</td></tr> <tr> <td>Frutta</td><td>350</td></tr> <tr> <td>COP</td><td>100</td></tr> <tr> <td>Ortofloricole</td><td>300</td></tr> <tr> <td>Vite</td><td>300</td></tr> </table>	Coltura	IMPORTO P	Foraggiere	60	Frutta	350	COP	100	Ortofloricole	300	Vite	300
Coltura	IMPORTO- P																								
Foraggiere	70																								
Frutta	800																								
COP	400																								
Ortofloricole	600																								
Vite	800																								
Coltura	IMPORTO P																								
Foraggiere	60																								
Frutta	350																								
COP	100																								
Ortofloricole	300																								
Vite	300																								

INTERVENTO SRH03 Formazione degli imprenditori agricoli	INTERVENTI SRF Gestione del rischio
L'intervento sostiene la formazione e l'aggiornamento professionale dei soggetti destinatari attraverso attività di gruppo e individuali quali corsi, visite aziendali, sessioni pratiche, scambi di esperienze professionali, coaching, tutoraggio, stage, ecc.	L'intervento mira a favorire un approccio integrato alla gestione del rischio ampliando, attraverso il sostegno sui premi delle polizze assicurative, il ventaglio di strumenti a disposizione delle imprese agricole per la tutela delle produzioni agricole e zootecniche contro i rischi meteorologici, sanitari, fitosanitari e da infestazioni parassitarie.
IMPORTO: Hai aumentato le conoscenze che ti permettono di migliorare il tuo lavoro! Hai guadagnato 1.000 P!	IMPORTO: I rischi per la tua azienda si riducono e questa carta ti tornerà utile.

INTERVENTO SRD01 Investimenti produttivi agricoli	INTERVENTO SRD04 Investimenti non produttivi agricoli con finalità ambientale
L'intervento finanzia investimenti fondiari/edilizi, acquisto di macchine e attrezzature, investimenti immateriali (spese di progettazione, consulenze, brevetti e licenze)	L'Intervento è finalizzato ad incentivare gli investimenti non produttivi agricoli con una diretta caratterizzazione ambientale (miglioramento biodiversità, agroecosistema, tutela del paesaggio rurale, coesistenza agricoltura/fauna selvatica)
CONDIZIONI DI ACCESSO: è escluso chi esercita attività di selvicoltura.	CONDIZIONI DI ACCESSO: disporre di un terreno.
DURATA: Una tantum	DURATA: Una tantum.
IMPORTO: 20% del valore del miglioramento	IMPORTO: 30% del valore del miglioramento.

INTERVENTO SRA30 Benessere animale	INTERVENTO SRA05 Inerbimento colture arboree
Sostegno per UBA a favore degli allevatori che si impegnano a sottoscrivere una serie di impegni migliorativi delle condizioni di allevamento degli animali.	Sostegno per i beneficiari che adottano tecniche di inerbimento sulle superfici destinate a colture arboree permanenti.
CONDIZIONI DI ACCESSO essere in possesso di bovini da latte o da carne.	CONDIZIONI DI ACCESSO: essere in possesso di colture arboree (nocciolo escluso).
DURATA: 3 giri.	DURATA: 5 giri.
IMPORTO: 25 € a UBA (si considerano 4 UBA a ha).	IMPORTO: ricevi 300 € a ettaro.

INTERVENTO CRISS Sostegno redistributivo	SOSTEGNO ACCOPPIATO								
L'intervento consiste nel sostenere il reddito delle aziende agricole di minori dimensioni.	Incentivo accoppiato al tipo di coltura e/o produzione, finalizzato a fornire supporto economico e favorire la resilienza dei settori ritenuti svantaggiati.								
CONDIZIONI DI ACCESSO: essere in possesso di massimo 3 terreni.	CONDIZIONI DI ACCESSO: essere in possesso di riso o bovini.								
DURATA: ogni giro.	DURATA: ogni giro								
IMPORTO: 80 € a ettaro.	<table> <tr> <th>Coltura</th><th>IMPORTO €/ha</th></tr> <tr> <td>Riso</td><td>300</td></tr> <tr> <td>Bovini carne (4 UBA)</td><td>70</td></tr> <tr> <td>Bovini latte (4 UBA)</td><td>70</td></tr> </table>	Coltura	IMPORTO €/ha	Riso	300	Bovini carne (4 UBA)	70	Bovini latte (4 UBA)	70
Coltura	IMPORTO €/ha								
Riso	300								
Bovini carne (4 UBA)	70								
Bovini latte (4 UBA)	70								

ECOSCHEMI	INTERVENTO SRA27 Impegni silvoambientali										
Premio per gli agricoltori che scelgono di assumere volontariamente impegni aggiuntivi alla condizionalità, indirizzati alla sostenibilità ambientale e climatica.	L'intervento sostiene il ruolo multifunzionale dalle foreste in materia di tutela ambientale e conservazione della biodiversità, degli habitat e dei paesaggi tradizionali forestali.										
DURATA: ogni giro.	CONDIZIONI DI ACCESSO: essere in possesso di terreni forestali.										
<table> <tr> <th>Coltura</th><th>IMPORTO €/ha</th></tr> <tr> <td>Foraggi</td><td>110</td></tr> <tr> <td>Frutta</td><td>120</td></tr> <tr> <td>Latte</td><td>240</td></tr> <tr> <td>Carne</td><td>240</td></tr> </table>	Coltura	IMPORTO €/ha	Foraggi	110	Frutta	120	Latte	240	Carne	240	DURATA: 5 giri.
Coltura	IMPORTO €/ha										
Foraggi	110										
Frutta	120										
Latte	240										
Carne	240										
	IMPORTO: 250 € a ettaro.										

Esempi di carte ev-enti da affrontare

Grandina!	Non piove mai...
Una violenta grandinata si è abbattuta sulla tua fattoria, causando danni significativi alle colture e alle strutture.	La siccità stringe la tua regione agricola, minacciando la disponibilità di acqua per le tue colture.
Se non hai fatto l'intervento per la gestione del rischio o un investimento nelle strutture, paga 200 ₺ per ogni proprietà.	Se non hai l'intervento per la gestione del rischio, o non fai parte di un Consorzio irriguo, paga 300 ₺ per ogni proprietà. Se la tua coltura è particolarmente sensibile all'irrigazione (Mais, Ortofloricoltura) aggiungi 100 ₺ per ogni proprietà.
EPIDEMIA	Audit della Commissione
Un'epidemia improvvisa ha colpito il tuo allevamento, minacciando la salute e la produzione del bestiame.	Sei stato selezionato per un audit (esame procedurale) da parte della Commissione.
Se non hai fatto l'intervento benessere animale o di gestione del rischio, paga 500 ₺ per ogni proprietà con allevamento. Se hai i granivori: rischi di chiudere l'allevamento e paghi 800 ₺.	Tutto a posto! Molto bene!
Mancata condizionalità ambientale	Mancata condizionalità sociale
Il controllo in situ da parte della Regione ha riscontrato che hai bucato la condizionalità ambientale.	Il controllo che hai subito ha riscontrato che impieghi lavoratori in nero.
Molto Male! La prima volta sei multato di 1.000 ₺. La seconda, perderai il premio base a ogni giro. Alla terza volta starai fermo un frullo per illecito.	Perdi immediatamente il premio base a ogni giro. La prossima volta starai fermo 2 frulli per illecito.

Verifica positiva	RRN ed eccellenza rurali
Il controllo in situ da parte della Regione ha dato parere positivo. Ottimo	La RRN sul progetto Eccellenze Rurali sta cercando una azienda che ospiti un viaggio di studio. Ti sei proposto/a immediatamente e hai predisposto una super accoglienza. Meriti un bonus di 200 ₺ per ogni proprietà.
Salute!	Shock di mercato
Hai preso i Tre Bicchieri, le Tre Mele, le Tre Capre e le Tre Mucche. Insomma: sei nelle guide che contano. E vaiiii... Ricevi 250 ₺ per ogni proprietà	I prezzi internazionale delle commodity sono in caduta libera. Va proprio molto male. Se anche tu produci commodity ne risenti immediatamente, anche se hai fatto l'intervento di gestione del rischio. Se hai: COP, animali da carne o vino doc paghi 500 ₺ per proprietà Se invece sei socio di un Consorzio Qualità non rischi nulla!
Formazione	Incidente!
Ed era anche ora... Hai finalmente seguito un corso sulla PAC e ora sei in grado di intercettare gli aiuti pubblici per il tuo progetto aziendale. Ci siamo! Il prossimo intervento che fai avrai un bonus di 200 ₺ per proprietà.	Si è rotto il trattore ma ti serve per poter completare le operazioni di lavorazione di questo momento. Ti devi rivolgere al contoterzismo e paghi 200 ₺ per proprietà.

Progettazione europea!	Certifichiamo
Sei stato scelto come partner di un progetto europeo (H2020) e sei entrato a far parte di una Multi Actor Platform	Hai certificato il tuo bosco. Bella idea!
Ricevi un rimborso di 700 ₺ per la tua disponibilità.	Se possiedi foreste guadagni 1.000 ₺
Accordo di filiera	Viva la scuola... forse
Alla fine, ce l'hai fatta! La tua azienda ora è inserita in una filiera e la tua produzione trova pieno collocamento. L'accordo è molto equo e la tua remunerazione soddisfacente. Un bel risultato anche a fronte della volatilità dei prezzi	Era una buona idea. Una scuola è venuta a trovarti, ma non hai preso in considerazione l'aspetto dell'inclusione. Ma come?! Le tue strutture non sono adatte a bimbi con disabilità.
Guadagni 1.000 ₺.	Paga 1.500 ₺ per adeguare le tue strutture di diversificazione.

Esempi di Schede di Tipologie aziendali

AZIENDA AGRICOLA “ENOMETRIA” (Vino)	
DESCRIZIONE DEL CASO AZIENDALE	
Breve storia dell'azienda Negli anni '70 , la maggior parte dei contadini abbandona la terra per il reddito più sicuro della fabbrica, ma la nostra famiglia resta, diversificando la produzione aziendale il più possibile, ma sempre con la vite al centro. Nei primi 2000, oltre alla viticoltura di qualità e alle altre attività già esistenti viene aperto l'Agriturismo, all'insegna della cucina tipica.	
Produzione e commercializzazione prodotti Vino DOCG e DOC Canali di vendita: clienti privati	
Attività connesse all'agricoltura AGRITURISMO DIDATTICA ALLE SCUOLE	
Sostegno Programma di sviluppo rurale (2014-20) • INSEDIAMENTO GIOVANI • INVESTIMENTI PRODUTTIVI PROMOSSI DAL GAL	
Altro (es. progetti futuri, progetti di sviluppo) • Sviluppo dell'area agrituristica • Diversificazione dell'offerta aziendale (integrazioni con altri prodotti, es. frutta) • Miglioramento energetico	
Carte PAC GAME • Sistema produttivo DOC • Sistema produttivo DOCG	
Obiettivi • Incremento del 20% della performance aziendale • Completamento dei miglioramenti aziendali • Acquisto di una altra serie di sistemi produttivi per diversificare la produzione (es nocciolo o melo)	
[FOTO]	

AZIENDA AGRICOLA “TARTARE “ (Carne)
DESCRIZIONE DEL CASO AZIENDALE
Breve storia dell’azienda L’esperienza di oltre un secolo, tramandata da quattro generazioni, e lo sguardo attento all’innovazione, guidano ogni giorno il nostro percorso orientato alla qualità e improntato sul benessere animale. La nostra tipologia di allevamento esalta il gusto, la tenerezza e le proprietà nutrizionali della carne, ricca di sostanze essenziali per la salute dell’organismo quali Omega 3, acidi grassi monoinsaturi e polinsaturi, minerali, beta carotene, Vitamine E e K2.
Produzione e commercializzazione prodotti Carni bovine Canali di vendita: CONSORZIO COALVI
Attività connesse all’agricoltura nessuna
Sostegno Programma di sviluppo rurale (2014-20) • INVESTIMENTI CON FINALITA’ AMBIENTALI
Altro (es. progetti futuri, progetti di sviluppo) • Completare la filiera con approvvigionamento dei fattori produttivi (alimentazione bestiame) • Vendita diretta di prodotti innovativi es. sushi di carne • Miglioramento energetico aziendale
Carte PAC GAME • Sistema produttivo Carne erbivori • Sistema produttivo Carne granivori
Obiettivi • Incremento di pratiche ambientali (SRA) o/e di benessere degli animali • Completamento dei miglioramenti aziendali • Acquisto di una serie di sistemi produttivi collegati (es. latte o pascoli o cereali)
[FOTO]

AZIENDA AGRICOLA “RISUS ABUNDAT” (COP)	
DESCRIZIONE DEL CASO AZIENDALE	
Breve storia dell’azienda Azienda familiare, da sempre improntata a metodologie volte alla riduzione degli input con la nascita delle prime misure di estensivizzazione e primi programmi di lotta integrata (anni 80/90). Progressivamente ci si è spostati verso modelli maggiormente sostenibili che rimettessero al centro l’agricoltore verso produzioni di qualità con la riduzione dei costi e salvaguardia dell’ambiente.	
Produzione e commercializzazione prodotti • Riso • Canali di vendita: contratti di filiera	
Attività connesse all’agricoltura • Attività didattiche • Miglioramento energetico	
Sostegno Programma di sviluppo rurale (2014-20) • INSEDIAMENTO GIOVANI • INVESTIMENTI CON FINALITA’ AMBIENTALI	
Altro (es. progetti futuri, progetti di sviluppo) • Consolidamento di un prodotto di alta qualità • offerta turistico ricreativa • educazione ambientale (es la lotta integrata, il bio, il pascolamento, ...)	
Carte PAC GAME • Sistema produttivo Riso • Sistema produttivo Cereali	
Obiettivi • Incremento di pratiche ambientali (es. anche bio) • Completamento dei miglioramenti aziendali • Acquisto di altri sistemi produttivi a integrazione delle produzioni (es. ortofloro, frutta, pascolamento)	
[FOTO]	

AZIENDA AGRICOLA “RURALIA” (Pascolamento)

DESCRIZIONE DEL CASO AZIENDALE

Breve storia dell'azienda

Si tratta di una zona particolarmente complessa per chi vuole stabilirci un'attività legata all'agricoltura e al turismo: l'area ha vocazione industriale e artigianale e non richiama molti visitatori. Eppure, ce l'abbiamo fatta, dopo un lungo iter cominciato nel 2012, al termine del percorso di laurea. Abbiamo la caratteristica rara di avere molto terreno tutto assieme – due ettari e mezzo, ora diventati tre e i pascoli. Ora coltiviamo frutti rari e un po' dimenticati, ortaggi della montagna, erbe aromatiche e commestibili e abbiamo un laboratorio per la trasformazione. E alleviamo piccoli erbivori e abbiamo un bosco

Produzione e commercializzazione prodotti

- Ovini- PASCOLO
- Piccoli frutti
- Erbe aromatiche
- Canali di vendita: diretta

Attività connesse all'agricoltura

Laboratorio delle erbe aromatiche

Sostegno Programma di sviluppo rurale (2014-20)

- INSEDIAMENTO GIOVANI (GAL)
- FORMAZIONE

Altro (es. progetti futuri, progetti di sviluppo)

- Andare verso il cliente
- Miglioramento uso del bosco

Carte PAC GAME

- Sistema produttivo Prato
- Sistema produttivo Pascolo

Obiettivi

- Incremento di pratiche ambientali
- Completamento dei miglioramenti aziendali
- Acquisto di altri sistemi produttivi montani (es. bosco, latte)

[FOTO]

Esempio di Bollettino dei Prezzi

MARK	SISTEMA PRODUTTIVO	PREZZO ACQUISTO	VALORE AFFITTO
	Pascolo	3.000P	300P
	Prato	12.000P	1.200P
	Energia	7.000P	700P
	Legno	15.000P	1.500P
	Cereali	44.000P	4.400P
	Riso	50.000P	5.000P
	Melo	49.000P	4.900P
	Nocciolo	27.000P	2.700P
	Latte montagna	60.000P	6.000P
	Latte pianura	80.000P	8.000P
	Carne granivori	12.500P	1.250P
	Carne erbivori	90.000P	9.000P
	Orto	55.000P	5.500P
	Fiori	76.000P	7.600P
	DOC	63.000P	6.300P
	DOCG	100.000P	10.000P

Rete Rurale Nazionale

Ministero dell'agricoltura, della sovranità
alimentare e delle foreste

Via XX Settembre, 20 Roma

<https://www.reterurale.it>

Pubblicazione realizzata con il contributo FEASR (Fondo europeo per l'agricoltura e lo sviluppo rurale)
nell'ambito del Programma Rete Rurale Nazionale 2014-2022

ISBN 9788833853833