



# Ergebnispapier der Stakeholder- Ausschüsse

WP4.4



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 content

|                                                                                  |    |
|----------------------------------------------------------------------------------|----|
| Introduction.....                                                                | 3  |
| National Stakeholder Advisory Committees .....                                   | 4  |
| Committees: aim and members .....                                                | 4  |
| Austria .....                                                                    | 5  |
| Cyprus.....                                                                      | 5  |
| France.....                                                                      | 6  |
| Greece .....                                                                     | 6  |
| Italy.....                                                                       | 7  |
| Portugal .....                                                                   | 7  |
| Discussion process.....                                                          | 8  |
| Austria .....                                                                    | 9  |
| Cyprus.....                                                                      | 9  |
| France.....                                                                      | 10 |
| Greece .....                                                                     | 11 |
| Italy.....                                                                       | 12 |
| Portugal .....                                                                   | 12 |
| Comparative analysis of the feedbacks and inputs in the different countries..... | 14 |
| Integration of GEM IN at national level.....                                     | 14 |
| Improving GEM IN pedagogical kit .....                                           | 16 |
| Conclusion .....                                                                 | 17 |

## Einführung

Das Projekt GEM IN, das für "Game to EMbrace INtercultural education" (Spiel zur Förderung interkultureller Bildung) steht, zielt darauf ab, die interkulturelle Bildung durch "spielerisches Lernen" in schulischen und nicht-formalen Jugendumgebungen zu unterstützen, um soziale Eingliederung, interkulturellen Dialog und aktive Bürgerschaft zu fördern. Den Kern des Projekts bilden ein anpassungsfähiges Brettspiel und ein Katalog bewährter Praktiken, die in einer Pilotphase getestet und aus dem GEM-Projekt übernommen wurden und online zugänglich sind<sup>1</sup>.

GEM IN liefert Inputs und politische Empfehlungen für Interventionsstrategien zur Förderung interkultureller Bildung und aktiver Bürgerschaft durch einen innovativen Bildungsrahmen. Das Projekt basiert auf Dialog und Austausch, da die Übung "Lernen durch Spielen" dazu dient, Vorurteile, Stereotypen oder sogar Hass zu vermeiden, die dadurch entstehen können, dass man sein Gegenüber nicht kennt.

Die bewährten Praktiken, die sich aus der Pilotphase von GEM IN ergeben haben, können für politische Entscheidungsträger, Lehrer, Sozialarbeiter, Erzieher und sogar Eltern, die die interkulturelle Bürgerschaft fördern wollen, sehr nützlich sein. Darüber hinaus ist das Projekt in einer Zeit von Bedeutung, in der Populismus, Nationalismus und Rassismus infolge wirtschaftlicher Verwerfungen und zunehmender Vertreibung von Menschen auf der ganzen Welt zunehmen und sie zwingen, sich miteinander zu vermischen.

Die Ziele des Projekts sind auf der Grundlage des Feedbacks der einzelnen Partner mit der nationalen Politik verknüpft. So fördert es den Ansatz der interkulturellen Bürgerschaft durch den Einsatz des pädagogischen Kits in formalen und nicht-formalen Bildungsumgebungen auf lokaler und nationaler Ebene.

---

1 [Resources - Common values archive - GEM IN - Game to Embrace Intercultural education \(gem-in.eu\)](#)

## Nationale Beratungsausschüsse für Interessengruppen

Im Rahmen des Projekts wurden verschiedene Interessengruppen einbezogen, um die Fertigstellung des GEM IN Bildungsprogramms zu unterstützen und zu beraten. Die nationalen Beratungsausschüsse für Interessenvertreter waren ein erster Schritt, um den GEM IN-Bildungsansatz auf die politische Ebene zu übertragen, und umfassten Interessenvertreter aus dem Bildungsbereich und politische Entscheidungsträger.

In jedem Partnerland wurde ein beratender Ausschuss eingerichtet, der während der Pilot- und Nutzungsphase sowie bei der weiteren Anpassung des GEM IN-Bildungsprogramms in formalen und nicht-formalen Bildungsumgebungen beratend tätig war.

Die Ausschüsse wurden regelmäßig von Lehrern und nicht-formalen Pädagogen, die an der Pilotphase und an Peer-Trainings beteiligt waren, über den Fortschritt des Projekts und die aktuellen Ergebnisse informiert. Jedem Ausschuss gehörten mindestens drei Mitglieder an (ein Akteur aus dem Bildungsbereich, ein Akteur aus dem nicht-formalen Bildungsbereich und ein Akteur aus dem Bereich der Politikgestaltung) sowie gegebenenfalls ein Mitglied der an der Pilotphase beteiligten schulischen/institutionellen Partner.

### Ausschüsse: Ziel und Mitglieder

Die Ausschüsse, die in jedem der 6 Durchführungsländer eingerichtet wurden, hatten folgende Ziele:

- Unterstützung bei der Festlegung von Strategien zur Maximierung der Wirkung des Projekts;
- Inputs und Rückmeldungen darüber zu geben, ob das Projekt seine Ziele und Ergebnisse erreicht;
- einen Beitrag zur Entwicklung künftiger Nutzungsmöglichkeiten des GEM IN Bildungsprogramms zu leisten;
- Abgabe von Empfehlungen für die Entwicklung des Operation Pack;
- Unterstützung der Partner bei der Verbreitung der Projektergebnisse.

Während des gesamten Prozesses wurden die Ausschüsse regelmäßig von den einzelnen nationalen Partnern aktualisiert, die ihr Feedback und ihre Ratschläge als wichtigen Beitrag zur Entwicklung des GEM IN Operation Packs einbrachten.

### Österreich

Um den Nationalen Beratenden Ausschuss für Interessengruppen in Österreich einzurichten, arbeiteten die Partner an einem Mapping (das später in die GEM IN-Datenbank aufgenommen wurde), das alle Schulleiter oder Vertreter von Gymnasien, Jugendzentren, Kulturvereinen und NROs, die mit Migranten und/oder Flüchtlingen in Tirol arbeiten, umfasste. Die Mitglieder des Mappings wurden auf verschiedenen Wegen kontaktiert und eingeladen, das GEM IN-Spiel zu testen, und verfügen daher über ausführliche Informationen über das Spiel und seine Methodik.

Insgesamt haben vier Pädagogen am Ausschuss teilgenommen, die folgende Institutionen repräsentieren (3 Gymnasiallehrer, 1 Jugendbetreuer in einem Jugendzentrum):

- Jugendtreff Thaur
- Reithmanngymnasium
- Reithmanngymnasium Innsbruck
- Mittelschule Absam

Die TeilnehmerInnen haben alle das Spiel mit Jugendlichen getestet und wollten weiter im Ausschuss für GEM IN mitarbeiten. Außerdem wurden die Treffen im Mai 2022 online durchgeführt, um die Teilnahme der Pädagogen aufgrund ihrer vollen Terminkalender zu erleichtern.

### Zypern

In Zypern wurde ein beratender Ausschuss von Interessengruppen eingerichtet, der bei der Erprobung und weiteren Anpassung des GEM IN-Bildungsprogramms in formalen und nicht-formalen Bildungsumgebungen beratend tätig werden soll.

Es wurde ein fünfköpfiger Ausschuss gebildet, bestehend aus:

- Einem Akteur aus dem Bildungsbereich;
- Einem Vertreter der nicht-formalen Bildung;

- einem Akteur aus dem Bereich der Politikgestaltung;
- zwei Mitgliedern aus den an der Pilotphase beteiligten schulischen/institutionellen Partnern.

Beide Sitzungen des Nationalen Ausschusses wurden aufgrund der Covid-19-Situation online abgehalten.

### Frankreich

Innerhalb des ALDA-Netztes wurden drei Partner für die Einrichtung des Nationalen Ausschusses bestimmt, nämlich:

- Ein Vertreter von La ligue de l'enseignement - Interessenvertreter im Bildungsbereich
- Ein Vertreter der Fédération des Pupilles de l'Enseignement (Les PEP) - ein nicht bildungsbezogener und politischer Akteur
- Ein Mitglied des ALDA-Verwaltungsrats - politischer Interessenvertreter

Jedes Mitglied des Ausschusses hat mehrere "Hüte" und ist aktiv in anderen Organisationen im Bereich der nicht-formalen Bildung in Frankreich tätig.

Das Komitee kam zweimal online zusammen, um das pädagogische Kit, die Ergebnisse der Pilotphase sowie Empfehlungen für das Operationelle Paket zu diskutieren.

### Griechenland

Um eine umfassende Nutzung des Projekts in Griechenland zu gewährleisten, setzten sich PDEDE und Symplexis zusammen und gründeten den Nationalen Ausschuss. Sie identifizierten mehrere Interessenvertreter und politische Entscheidungsträger aus Schulen und Bildungszentren in ganz Griechenland.

Das Komitee setzt sich aus Vertretern von Symplexis, PDEDE, dem Gymnasium von Kleitoria und der Universität von Patras zusammen:

- Ein EU-Projektmanager;
- Ein Lehrer der Sekundarstufe;
- ein Schuldirektor;
- ein Universitätsprofessor;
- ein regionaler Schulkoordinator.

### Italien

Für das Projekt GEM IN hatte CESIE mehrere Interessenvertreter und politische Entscheidungsträger unter Schulen, Bildungszentren und Gemeinden in ganz Italien und insbesondere in Sizilien identifiziert.

Bei der Bestandsaufnahme der Interessengruppen wurden Organisationen, Schulen, Bildungszentren und Verwaltungsstrukturen im Bildungsbereich berücksichtigt, und drei Verbände wurden ausgewählt, um Teil des Nationalen Beratenden Ausschusses der Interessengruppen zu sein:

- ISI Onlus
- Verein Ubuntu
- Programma Integra.

Bei all diesen Mitgliedern handelt es sich um Vereinigungen, die im Bereich der sozialen Eingliederung arbeiten, insbesondere mit Kindern und Jugendlichen (ISI Onlus und Associazione Ubuntu) und mit Migranten und multikulturellen Kontexten (Programma Integra) sowie eine Organisation namens Centro per lo sviluppo Creativo Danilo Dolci - CSC.

### Portugal

INOVA+ und Casa do Professor starteten Anfang 2021 einen offenen Aufruf auf nationaler Ebene zur Identifizierung von Stakeholdern, die in den Nationalen Stakeholder-Beirat aufgenommen werden sollen. Insgesamt 24 Fachleute aus 20 Organisationen (siehe Anhang II) antworteten auf den Aufruf, darunter:

- 12 Mittel- und Oberschulen
- 1 Ausbildungszentrum für Schulen
- 1 Universität
- 1 Verein
- 4 Gemeinden

Einige der Fachleute und Organisationen hatten die Möglichkeit, von Anfang an in das Projekt einbezogen zu werden, während andere dem Ausschuss bei der

Vorbereitung und Förderung von Veranstaltungen im Zusammenhang mit den von den Partnern durchgeführten politischen und Nutzungsinitiativen.

Mitglieder des ersten Nationalen Komitees in Portugal waren zwei Lehrer, ein Psychologe und ein Ausbildungsleiter von:

- Câmara Municipal de Guimarães - politischer Interessenvertreter ;
- Escola E. B. 2, 3 / S Pedro Ferreiro - pädagogischer Akteur;
- Agrupamento de escolas dr. manuel laranjeira - Akteur im Bildungsbereich ;
- Mentortec - nichtpädagogischer Akteur.

Der zweite Nationale Ausschuss bestand aus einem Lehrer, zwei Psychologen, zwei Abteilungsleitern aus einer Gemeinde, einem Projektkoordinator, einem Sozialarbeiter und Vertretern von:

- Agrupamento de Escolas Irmãos Passos - pädagogischer Akteur;
- Município de Braga - Akteur im Bereich der Politikgestaltung;
- Câmara Municipal de Matosinhos - politischer Interessenvertreter;
- Universidade do Porto - Akteur im Bildungsbereich;
- Associação SRCBF Vai Avante - nicht-bildende Interessengruppe.

## Discussion process

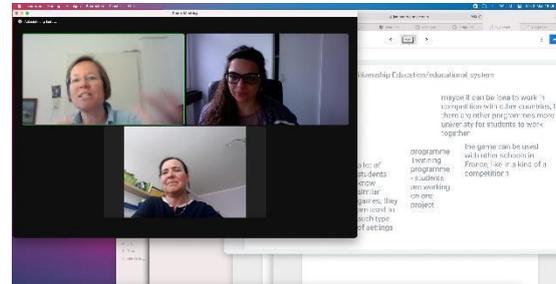
Sobald die nationalen Beratungsausschüsse für Interessengruppen in allen sechs Projektländern eingerichtet waren, wurden von jedem Partner Sitzungen organisiert und geleitet, um Feedback zur Nutzung des Projekts einzuholen. Aufgrund der sanitären Situation fanden viele Ausschüsse nur online statt, aber im Allgemeinen waren alle Teilnehmer der Ausschusssitzungen trotz des Formats aktiv in den Diskussionsprozess eingebunden<sup>2</sup>.

<sup>2</sup> Based on the global results of the evaluation questionnaires in all 6 countries

### Österreich

During the sessions, was discussed the current mainstream curriculum and educational policies. In addition, they discussed what tools and approaches they are using in their classrooms.

Während der Sitzungen wurde über den aktuellen Lehrplan und die Bildungspolitik diskutiert. Außerdem erörterten sie, welche Instrumente und Ansätze sie in ihren Klassenzimmern verwenden.

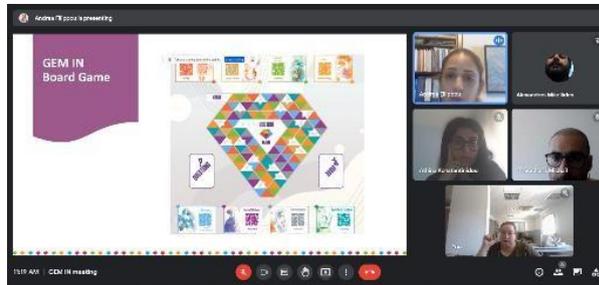


Sie alle vertraten die Ansicht, dass mehr informelle und interaktive Werkzeuge im allgemeinen Bildungssystem benötigt werden und sowohl von Schülern als auch von Lehrern sehr geschätzt werden. Alle bestätigten, dass sie aktiv nach innovativen Tools suchen, die sie in ihre Aktivitäten einbinden können, und Gamification ist ein Thema, das sie interessiert. Im Allgemeinen erlaubt das österreichische Bildungssystem den LehrerInnen den Einsatz neuer Tools in ihrem Unterricht, solange sie nachweisen können, dass dies im Einklang mit ihren Lehrplänen steht.

Darüber hinaus gaben die LehrerInnen an, dass sie leichten Zugang zu vielen informellen Instrumenten haben, die ihnen zur Verfügung stehen, sowie zu Schulungen und Workshops für LehrerInnen und SchülerInnen, die sich auf staatsbürgerliche und interkulturelle Bildung konzentrieren. Einer der Lehrer meinte, dass der interkulturellen Erziehung der Schüler nicht genügend Zeit gewidmet wird und diese Themen in Österreich nur oberflächlich behandelt werden. Eine andere Lehrkraft teilte mit, dass sich in Bezug auf Multikulturalität im Klassenzimmer vor allem Schulsozialarbeiter mit der Vielfalt im Klassenzimmer befassen und nicht die Lehrkräfte selbst.

Wenn eine Lehrkraft der Meinung ist, dass es in der Klasse ein Problem oder eine Herausforderung gibt, wendet sie sich an einen Sozialarbeiter, um mit den Schülern und Eltern über die Schwierigkeiten zu sprechen.

### Zypern



Die erste Sitzung des Nationalen Ausschusses wurde am 17. September 2021 online organisiert, um das Projekt, sein Toolkit und die Pilotphase vorzustellen.

Mitglieder wurden gebeten, Feedback zu geben und 2 oder 3 Empfehlungen zu geben, welche Art von Veränderung der Politik auf europäischer Ebene sie sich im Einklang mit den Projektzielen wünschen würden. Insbesondere schlugen die Mitglieder vor, die Ressourcen auf Kahoot und andere Online-Plattformen für Lernspiele zu übertragen, um eine nachhaltige Wirkung zu erzielen, und das Brettspiel in digitaler Form anzubieten. Sie wiesen auch darauf hin, dass Schulungen zum Thema Global Citizenship Education und mehr Ressourcen benötigt werden, um das Wissen der Schüler zu vermitteln und zu erweitern.

Darüber hinaus gaben Interessenvertreter und Lehrer an, dass sie die Ressourcen nutzen würden, wenn sie versuchen, eine nicht-formale Bildungsmaßnahme für die EU zu fördern und den Unterricht und die Freizeit der Schüler in der Schule interessanter zu gestalten. Zweifellos werden sie die Ressourcen während der Gedenktage der EU und der Demokratie einsetzen.

Das zweite Treffen fand am 27. April 2022 statt, um den Mitgliedern der Ausschüsse das Operationelle Paket vorzustellen und sie zu bitten, Empfehlungen zum GEM IN Brettspiel abzugeben. Sie schlugen vor, Schüler aus verschiedenen Ländern zu bitten, ihre eigenen Fragen zu suchen und zu erstellen, die auf ihrem Herkunftsland basieren.

### Frankreich

Beide Sitzungen des Nationalen Stakeholder-Ausschusses wurden online abgehalten, um die Teilnahme der Mitglieder zu erleichtern.

Da es in Frankreich keine Pilotphase gab, war die erste Sitzung die Gelegenheit, das Projekt, die bereits entwickelte Methode und die Instrumente sowie den Leitfaden zur Methodik und das Spiel selbst vorzustellen. Die Mitglieder des Ausschusses waren von den Instrumenten beeindruckt und bekundeten ihr Interesse, sobald sie ins Französische übersetzt werden. Die Sitzung gliederte sich in 3 Hauptpunkte:

- Vorstellung des pädagogischen Kits (Methode, Spiel und gemeinsames Archiv)
- Reflexion über das Spiel selbst und Feedback der Mitglieder
- Reflexion über das Potenzial des Kits in Frankreich und wie es repliziert werden kann



Alle Ressourcen können für nicht-formale Bildungsziele und andere Alters- und Zielgruppenbedürfnisse eingesetzt werden, wie z.B. für Personen aus gefährdeten Gruppen (Menschen in Übergangssituationen, die nach Integration und sozialer Eingliederung suchen).

Darüber hinaus sind Kindersommerlager ein Ort, an dem Akzeptanz und interkulturelle Bildung mit Hilfe des GEM IN-Pädagogikkits gefördert werden könnten. Pädagogen würden das Kit verwenden, um ein Ziel, Schwierigkeitsstufen, kleine Belohnungen pro Stufe und eine abschließende Belohnung zu definieren. So werden die Schüler motiviert und wissen, warum sie spielen und lernen.

### Italien

Die Mitglieder des Nationalen Beratenden Ausschusses für Interessengruppen kamen am 23. und 28. September 2021 zu zwei verschiedenen Gelegenheiten online zusammen, um CESIE, das GEM IN-Projekt, seine Methodik und die von den Projektpartnern entwickelten Ressourcen vorzustellen und sich mit ihnen über mögliche Wege zur bestmöglichen Umsetzung von GEM IN im Bildungskontext auszutauschen.

Ein zweites Treffen fand am 10. Mai statt. Während dieses zweiten Treffens wurden alle durch das Projekt erreichten Ziele, die Anzahl der beteiligten Begünstigten, die fertiggestellten Ressourcen und die Konferenz in Straßburg im Detail besprochen.

### Portugal

Der nationale Ausschuss in Portugal wurde nach einem Aufruf zur Interessenbekundung, auf den zahlreiche Bewerbungen eingingen und an dem sowohl Mitglieder von Inova + als auch von Casa do Professor teilnahmen, in zwei Gruppen aufgeteilt.



Jedes Mal war das Treffen in 4 Hauptpunkte unterteilt:

- Vorstellung des Projekts und des pädagogischen Kits (Methode, Spiel und gemeinsames Archiv);
- Vorstellung der Pilotphase, ihrer Ergebnisse und des Erfahrungsaustauschs;
- Reflexion über das Potenzial des Kits;
- Auswertung.

Die Mitglieder des Ausschusses wiesen darauf hin, dass die Ressourcen bereits in die Sekundarstufe (in Geschichte und Geografie) integriert wurden und in die 9. Klasse (in Staatsbürgerkunde und Entwicklung) integriert werden sollen, da sie für die Ausbildung von Jugendlichen und Erwachsenen in vielen Bereichen genutzt werden können, um das nationale und europäische staatsbürgerliche Bewusstsein zu fördern. Außerdem kann das Spiel in Schulen oder kommunalen Aktivitäten eingesetzt werden, und zwar nicht nur in einem formalen Bildungsumfeld, sondern auch in anderen Aktivitäten. Die Gemeinden können Kooperationen mit Schulen und Vereinen eingehen, um das Spiel unter den Schülern zu fördern.

# Vergleichende Analyse der Rückkopplungen und Inputs in den verschiedenen Ländern

Die nationalen Beratungsausschüsse für Interessengruppen sollten bei der Erprobung und weiteren Anpassung des GEM IN-Bildungsprogramms in formalen und nicht formalen Bildungsumgebungen beratend tätig sein.

## **6 Nationale Beratende Ausschüsse der Interessengruppen**

**2 Sitzungen in jedem Land**

**Jeweils zwischen 3 und 7 Mitglieder**

**29 aktiv beteiligte Interessengruppen**

## Integration von GEM IN auf nationaler Ebene

Während der Präsentation des GEM IN-Pädagogikkits wurde jedes Nationalkomitee gebeten, Feedback zur Integration des Kits auf nationaler Ebene in ihre Aktivitäten zu geben.

In mehreren Ländern, vor allem in Österreich und Frankreich, wurde erwähnt, dass das GEM IN-Pädagogik-Kit eine qualitativ hochwertige Ressource ist, die zur Förderung der staatsbürgerlichen und interkulturellen Bildung beiträgt und mit den nationalen Politiken in den sechs Ländern, in denen es umgesetzt wird, übereinstimmt.

Die Ausschüsse stellten fest, dass das Kit ein perfektes Instrument ist, um eine nicht-formale Bildungsmaßnahme über die Europäische Union und gemeinsame Werte zu fördern. Da es sich um ein Spiel handelt, das leicht transportiert werden kann, könnte es zum Beispiel bei Veranstaltungen zu Meilensteinen wie der Europäischen Woche im Mai eingesetzt werden. Pädagogen/Lehrer könnten das Spiel auch als Ausgangspunkt und/oder am Ende der Umsetzung des europäischen Lehrplans in den Klassenräumen spielen.

Ein gemeinsames Feedback aller Mitglieder ist, dass ErzieherInnen/LehrerInnen das Brettspiel während des Unterrichts einsetzen können, um den Unterricht interessanter und interaktiver zu gestalten. Sie können es auch in den Schulpausen einsetzen, um den Schülern beim Spielen ein Lernwerkzeug an die Hand zu geben.

Der griechische Ausschuss wies darauf hin, dass die Ressourcen des Spiels bereits in der Sekundarstufe (in Geschichte und Geografie) integriert wurden und in der 9. Die Mitglieder des portugiesischen Ausschusses wiesen auf die Möglichkeit hin, eine systemische Zusammenarbeit zwischen den Akteuren aus Bildung und Politik zu schaffen. Dies würde dazu führen, dass die Ressourcen unter den Schulen und Vereinen innerhalb der Gemeinde oder sogar während einiger Aktivitäten der Gemeinde gefördert und genutzt werden.

Der zypriotische Ausschuss hingegen äußerte sein Interesse an einer Online-Version des Kits, damit alle Beteiligten überall im Land leicht darauf zugreifen können, ohne auf Papier angewiesen zu sein. Sie schlugen vor, das Spiel in pädagogische Websites zum Globalen Lernen wie Kahoot einzubinden, um Ressourcen zu erhalten.

In Österreich zum Beispiel ist politische Bildung für Gymnasiasten obligatorisch, zusätzlich zum Religionsunterricht. Die LehrerInnen berichteten, dass sich die SchülerInnen in diesen Fächern mehr mit interkultureller Bildung befassen. Auch der Geschichts-, Geographie-, Sozialwissenschafts- und Literaturunterricht wird als geeignet angesehen, um Themen wie die EU, Staatsbürgerschaft und Multikulturalität zu behandeln. Auch in Frankreich gibt es Staatsbürgerkundeunterricht, allerdings in der Sekundarstufe (10 bis 15 Jahre), der in der Regel von Geschichtslehrern erteilt wird und in dem die Interkulturalität ebenso behandelt wird wie im Sprachunterricht.

Schließlich wiesen viele Ausschüsse darauf hin, dass das pädagogische Kit und seine Ressourcen in einem breiteren Rahmen eingesetzt werden können, um junge Menschen und Erwachsene in vielen Bereichen zu schulen und das nationale und europäische Bürgerbewusstsein zu fördern. Mitglieder aus Frankreich und Zypern schlugen sogar einen Austausch zwischen Jugendlichen und Lehrern aus allen Ländern vor, um die europäische Dimension und den interkulturellen Dialog weiter voranzubringen.

Mehr als 50% der Stakeholder stimmten zu, dass das pädagogische Kit von GEM IN zur Förderung der Bürgerschaft und der interkulturellen Bildung beiträgt und mit der



## Stakeholders Committees Results' Paper

regionalen/nationalen Politik abgestimmt ist.



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]



### Verbesserung des GEM IN-Pädagogik-Kits

Eine Aufgabe, die allen Mitgliedern der nationalen Ausschüsse gestellt wurde, bestand darin, die Partner bei der Verbesserung des pädagogischen Kits und seiner Verwendung auf nationaler Ebene sowohl in formalen als auch in nicht formalen Bildungseinrichtungen zu unterstützen.

Die Interessenvertreter schlugen vor, die Ressourcen auf Kahoot und andere Online-Plattformen für Lernspiele zu übertragen, um eine nachhaltige Wirkung zu erzielen, das Brettspiel digitaler zu gestalten und es an andere Interessenvertreter weitergeben zu können.

Darüber hinaus wiesen alle Ausschussmitglieder darauf hin, dass die Lehrkräfte mehr Schulungen in Bezug auf die Erziehung zu Weltbürgertum und Interkulturalität benötigen, um das Wissen der Schüler durch das Spiel zu vermitteln und zu verbessern. Sie benötigen auch mehr Ressourcen (Projektoren, Stifte, digitale Ressourcen usw.) und finanzielle Unterstützung für den Druck des Brettspiels. Die zweite Anregung wurde im Rahmen des Projekts durch den Druck einer Reihe von pädagogischen Kits berücksichtigt, die den Lehrern/Erziehern der Pilotphase sowie den Mitgliedern der nationalen Ausschüsse zur Verfügung gestellt werden.

Ein weiterer Aspekt, den die Mitglieder der Ausschüsse zur Verbesserung vorschlugen, war neben der Verbesserung des Layouts des Spiels, um es übersichtlicher zu gestalten, was direkt von den Projektpartnern durchgeführt wurde, die Möglichkeit und Unterstützung der Schüler bei der Erstellung ihrer eigenen Multiple-Choice-Fragen. Die Mitglieder der Ausschüsse betonten, dass diese Möglichkeit den Spielern/Jugendlichen ein Gefühl der Eigenverantwortung für das Spiel geben und sie darin bestärken würde, ihre Erfahrungen und ihr Wissen mit Gleichaltrigen zu teilen; dadurch würde die Peer-Education sowohl in der Schule als auch in nicht-formalen Einrichtungen verbessert.

## Schlussfolgerung

In jedem der sechs Länder, in denen das GEM IN-Projekt durchgeführt wurde, waren die Mitglieder der nationalen Beratungsausschüsse der Interessengruppen stark in das Projekt eingebunden und gaben wertvolle Ratschläge und Anregungen, um die Nachhaltigkeit des Projekts zu gewährleisten.

Alle Mitglieder waren sich einig, dass das Brettspiel für formale und nicht-formale Bildungsumgebungen geeignet ist, aber auch für andere Zielgruppen, wie z. B. Erwachsene, eingesetzt werden kann, da es alle einschließt. Es ist ein geeignetes pädagogisches Mittel, um etwas über Kultur und Sprachen zu lernen; es ist auch ein gesellschaftlich wertvolles Mittel, weil es Integration, Freundschaft, Staatsbürgerschaft und ein Gefühl der Zugehörigkeit fördert.

**95 % der Stakeholder sind der Meinung, dass das GEM IN-Brettspiel für die Integration in ihre Organisation geeignet ist.<sup>3</sup>**

Die pädagogische Nutzung des Spiels erfordert drei Phasen: a) Vorbereitungstreffen, b) Umsetzung und c) Reflexion, um GEM IN nicht nur als einfaches Mittel zur Unterhaltung, sondern als integralen Bestandteil des Bildungsprozesses einzusetzen.

Darüber hinaus betonten die Nationalen Komitees die Notwendigkeit, Lehrern/Erziehern die notwendigen Instrumente zur Förderung der interkulturellen Bildung zur Verfügung zu stellen, wie z. B. Schulungen und Ressourcen, wie im Operationellen Paket angegeben.

Sie erkennen den Mehrwert des pädagogischen Kits von GEM IN an, da es die 3 notwendigen Elemente für die Anwendung der Methode "Lernen durch Spielen":

1. Eine klare Methodik und Leitlinien für Pädagogen
2. Ein Werkzeug - das Brettspiel
3. Ressourcen - die gemeinsamen digitalen Archive, die die Teilnehmer einladen, mehr über ein Thema zu erfahren und die Diskussion untereinander fortzusetzen

<sup>3</sup> Based on the global results of the evaluation questionnaires in all 6 countries