



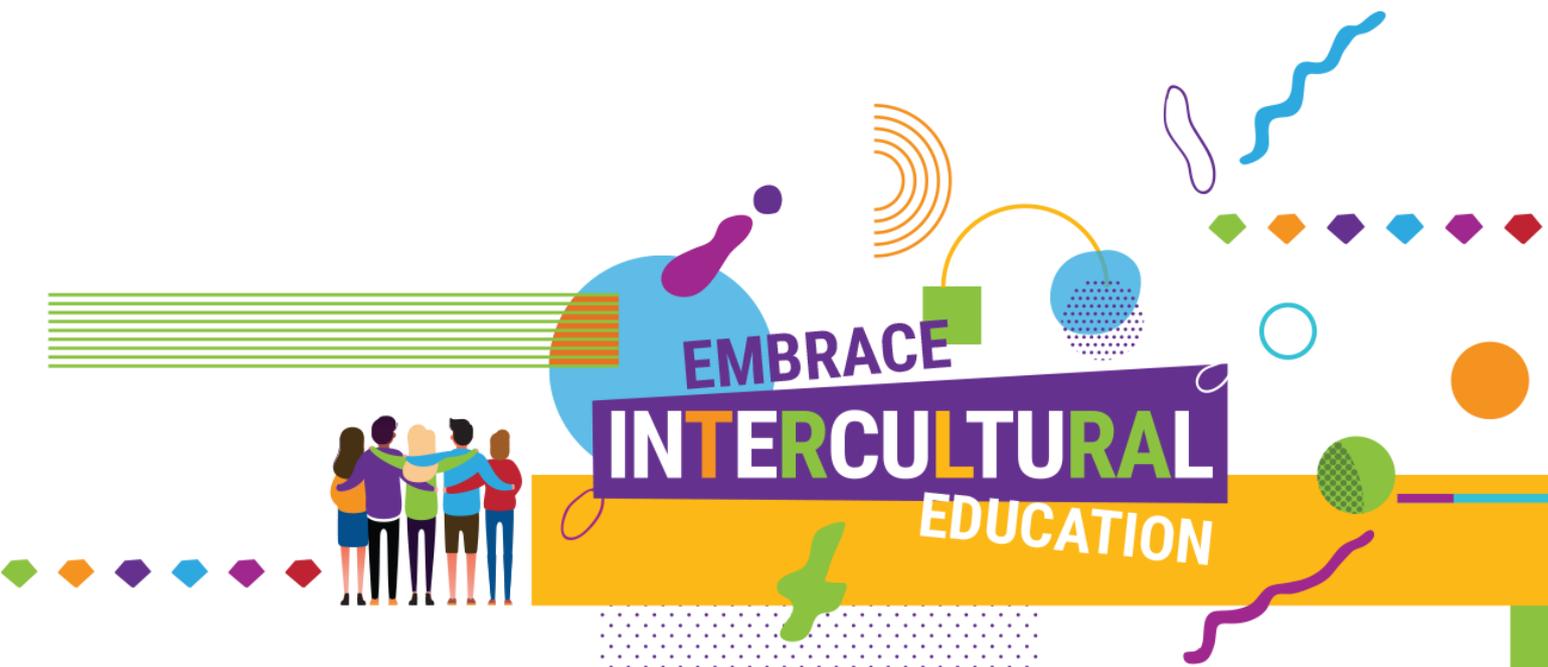
GEM IN

Strategisches Dokument - Pädagogischer Rahmen

WP 2.3.

612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN

CESIE



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IP1-SOC-IN]



Table of Contents

I) EU-Werte, soziale und staatsbürgerliche Kompetenzen, Grundrechte, Erziehung zur interkulturellen Staatsbürgerschaft: Wie kann man sie mit dem Ansatz des spielerischen Lernens vermitteln?	6
II) Begründung für die Auswahl bewährter Praktiken und der Wirksamkeit von GEM in quantitativer und qualitativer Hinsicht	10
III) Anpassung der Lernpraxis an neue Zielgruppen und Merkmale aus der praktischen Umsetzung	14
IV) Ausarbeitung der Strategie und der Methodik für ihre Umsetzung	16
V) die Aufnahme weiterer innovativer Elemente (z. B. GEM IN - Gemeinsames Wertearchiv).	17
Schlussfolgerungen	19



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



ALLGEMEINE EINFÜHRUNG IN DAS BILDUNGSPOLITISCHE RAHMENDOKUMENT

Das Ziel dieses strategischen Dokuments ist die Verwirklichung des GEM IN Arbeitspakets 2.3. und wurde dank aller vorangegangenen Schritte, die das GEM IN Konsortium unternommen hat, möglich gemacht.

Dies sind die geplanten Schritte, die notwendig waren und die bereits in die Praxis umgesetzt wurden, um das vorliegende strategische Dokument zu erstellen:

Aktivität 2.1: Studie über die Auswirkungen des pädagogischen Ansatzes, Ergebnisse der ausgewählten bewährten Verfahren und Kontextanalyse

- Eine **Wirkungsstudie** wurde von den Partnern in jedem am Projekt beteiligten Land durchgeführt. Die Studie stützt sich auf die während des GEM-Projekts erarbeiteten Ergebnisse wie **Berichte, Bewertungen und Rückmeldungen**, die im vorangegangenen Projekt gesammelt wurden, aber auch auf **die Aktivitäten, die nach Ende der Projektlaufzeit unter Anwendung der GEM-Ansätze** durchgeführt wurden.
- Gleichzeitig hat **jeder Partner eine Analyse des lokalen Kontextes** durchgeführt, um die spezifischen Merkmale jeder beteiligten Gemeinschaft zu ermitteln, die für die Ausrichtung des Anpassungsprozesses erforderlich sind. Die Auswirkungsstudie wurde ausgehend von einer lokalen Umfrage durchgeführt, die sich an Fachleute richtete, die im Bereich der formalen und nicht-formalen Bildung tätig sind.

Activity 2.2.: GEM IN internationaler Workshop

- Ein dreitägiger internationaler Workshop für Ausbilder (2 Organisationen und INOVA+-Qualitätssicherungsexperte) wurde online abgehalten, um die Ergebnisse der Studie auszutauschen und gemeinsam an einem pädagogischen Rahmen zu arbeiten, der die Anpassung der GEM-Praktiken an das pädagogische Kit unterstützen soll. Dieser Schritt war wichtig und förderlich für den Transfer und die Ausweitung der bewährten Verfahren.
Der Workshop wurde aufgrund der durch das neue Coronavirus verursachten globalen Situation in einer Online-Form durchgeführt, aber alle Partner haben gut zusammengearbeitet und die Ergebnisse waren äußerst positiv und zufriedenstellend.

Die Ergebnisse der Studie, der Analyse, des Brainstormings unter den Partnern und die Rückmeldungen sind in den vorliegenden **methodischen Rahmen** eingeflossen, der eine Referenz für die Bereitstellung des pädagogischen Kits darstellen wird.

Das vorliegende Dokument und seine Schlussfolgerungen sind als Umsetzung des **Arbeitspakets 2.3** gedacht, das besagt:

1. **Aktivität 2.3: Entwicklung des GEM IN-Bildungsrahmens auf europäischer Ebene (methodischer Ansatz & Follow-up)** Auf der Grundlage der Schlussfolgerungen und Empfehlungen des internationalen Workshops (A2.2) und der Beiträge der einzelnen Partner in den einzelnen Ländern wird CESIE die Entwicklung und Fertigstellung des Rahmens leiten, der in die folgenden Hauptkapitel gegliedert sein wird:

I) EU-Werte, soziale und staatsbürgerliche Kompetenzen, Grundrechte, Erziehung zur interkulturellen Staatsbürgerschaft: Wie kann man sie mit Hilfe des Ansatzes "Learning by Playing" vermitteln?

II) Begründung für die Auswahl der bewährten GEM-Praktiken und deren Wirksamkeit unter quantitativen und qualitativen Gesichtspunkten

III) Anpassung der Lernpraxis an neue Zielgruppen und Merkmale der praktischen Umsetzung

IV) Ausarbeitung einer Strategie und Methodik für die Umsetzung;

V) Einbeziehung weiterer innovativer Elemente (z. B. GEM IN - gemeinsames Wertearchiv).

Der Rahmen wird die Struktur des Spiels und die Struktur der Umsetzung der GEM IN-Aktivitäten im schulischen/pädagogischen Kontext beinhalten und während der gesamten Projektumsetzung als Referenzrahmen dienen, sowohl für die Erzieher und Lehrer als auch für die Partnerschaften und Trainer. Es wird zusammen mit dem pädagogischen Kit in das GEM IN-Bildungsprogramm einfließen, um die Übertragung des Bildungsansatzes über den Projektzyklus hinaus zu unterstützen.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



I) EU-Werte, soziale und staatsbürgerliche Kompetenzen, Grundrechte, Erziehung zur interkulturellen Staatsbürgerschaft: Wie kann man sie mit dem Ansatz des spielerischen Lernens vermitteln?

Das Ziel des Projekts "Game to EMbrace INtercultural education" - GEM IN ist es, interkulturelle Bildung in der Schule und in nicht-formalen Bildungskontexten als Mittel zur Förderung der sozialen Eingliederung, des interkulturellen Dialogs und des aktiven Bürgersinns zu unterstützen, indem europäische Werte gefördert werden. Gleichzeitig soll das Projekt Unterstützung und politische Empfehlungen für Interventionsstrategien zur Förderung der interkulturellen Bildung und des aktiven Bürgersinns durch einen innovativen Bildungsrahmen bieten. GEM IN wird die Teilnehmer, die Begünstigten und die Pädagogen dazu bringen, sich auf innovative und kreative Weise **gemeinsamen Werten und Grundrechten** zu nähern, und zwar dank eines Bildungsweges, der hauptsächlich auf dem Ansatz des "*spielerischen Lernens*" basiert, der einen der wertvollsten Vorzüge der bewährten Praxis darstellt, die ausgebaut werden soll. Der methodische Ansatz und der pädagogische Rahmen zielen nämlich speziell auf den Erwerb sozialer und staatsbürgerlicher Kompetenzen ab und fördern das Wissen, das Verständnis und die Übernahme von Werten und Grundrechten.

Die Relevanz und die Notwendigkeit, sich auf Themen wie EU-Werte, Menschenrechte und interkulturelle Staatsbürgerschaft zu konzentrieren, ist im Kontext der europäischen Länder und der bereits bestehenden Politiken zu suchen, die Initiativen zur Unterstützung der gemeinsamen EU-Werte unterstützen wollen. Die EU arbeitet bereits daran, diese Brücke zu schlagen und jede mögliche Lücke zu schließen und zu verhindern, indem sie sich auf Initiativen konzentriert, deren Kern die Förderung sozialer und staatsbürgerlicher Kompetenzen, staatsbürgerlicher Bildung, aktiver Staatsbürgerschaft und Interkulturalität durch die Förderung demokratischer Werte und Grundrechte ist.

Darüber hinaus ist die Zielgruppe des Projekts von grundlegender Bedeutung, da es Schüler, Jugendliche, Schulen und folglich Erzieher, Lehrer und Ausbilder einbezieht, die einen großen Teil der Gesellschaft ausmachen und in der Lage sind, neue Werte zu verbreiten.

Um genau die Werte zu ermitteln, die für das gesamte Konsortium als äußerst wichtig erachtet werden, fand während des internationalen Workshops ein Brainstorming statt, an dem sich alle Anwesenden aktiv beteiligten.

Der Brainstorming-Prozess brachte zwei Ergebnisse:

- die Struktur des Brettspiels und die Methoden, die Werkzeuge, die Aktivitäten, die einbezogen werden müssen, um das vorherige Brettspiel "GEM" zu respektieren und aufzuwerten;
- die Werte, die Ziele und die Themen, die berücksichtigt und einbezogen werden müssen, um den Inhalt des Spiels zu gestalten und alle oben erwähnten sozialen und staatsbürgerlichen Kompetenzen zu fördern. In diesem Brainstorming-Cluster finden sich die Ergebnisse (in Form einer Liste, die getreu dem Bericht des internationalen Workshops "EU-Werte, Grundrechte, Erziehung zur interkulturellen Bürgerschaft" wiedergegeben ist).

Europäische Vielfalt und Werte

- Gerechtigkeit
- Achtung und Würde des Menschen, Eingliederung
- Rechte und Pflichten
- Einigkeit in Vielfalt
- Toleranz
- Solidarität
- Interkulturelle Verständigung
- Demokratie

- Gleichheit der Geschlechter
- Persönliche Freiheit & Schutz des Privatlebens
- Wohlstand
- Beteiligung auf EU-Ebene, EU-Bürgerschaft
- Respekt

Soziale und staatsbürgerliche Kompetenzen

- Freundschaft
- Verständnis
- Integrität
- Soziale Verantwortung
- Respekt vor anderen/vor der Gleichheit
- Verständnis für Codes und Bräuche
- Einfühlungsvermögen
- Respekt vor der Vielfalt (kulturelle, religiöse, ethnische, sprachliche Vielfalt)
- Engagement
- Zwischenmenschliche und interkulturelle Kompetenzen
- Bürgerschaftliches Engagement/aktive Beteiligung
- Entscheidungsfindung
- Kenntnis und Verständnis der Konzepte von Demokratie, Gleichheit und Gerechtigkeit
- Toleranz
- Fähigkeiten zur Selbsteinschätzung
- Fähigkeit, unterschiedliche Sichtweisen zu verstehen und auszudrücken
- Wissen über aktuelle und historische Ereignisse
- Fähigkeit, sich an einem öffentlichen Gespräch zu beteiligen
- Selbstbewusstsein
- Kritisches Denken über soziale Fragen
- Kenntnis der Menschenrechte
- Respekt und Toleranz
- Beteiligung an der Demokratie

Grundlegende Rechte

- Achtung der Rechte von Minderheiten und der Vielfalt
- Menschenwürde
- Gleichberechtigung
- Zugang zu Bildungsmöglichkeiten
- Gleichbehandlung und Chancengleichheit
- Privatsphäre
- Demokratie und Partizipation
- Zugang zur Gesundheitsversorgung
- Freiheit
- Solidarität
- Gerechtigkeit
- Selbstbestimmung
- Wahlrecht
- Bürgerliche Pflichten und Verantwortung

Bildung zur interkulturellen Bürgerschaft

- Aktive Bürgerbeteiligung
- Vorbeugung von Gewalt



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



- Aktiv in der Gemeinschaft sein
- Eingliederung und Toleranz
- Lernen, ein Weltbürger zu sein
- Vielfalt respektieren
- Ganzheitlicher Ansatz für die Gemeinschaft
- Freiwilligenarbeit
- Schüler-zentrierter Ansatz
- Vergleichende Bildung
- Einfühlungsvermögen
- Förderung des kritischen Denkens
- Neugierde
- Förderung der Selbsterkenntnis, des Selbstbewusstseins und der Selbstakzeptanz
- Förderung der emotionalen Fähigkeiten der Schüler
- Verständnis für andere Kulturen, Religionen und Normen
- Frieden

Der Prozess des Brainstormings brachte ein gutes gegenseitiges Verständnis zwischen den Partnern ans Licht und zeigte, dass alle wichtigen Diskussionspunkte geteilt werden und mit den Zielen des Projekts übereinstimmen. Die Ergebnisse werden in das Brettspiel einfließen, in den Inhalt der Fragen auf den Karten und in den Austauschprozess, der Beziehungen zwischen den Teilnehmern schaffen wird. Die ausgewählten Werte bilden den Rahmen des Spiels, geben den Ton an und bestimmen die Ziele.

METHODOLOGICAL APPROACH

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist der methodische Ansatz des Spiels, nämlich das spielerische Lernen und der Ansatz des kreativen Denkens.

Denken und Lernen durch Spielen

"Spielen ist einer der wichtigsten Wege, auf denen Kinder wichtige Kenntnisse und Fähigkeiten erwerben" (Unicef, 2018)

Kreatives Denken wird in der Regel als ein Prozess beschrieben, der zu etwas Originellem und gleichzeitig Angemessenem führt, sowie als die Fähigkeiten, die für dieses besondere Ergebnis erforderlich sind.

Diese Fähigkeiten werden in jungen Jahren geformt und können weiterentwickelt werden, wenn die Grundlagen der Kreativität gelegt werden und das Umfeld, in dem junge Menschen diese Fähigkeit entwickeln können, sehr wichtig ist.

Es ist von grundlegender Bedeutung, dass Schulen bereit sind, die Kreativität junger Menschen zu fördern und zu entwickeln, um die junge Generation zu stärken und sie auf die Zukunft vorzubereiten.

Man ist sich der Schwierigkeiten bewusst, mit denen Schulen konfrontiert sein können: nicht alle Schulen sind ausreichend ausgestattet oder haben die gleiche Situation in ihren Klassenzimmern, es ist vielleicht nicht einfach, einen ausreichenden Standard für die Arbeit an der Kreativität zu haben, weil es an Werkzeugen mangelt, die Situation in den Klassenzimmern unter den Schülern schwierig ist oder wirtschaftliche und soziale Gründe vorliegen, aber dies sollte nicht als Einschränkung betrachtet werden.

Kreatives Denken ist auf diese Weise ein Mittel und ein Ziel, das es im Bildungskontext zu erreichen gilt, denn es ermöglicht den Jugendlichen auch, kritisches Denken zu entwickeln, während sie sich mit einer unterhaltsamen Aktivität beschäftigen.

Die Kombination von kritischem und kreativem Denken fördert Innovation und Reaktion und ist somit eine wichtige Voraussetzung für die Vorbereitung der Schüler auf ihre Zukunft, indem sie ihnen hilft, unabhängige Individuen zu werden, die auf ihre eigene Art und Weise zur Gesellschaft beitragen und ihre eigenen Werte und Fähigkeiten fördern.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



"Kreatives Denken erfindet Ideen, während kritisches Denken Ideen bewertet. **Es ist unbedingt notwendig, dass die beiden Formen des Denkens den Schülern beigebracht werden, wenn sich ihre Gehirne noch entwickeln, um diese Prozesse in ihr Schema einzubauen.** Die Kinder werden Fähigkeiten entwickeln, die sich bis ins Erwachsenenalter fortsetzen und die künftigen Generationen verändern werden, indem sie mehr Raum für Erfindungen und Wachstum lassen."¹

Kreativität geht Hand in Hand mit Spiel, und aus diesem Grund ist die Methode des spielerischen Lernens von wesentlicher Bedeutung.

"Junge Menschen lernen gut, wenn sie geistig aktiv, engagiert und sozial sind und sinnvolle Verbindungen zu ihrem Leben herstellen können, was alle Merkmale des Spiels sind.

(Kathryn Hirsh-Pasek, Temple University)

Die Methode des "spielerischen Lernens" fördert: kreatives Denken, Problemlösung, Unabhängigkeit, Ausdauer und es ist wichtig, dass Kinder und Jugendliche sich selbst herausfordern und neue Kompetenzen und Soft Skills entwickeln können, während sie Spaß haben. Außerdem fördert sie:

- Freiheit der Meinungsäußerung
- Effektive Kommunikationsfähigkeiten
- Emotionale Entwicklung
- Abbau von Stress und Ängsten
- Verbessert Fokus und Aufmerksamkeit
- Fördert lebenslanges Lernen

Durch das Spiel können Kinder soziale und kognitive Fähigkeiten entwickeln, emotional reifen und das nötige Selbstvertrauen gewinnen, um sich auf neue Erfahrungen und Umgebungen einzulassen.

Aus 'Human growth and the development of personality, Jack Kahn, Susan Elinor Wright, Pergamon Press, 3. Auflage, 1980

¹ Mossing S, The Importance of Creative Thinking and the Art of Thinking in Education, 2013
<https://scholarworks.bgsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1038&context=honorsprojects>

II) Begründung für die Auswahl bewährter Praktiken und der Wirksamkeit von GEM in quantitativer und qualitativer Hinsicht

GEM IN wird **ausgewählte bewährte Praktiken, die im Rahmen des Projekts Game for Euromed – GEM IN** entwickelt wurden, auf neue Kontexte übertragen: Es handelte sich um ein einjähriges Projekt zur Förderung der Erziehung zur interkulturellen Bürgerschaft durch Spielen, das von der Anna-Lindh-Stiftung (ALF) kofinanziert wurde.

An GEM IN waren vier verschiedene Organisationen aus dem Mittelmeerraum beteiligt: CESIE (Italien, Projektkoordinator), ADICE (Frankreich), JUHOUD for Community and Rural Development (Palästina), Waseela for Training and Development (Ägypten).

Das wichtigste Instrument, das im Rahmen des Projekts entwickelt wurde, war ein Brettspiel für Jugendliche, das Toleranz und gegenseitiges Verständnis für unterschiedliche Traditionen und Kulturen fördern soll. Das Ziel von GEM IN war es, ein informelles und erstaunliches Umfeld zu schaffen, das Jugendliche dabei unterstützt, **Bürger des Europa-Mittelmeerraums** zu werden und den **gegenseitigen Dialog und das kulturelle Bewusstsein** zu fördern.

Die Auswahl dieser bewährten Praktiken beruht auf der Wirkung und Effektivität, die sie bereits während und nach der Durchführung des GEM IN-Projekts bewiesen haben: Das wichtigste Ergebnis des Projekts, das Brettspiel, wurde von der Anna-Lindh-Stiftung als bewährte Praxis auf der EuroMed-Konferenz über interkulturelle Bürgererziehung "Educate for Dialogue", Panel "Developing Capacity-building Schemes for Educators" ausgewählt.

Dies ist der Grund für die Ausweitung des GEM IN-Spiels. Die bereits bewährten Verfahren werden durch Digitalisierung und Online-Ressourcen sowie durch die Ausweitung des Kreises der beteiligten Länder mit besonderem Schwerpunkt auf den EU-Ländern weiterentwickelt und verbessert.

ZIELE VON GEM IN:

- Entwicklung von pädagogischen Pilotprogrammen zum Thema interkulturelle Staatsbürgerschaft auf der Grundlage des "spielerischen Lernens", die formale und nicht formale Pädagogen mit Fähigkeiten und Wissen ausstatten.
- Einbeziehung von Jugendlichen und Pädagogen in die Entwicklung eines neuen kreativen Mittels (eines Brettspiels), das in Jugendumgebungen eingesetzt werden soll, um Werte wie Toleranz und gegenseitiges Verständnis für unterschiedliche Kulturen und Traditionen zu fördern.
- Unterstützung von Kooperationsmechanismen zwischen verschiedenen Akteuren im Hinblick auf die Verwaltung der Projektaktivitäten, die Nutzung der Ergebnisse und die Planung der künftigen Zusammenarbeit.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]





Eines der Hauptergebnisse von GEM war der Katalog bewährter Verfahren, der 11 bewährte Verfahren enthält, bei denen Spiele und spielbasierte Aktivitäten als interkulturelles Instrument eingesetzt werden. Er beschreibt daher verschiedene Brettspiele, traditionelle Spiele und Handbücher, die den Ansatz des "spielerischen Lernens" als Instrument zur Förderung des interkulturellen Dialogs und der Erziehung zur interkulturellen Bürgerschaft unterstützen.

Bei der Erstellung des konzeptionellen Rahmens von GEM wurden die folgenden Elemente berücksichtigt, um bewährte Verfahren zu ermitteln, die Spiele als Mittel zur Förderung des interkulturellen Dialogs einsetzen:

- **BEZIEHUNG** zu den Projektzielen und der Gestaltung des pädagogischen Rahmens für das Brettspiel;
- **FÄHIGKEIT** für die Zielgruppen (Jugendliche im Alter von 14 bis 20 Jahren);



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



- **POTENTIELLE AUSWIRKUNG** in Bezug auf die Lernergebnisse, was die Erziehung zu interkulturellem Verständnis und Bürgersinn anbelangt;
- **ANPASSUNGSFÄHIGKEIT** und **ÜBERTRAGBARKEIT** auf unterschiedliche kulturelle Kontexte.

Darüber hinaus gibt es in diesem Katalog einige Brettspiele, die sich als nützlich für die Umsetzung des GEM-Brettspiels erwiesen haben. Diese Brettspiele können in der Tat als ein wichtiges Element für diejenigen betrachtet werden, die das Lernen in einem kreativen Wettbewerb fördern wollen.

Sie können die gesamte Liste unter folgendem Link einsehen: https://cesie.org/media/GEM_catalogue-of-good-practices-using-games-as-intercultural-tools.pdf

EVALUIERUNG

Die Bewertung des Erreichens der Projektziele erfolgte auf verschiedenen Ebenen und dank der Analyse der Rückmeldungen der verschiedenen Zielgruppen und beteiligten Akteure.

3-tägiges Online-Training zur interkulturellen Bürgerschaftserziehung für formale und nicht-formale Pädagogen:
Fragebögen vor und nach dem Training + informelle Bewertung nach jedem Trainingstag

Pilot-Workshops zum Testen des Brettspiels: von den Jugendlichen ausgefüllter Bewertungsbogen und Bewertungsbericht der Pädagogen, die den Workshop geleitet haben

Monitoring- und Evaluierungsbericht über die Sichtbarkeit der Ergebnisse

- GEM IN-Website> rund 1600 Besucher;
- GEM IN-Facebook-Webseite> Rund 1300 Personen erreicht und 292 Likes;
- GEM IN-Verbreitungseminare> 144 Teilnehmer

Abschließende Bewertung durch die Projektpartner und neue Kooperationsprojekte -> alle Partner haben das Projekt in Bezug auf die erzielten Ergebnisse und die entwickelten Netzwerke sehr positiv bewertet

QUANTITATIVE IMPACT

Die quantitativen Auswirkungen von GEM IN sind dank der Erfolge im Zusammenhang mit seinen spezifischen Zielen messbar.

Spezifisches Ziel 1: Entwicklung von pädagogischen Pilotprogrammen zur interkulturellen Bürgerschaft auf der Grundlage des Konzepts "spielerisches Lernen", das formale und nicht-formale Pädagogen mit Fähigkeiten und Wissen ausstattet.

Ergebnis

21 Pädagogen haben an der Online-Schulung teilgenommen, und zwar: 4 aus Palästina, 6 aus Italien, 5 aus Frankreich und 6 aus Ägypten.

1. Austausch von Praktiken und Wissen zur Verbesserung der Fähigkeiten von Erziehern im interkulturellen Dialog auf kreative Weise.
2. Erwerb neuer Kenntnisse und kreativer Fähigkeiten im Bereich der Bildung für interkulturelle Bürgerschaft.
3. Sammeln von Ideen und Inputs zum Testen der digitalen Version des Brettspiels.

Alle geplanten Indikatoren wurden vollständig erfüllt.

Spezifisches Ziel 2: Einbeziehung junger Menschen und Pädagogen in die Entwicklung eines neuen kreativen Mittels (eines Brettspiels), das in Jugendumgebungen eingesetzt werden soll, um Werte wie Toleranz und gegenseitiges Verständnis für unterschiedliche Kulturen und Traditionen zu fördern.

Ergebnis

1. 172 Jugendliche waren an der Erprobung des Brettspiels beteiligt, indem sie an den Pilot-Workshops teilnahmen, die in Schulen und/oder Bildungszentren durchgeführt wurden. In den Workshops konnten die verschiedenen Komponenten des Spiels umfassend getestet werden: Lernziel und -dimension, Spielstruktur, Art und Themen der Fragen, Dauer usw.
2. Die endgültige Version des Brettspiels wurde unter Berücksichtigung des während der Pilotphase erhaltenen Feedbacks entwickelt.
3. Es wurde ein Bottom-up-Ansatz gefördert, bei dem die Endbegünstigten im Mittelpunkt standen, um das Spiel zu testen und zu validieren.
4. Förderung der interkulturellen Bürgerschaft im Umfeld der Jugendlichen.
5. Es wurde ein neues und kreatives Instrument zur Verfügung gestellt, um Jugendliche auf spielerische Weise zu interkultureller Staatsbürgerschaft zu erziehen.

Alle geplanten Indikatoren wurden vollständig erfüllt.

Spezifisches Ziel 3: To support cooperation mechanisms among different stakeholders in view of managing project's activities, exploit results and plan future cooperation.

Ergebnis

1. 144 Personen unter den Bildungsakteuren, Vertretern von zivilgesellschaftlichen Organisationen, Lehrern usw. wurden erreicht.
2. Die genutzten Online-Kommunikationskanäle (hauptsächlich die Projektwebsite und soziale Kanäle sowie die Website der Partner) haben die beteiligte "Bildungsgemeinschaft" über die Länder der Partner hinaus erweitert.
3. Verstärkte Vernetzung und bereichsübergreifende Zusammenarbeit zur Unterstützung von Initiativen und innovativen Bildungsprogrammen zur Verhinderung von Intoleranz und zur Förderung des Verständnisses zwischen verschiedenen Kulturen.
4. Umfassendes Verständnis der Partner für ihre Aktivitäten und Rollen und Förderung der Zusammenarbeit zum Thema des Projekts.
5. Interne und externe Kommunikationsregeln und -kanäle wurden eingerichtet und funktionieren, um das Bewusstsein für das Projektthema zu schärfen.

Alle geplanten Indikatoren wurden vollständig erfüllt.

QUALITATIVE AUSWIRKUNG

Die direkt Begünstigten fungierten als Multiplikatoren in ihrem Arbeits- und Lebensumfeld und verbreiteten Informationen über die Aktivitäten und Möglichkeiten des Projekts.

Darüber hinaus haben Schüler und Lehrer auch den pädagogischen Wert des Spiels erkannt:

Die Schüler konnten sich nur durch das "Spielen" Kompetenzen in Bezug auf verschiedene Kulturen, Sprachen und Orte aneignen, und die Lehrer erkannten die Bedeutung des Spiels, indem sie es als didaktisches Hilfsmittel für den Unterricht einsetzten.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



III) Anpassung der Lernpraxis an neue Zielgruppen und Merkmale aus der praktischen Umsetzung

Alle Partnerorganisationen hatten die Möglichkeit, eine Online-Umfrage unter Fachleuten aus dem Bildungsbereich durchzuführen, um sich ein klareres Bild von den Bedürfnissen und der Aufnahmefähigkeit des Sektors und der Begünstigten zu machen.

Die Umfrage zielte darauf ab, Feedback aus verschiedenen Bildungskontexten zu Methoden, Instrumenten und Interessen in Bezug auf interkulturelle Bildung und Staatsbürgerschaft zu sammeln. Diese Online-Umfrage wurde von den Organisationen an die Pädagogen in allen am Projekt beteiligten Partnerländern weitergegeben, um quantitative und qualitative Daten zu sammeln und einen Einblick in die gegenwärtige Situation und die erwarteten Auswirkungen zu erhalten, die sich aus dem Einsatz der durch das Projekt geförderten spezifischen Bildungsinstrumente ergeben könnten.

Zypern

Sie teilten die Online-Umfrage mit ihren Mailing-Kontakten, um so viele Antworten wie möglich zu erhalten. Sie sammelten Daten von **38 Pädagogen** in Zypern und diese Daten enthüllten wesentliche Erkenntnisse über die aktuelle Situation in Zypern in Bezug auf die Entwicklung von Staatsbürgerschaft, digitalen Fähigkeiten und interkultureller Bildung im Allgemeinen.

Es zeigt sich, dass Pädagogen in Zypern viele nicht-formale Methoden in ihrer Unterrichtspraxis einsetzen, um den Schülern nicht nur bei der Entwicklung digitaler, sondern auch bürgerlicher und sozialer Kompetenzen zu helfen. Die überwiegende Mehrheit der Teilnehmer (84,2 %) gab an, dass es keine Ausbildungsprogramme für staatsbürgerliche Bildung gibt, abgesehen von einigen Ausbildungskursen, die im Rahmen einiger EU-finanzierter Projekte angeboten werden.

Die Pädagogen gaben jedoch an, dass aktives bürgerschaftliches Engagement für alle Schüler wertvoll ist, und sie sind an der Teilnahme an entsprechenden Schulungen interessiert. Sie behaupteten auch, dass **Spiele, kreatives Denken und EU-Werte notwendig sind, um eine bessere Bildung und eine bessere Staatsbürgerschaft für Schüler und Pädagogen zu fördern/erzielen**. Sie sagten auch, dass **"aktive Bürgerschaft eine Notwendigkeit in der vielfältigen und multikulturellen EU-Gesellschaft ist, damit sie sich weiterentwickeln und gedeihen kann"** und betonten die Notwendigkeit, Werkzeuge für das Lernen durch Handeln und Werkzeuge für interaktivere Lektionen zur Verfügung zu haben. Was das Brettspiel betrifft, so betrachtete die Mehrheit der Teilnehmer (47,4 %) dieses Instrument als ein spannendes Lernmittel. Sie waren auch der Meinung, dass das Brettspiel ein nützliches Instrument sei, um die Schüler zu motivieren, an einer alternativen und interaktiven Unterrichtsstunde teilzunehmen. Es könnte auch die Zusammenarbeit zwischen den Schülern fördern und ihnen ermöglichen, interkulturelle Fähigkeiten und Kompetenzen zu erwerben. Schließlich glauben die LehrerInnen, dass das Brettspiel von den SchülerInnen als Lernwerkzeug gut angenommen werden könnte.

Portugal

Sie sammelten Antworten von **40 Experten** aus formalen (92,5%) und nicht-formalen (7,5%) Lernkontexten. Die Charakterisierung der Befragten erlaubt die Aussage, dass 90% der portugiesischen Befragten Frauen sind. Die Ergebnisse der Umfragen zeigen das Interesse der Bildungsfachleute an diesem Thema, insbesondere an der Anwendung nicht-formaler Methoden in der Bildung und im Lernen der Schüler. Ein signifikanter Prozentsatz der Einrichtungen verwendet bereits nicht-formale Methoden in ihren Lernkontexten (45%). Darüber hinaus fördert die Mehrheit der befragten Einrichtungen mehrere Initiativen, die die Entwicklung spezifischer Kompetenzen der Schüler (z. B. digitale, soziale und staatsbürgerliche Kompetenzen) und der pädagogischen Fachkräfte (z. B. digitale und staatsbürgerliche Kompetenzen) fördern. Insgesamt sind die portugiesischen Befragten der Ansicht, dass SchulleiterInnen und andere Bildungsfachleute den Einsatz eines Brettspiels als Lernwerkzeug als interessant ansehen



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



und gleichzeitig SchülerInnen/Jugendliche motivieren könnten, sich stärker in ihren Lernprozess einzubringen und wichtige transversale Fähigkeiten zu erwerben. Die Mehrheit der Befragten gab auch an, dass sie die Verwendung von Brettspielen als Lernmittel für interessant halten, und zwar weil dieses Mittel:

- ist wichtig, um Gedächtnis, Deduktionsvermögen, Abstraktionsvermögen und Logik zu trainieren und zu verbessern
- kann den Erwerb und die Verbesserung wichtiger Kompetenzen wie Strategie, logisches Denken, Selbstständigkeit, Entscheidungsfindung, Zusammenarbeit und Selbstvertrauen fördern
- kann interessant sein, um die Schule für die lokale Gemeinschaft zu öffnen, indem lokale Wettbewerbe gefördert werden
- die Schüler zum Lernen motivieren, wenn sie an der Aktivität beteiligt sind
- kann mit dem "Schülerprofil" und der "Nationalen Strategie für staatsbürgerliche Erziehung" in Einklang gebracht werden

Griechenland

Insgesamt wurden Antworten von **21 Experten** eingeholt. Die überwiegende Mehrheit der Befragten waren Frauen (82,4 %). Die meisten von ihnen gehörten der Altersgruppe 30 - 40 Jahre an. Alle Befragten arbeiten in Griechenland, wobei in unserer Stichprobe verschiedene griechische Städte vertreten sind, vor allem in Westgriechenland, im Großraum Athen und in Thessalien. Die Mehrheit der LehrerInnen, ErzieherInnen und Hilfskräfte, wie z. B. SozialarbeiterInnen, steht dem Einsatz modernerer, technologiebasierter pädagogischer Methoden, wie z. B. spielbasierter Tools, aufgeschlossen gegenüber, obwohl die meisten von ihnen nur sehr wenig Erfahrung mit solchen Methoden haben. Die griechischen Experten sind nur in sehr begrenztem Maße mit Initiativen für bürgerschaftliches Engagement in Berührung gekommen. In den Fällen, in denen über solche Erfahrungen berichtet wurde, schienen sie sich hauptsächlich auf Umwelt- und Gesundheitsthemen zu beziehen. Ein erheblicher Prozentsatz der Teilnehmer erkennt die Bedeutung von spielbasierten Werkzeugen/Brettspielen im formalen und nicht-formalen Bildungsbereich an, doch wird ihre praktische Anwendung angesichts des Mangels an Infrastruktur, Ausrüstung und modernen technologischen Werkzeugen im Bereich der öffentlichen Bildung in Griechenland derzeit als eher unrealistisch angesehen.

Österreich

Der Einsatz unterschiedlicher Lehrmethoden und -mittel ist für das österreichische Bildungssystem nichts Neues. Darüber hinaus gibt es eine Reihe von Institutionen, NGOs und Einrichtungen, die verschiedene nicht-formale Aktivitäten zur Ergänzung der formalen Bildungspraxis anbieten. Die LehrerInnen werden auch regelmäßig geschult, um ihre Fähigkeiten in Bezug auf verschiedene Praktiken, Kenntnisse und Instrumente zu verbessern, die sie bei ihrer Arbeit einsetzen können. Daher verfügen die LehrerInnen in Österreich bereits über ein solides Wissen über die Verwendung nicht-formaler Instrumente in ihrer Arbeit.

Darüber hinaus zeigten alle TeilnehmerInnen, dass die Schulen und Bildungszentren, in denen sie arbeiten, derzeit verschiedene nicht-formale Instrumente und Methoden verwenden und offen dafür sind, neue Instrumente auszuprobieren, um ihre Arbeit zu fördern und die Entwicklung ihrer SchülerInnen zu unterstützen.

Staatsbürgerschaftserziehung und die Förderung von EU-Werten sind auch im österreichischen Schulsystem keine Fremdwörter, das darauf abzielt, die SchülerInnen zu politischem und sozialem Engagement zu ermutigen, daher haben lokale PädagogInnen und LehrerInnen einige Erfahrung im Bereich der Förderung von Staatsbürgerschaftserziehung.

Dennoch gaben einige der Befragten an, dass sie weitere Schulungen zu den oben genannten Themen benötigen und ein besonderes Interesse daran haben, diese Themen weiter in ihre Arbeit einzubeziehen.

Ein Brettspiel wird von der Mehrheit der Teilnehmer als interessantes Instrument angesehen, allerdings sollte es ein klares Ziel haben und den Schülern einen eindeutigen Nutzen bringen, damit die Lehrer bereit sind, es einzusetzen. Im Laufe des Prozesses wurden die Antworten von **15 Experten** gesammelt.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



Allgemeine und gemeinsame Rückmeldungen

Unter allen Partnern wurde deutlich, dass ein gemeinsamer Bedarf an interkultureller Bildung besteht: Es handelt sich nicht nur um ein allgemeines Interesse, sondern es ist aufgrund und dank einer offeneren europäischen Gesellschaft zu einem echten Bedarf in Bildungskontexten geworden.

Nach den jüngsten Ereignissen, wie z.B. der weltweiten Pandemie-Situation, aber auch dank der Entwicklung der Nutzung digitaler Fähigkeiten in der Arbeitswelt, kann die Digitalisierung nicht zurückbleiben und die Schulen sollten sich aktiv an diesem Prozess beteiligen. Nach Ansicht des Konsortiums ist ein gutes Gleichgewicht zwischen Online- und Offline-Aktivitäten in Schulen und im Spiel zu fördern.

Es ist wichtig, Fähigkeiten auf neuen, nicht-formalen Wegen zu entwickeln und den Erwerb digitaler Fähigkeiten zu fördern, auch in Anbetracht des möglichen zukünftigen Bedarfs an Lernen bei sozialer Distanzierung und ganz allgemein in Anbetracht der hohen Nachfrage nach wertvollen Fähigkeiten dieser Art.

IV) Ausarbeitung der Strategie und der Methodik für ihre Umsetzung

Das Brettspiel GEM IN sieht eine Strategie und Methodik der Umsetzung vor, die durch verschiedene Phasen gekennzeichnet ist und durch die Erprobung des Spiels getestet und unterstützt wird.

Das Brettspiel und die ergänzenden Instrumente werden im Rahmen eines umfassenderen Bildungsprogramms ausprobiert, das eine kritische Reflexion über vielschichtige Konzepte wie die gemeinsamen Werte der EU, soziale und staatsbürgerliche Kompetenzen, den interkulturellen Dialog usw. ermöglicht.

Das im Rahmen der geplanten Aktivitäten gesammelte Feedback ist von grundlegender Bedeutung für die Kohärenz und das Upscaling der bewährten Verfahren bei der Fertigstellung der erneuerten Produkte.

Die Strategie und Methodik besteht aus drei Hauptmaßnahmen:

1 - Vorbereitende Schulung für Lehrer:

10 Lehrkräfte, die an den nationalen Arbeitsgruppen beteiligt sind, werden an einer vorbereitenden Schulung teilnehmen, um eine effektive Umsetzung des pädagogischen Kits von GEM IN im Unterricht während der Pilotphase zu gewährleisten.

2 - Erprobung des pädagogischen Kits von GEM IN:

- Schulung von 50 Lehrern und nicht-formalen Pädagogen (10 pro 5 Durchführungsländer, d. h. alle in der Partnerschaft vertretenen Länder außer Frankreich), die die Pilotphase mitgestalten.
- Pilotprojekte in Schulen und Jugendbildungszentren mit insgesamt 1000 Schülern und Jugendlichen (200 pro 5 Durchführungsländer), um die Erprobung des pädagogischen Kits im Rahmen des interkulturellen Bildungsprogramms zu ermöglichen.

3 - Fertigstellung des GEM IN-Bildungsprogramms, das aus den folgenden Komponenten besteht:

- GEM IN-Bildungsrahmen als Instrument für Lehrer und nicht-formale Pädagogen zur Umsetzung der GEM IN-Aktivitäten im schulischen Kontext;
- Pädagogisches Kit mit 3 miteinander verbundenen Komponenten:
 - 1) GEM IN Leitfaden, der auch eine Reihe von Anleitungen enthält, um Pädagogen bei der Umsetzung des Programms zu unterstützen;
 - 2) GEM IN-Brettspiel;
 - 3) GEM IN Archiv für gemeinsame Werte.

Alle diese Instrumente, die im pädagogischen Kit zusammengefasst sind, werden Lehrern und nicht-formalen Pädagogen eine umfassende Anleitung und einen Satz von Ressourcen an die Hand geben, um mit Schülern und jungen Menschen über staatsbürgerliche Bildung unter einer interkulturellen Perspektive zu diskutieren und gleichzeitig ihre europäische Identität und ihr Zugehörigkeitsgefühl zur EU zu stärken, während der Erwerb neuer sozialer und staatsbürgerlicher Kompetenzen und gemeinsamer Werte durch die Entdeckung ihrer Wurzeln und durch das Verständnis der Bedeutung des interkulturellen Dialogs gefördert wird.

Folgende Ergebnisse werden angestrebt:

- 50 Lehrer und nicht-formale Pädagogen haben Kompetenzen und Wissen zur Förderung der EU-Werte und der interkulturellen Bildung erworben; 1000 Schüler und junge Menschen im Alter von 14 bis 18 Jahren haben ihr interkulturelles Verständnis, den Erwerb sozialer und staatsbürgerlicher Kompetenzen sowie die Förderung von transversalen Fähigkeiten und das Verständnis und die Übernahme von Werten und Grundrechten verbessert;
- Ein umfassendes Programm, das auf der Kombination des zuvor entwickelten Rahmens und des pädagogischen Kits basiert, wurde entwickelt, um EU-Werte und interkulturelle Bildung bei jungen Menschen zu fördern
- Förderung innovativer Ansätze zur kritischen Reflexion und Diskussion über staatsbürgerliche Bildung unter einer interkulturellen Perspektive in Bildungskontexten.

V) die Aufnahme weiterer innovativer Elemente (z. B. GEM IN - Gemeinsames Wertearchiv).

Im Prozess der Hochskalierung spielt die Digitalisierung des Spiels eine große Rolle. Dies ist ein wichtiger Schritt, um eine Weiterentwicklung von Fähigkeiten und Werkzeugen im Einklang mit der heutigen Welt zu fördern.

Aus diesem Grund wird das Spiel zwei neue digitale Elemente enthalten: QR-Codes und ein digitales Archiv.

Das Ziel des digitalen Archivs ist es, eine Brücke zwischen der Digitalisierung und dem Brettspiel selbst zu schlagen, das mit der Webseite des Projekts verbunden sein und alle Themen ansprechen muss, die das Brettspiel behandelt. Es wird die Lernerfahrung von Schülern und Jugendlichen bereichern und eine weitere Ressource zur Unterstützung von Lehrern und nicht-formalen Pädagogen bei der Förderung des Erwerbs sozialer und staatsbürgerlicher Kompetenzen, der Förderung des Wissens, des Verständnisses und der Übernahme von Werten und Grundrechten darstellen.

Es wird ein bemerkenswertes Instrument sein, das die europäische Kultur einbezieht und **die Werte des interkulturellen Dialogs und der sozialen Eingliederung fördert.**

Das Archiv wird eng mit dem Brettspiel verbunden sein und dessen Inhalte speichern, die über ein QR-Code-System zugänglich sind, das eine Brücke zwischen der technologischen Plattform und den Werkzeugen schlägt. Es wird mit Fragen verknüpft sein, die nummeriert sind, und es wird eine tiefere Erklärung der Antworten bieten.

Ein QR-Code (Kurzform von Quick Response Code) ist eine Art Matrix-Barcode (oder zweidimensionaler Strichcode), der Informationen über den Gegenstand enthält, an dem er angebracht ist.

Ein weiteres wichtiges Ziel des QR-Codes ist es, die Erläuterung der Antworten zu unterstützen, Fake News zu bekämpfen und die Verbreitung von Kultur auf eine ansprechende und zeitgemäße Weise zu unterstützen.

Das Digitale Archiv, ein Werkzeug, das bereits von vielen und Institutionen als digitaler Speicher für Informationen, Inhalte, Dateien und Ressourcen genutzt wird, hat viele Eigenschaften, die es nützlich und modern machen. Um einige von ihnen zu nennen:



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



- Konvertierung von Dateien in ein Format für die Langzeitarchivierung
- Beschreiben der archivierten Informationen
- Sicherstellung der langfristigen Integrität
- Einfaches Suchen und schnellerer Zugriff auf Informationen
- Ermöglichung papierloser Büros und Prozesse
- Unterstützung des Brettspiels
- Benutzerfreundlich
- Verbunden mit dem Internet grenzenlose Ressourcen
- Multidisziplinär
- Von überall aus über ein Smartphone/Tablet/PC zugänglich

Um dies zu realisieren, werden Anregungen von anderen wichtigen, bereits existierenden Beispielen aufgegriffen, wie z. B:

Schwarzes Kulturarchiv: <https://artsandculture.google.com/project/black-cultural-archives>

Internet-Archiv: <https://archive.org/>

Bibliothek der biologischen Vielfalt: <https://www.biodiversitylibrary.org/>

Uffizien-Museum (Florenz, Italien): <http://catalogo.uffizi.it/it/1/home>

UNESCO-Sammlung: <https://digital.archives.unesco.org/en/collection>

Das GEM IN-Konsortium ist davon überzeugt, dass diese Brücke zwischen dem klassischen Brettspiel und der digitalen Welt aus zwei Gründen wichtig ist: Sie wird Jugendliche anziehen, da die meisten von ihnen bereits digital bewandert sind, und sie wird Erziehern und Lehrern ein neues und vielseitiges Werkzeug an die Hand geben, um Wissen zu vermitteln und kritisches und kreatives Denken im Klassenzimmer zu fördern.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



Schlussfolgerungen

Die Entwicklung eines nicht-formalen pädagogischen Instruments und der Ressourcen, die es unterstützen, kann als äußerst wichtig angesehen werden. Dieses Dokument versucht, einen Rahmen für all die verschiedenen Schritte zu bieten, die den Aufbau des pädagogischen Rahmens des GEM IN-Projekts und den Aufwärtsprozess im Vergleich zum GEM-Projekt gekennzeichnet haben.

Daher ist das Verständnis der Struktur des Projekts, seiner Ursprünge, Ergebnisse und Aktivitäten, die es in der Vergangenheit charakterisiert haben, ein notwendiges und unverzichtbares Moment, um den pädagogischen Rahmen zu verstehen, der das GEM IN Projekt charakterisiert.

Mit diesem Dokument haben wir versucht, alle notwendigen Informationen, die Methodik und die Schritte zu geben, die die pädagogischen Aspekte des Projekts charakterisieren und seinen Hauptrahmen bilden. Dieser pädagogische Rahmen ist von grundlegender Bedeutung, um all jene zu unterstützen, die daran interessiert sind, die GEM IN-Werkzeuge im akademischen, pädagogischen oder erzieherischen Bereich zu nutzen.

Das Ziel des pädagogischen Rahmens ist es, ein Leitfaden für alle LehrerInnen, ErzieherInnen, ProjektmanagerInnen und Personen zu sein, die das Spiel als pädagogische Ressource nutzen, dank seiner vollständigen Erklärung aller Schritte, die unternommen wurden, um das Spiel und seine Inhalte zu entwickeln, unter Berücksichtigung der Werte und der Methodik, die durch das gesamte Projekt GEM IN gefördert wurden.

Es ist ein lesenswerter Rahmen für alle Nutzer des Brettspiels GEM IN und für alle, die seine Auswirkungen verfolgen wollen.

Es ist das Ergebnis einer intensiven Beschäftigung mit den Themen, eines tiefgreifenden Nachdenkens über die Gründe und den Kontext, eines herzlichen Ideenaustauschs und einer aufregenden Akzeptanz der Innovation, die wichtig ist, um Jugendliche anzusprechen und die guten und gesunden europäischen Werte der Multikulturalität, der sozialen und staatsbürgerlichen Kompetenzen und der Achtung der Menschenrechte zu fördern.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]

