



GEM IN

Strategic Document – Educational Framework

WP 2.3.

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

*Document stratégique - Cadre
pédagogique*

CESIE

EMBRACE

**INTERCULTURAL
EDUCATION**





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 des matières

INTRODUCTION GÉNÉRALE AU DOCUMENT stratégique du CADRE pédagogique	4
I) Valeurs de l'UE, compétences sociales et civiques, droits fondamentaux, éducation à la citoyenneté interculturelle : comment les transmettre en utilisant l'approche de l'apprentissage par le jeu	6
II) Justification de la sélection de la bonne pratique GEM et efficacité en termes quantitatifs et qualitatifs	10
III) Adaptation de la pratique d'apprentissage à de nouveaux groupes cibles et aux caractéristiques de la mise en œuvre sur le terrain	14
IV) Mise en place d'une stratégie et d'une méthodologie pour sa mise en œuvre	16
V) Autres éléments innovants à inclure (par exemple, GEM IN - archives de valeurs communes)	17
Conclusions	20



INTRODUCTION GÉNÉRALE AU DOCUMENT STRATEGIQUE DU CADRE PÉDAGOGIQUE

L'objectif de ce document stratégique est la réalisation du Work Package 2.3 de GEM IN et il a été possible grâce à toutes les étapes précédentes que le consortium GEM IN a réalisées.

Voici les étapes planifiées qui étaient nécessaires et qui ont déjà été mises en pratique afin d'éditer le présent document stratégique :

Activité 2.1 : Étude d'impact sur l'approche éducative, résultats des bonnes pratiques sélectionnées et analyse du contexte

- Une étude d'impact a été réalisée par les partenaires dans chaque pays impliqué dans le projet. L'étude s'appuie sur les résultats produits au cours du projet, comme les rapports, les évaluations et le retour d'information recueillis dans le projet précédent, mais aussi sur les activités menées en utilisant les approches GEM après la fin de la durée du projet.
- En même temps, chaque partenaire a effectué une analyse du contexte local, dans le but d'identifier les caractéristiques spécifiques à chaque communauté impliquée, nécessaires pour orienter le processus d'adaptation. L'étude d'impact a été réalisée à partir d'une enquête locale qui s'est adressée aux professionnels travaillant dans le domaine de l'éducation, tant formelle que non formelle.

Activité 2.2 : Atelier international GEM IN

- Un atelier international de 3 jours pour les formateurs du personnel (2/organisations et un expert en assurance qualité INOVA+) a été organisé en ligne, afin de permettre le partage des résultats de l'étude et de travailler ensemble sur le cadre pédagogique qui soutiendra l'adaptation des pratiques GEM dans le kit pédagogique. Cette étape a été essentielle et propédeutique pour lancer le transfert et la mise à l'échelle de la bonne pratique. L'atelier s'est déroulé en ligne en raison de la situation mondiale causée par le nouveau coronavirus, mais tous les partenaires ont bien coopéré et les résultats ont été extrêmement positifs et satisfaisants.

Les résultats de l'étude, de l'analyse, du brainstorming entre les partenaires et les retours d'information ont permis d'élaborer le présent **cadre méthodologique** qui servira de référence pour la livraison du kit pédagogique.

Le présent document et ses conclusions sont conçus comme la réalisation du Work Package 2.3, qui include :

Activité 2.3 : Développement du cadre pédagogique GEM IN au niveau européen (approche méthodologique & suivi). Sur la base des conclusions et des recommandations de l'atelier international (A2.2) et de la contribution des partenaires individuels de chaque pays, CESIE conduira le développement et la finalisation du cadre, qui sera structuré dans les chapitres principaux suivants :

- I. Valeurs de l'UE, compétences sociales et civiques, droits fondamentaux, éducation à la citoyenneté interculturelle : comment les transmettre en utilisant l'approche de l'apprentissage par le jeu.
- II. Justification de la sélection des bonnes pratiques et de l'efficacité du GEM en termes quantitatifs et



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]



qualitatifs

- III. Adaptation de la pratique d'apprentissage à de nouveaux groupes cibles et caractéristiques de la mise en œuvre sur le terrain
- IV. Mise en place d'une stratégie et d'une méthodologie pour sa mise en œuvre ;
- V. Autres éléments innovants à inclure (par exemple, GEM IN - archives de valeurs communes).

Le cadre comprendra la structure du jeu, la structure de la mise en œuvre des activités GEM IN dans les contextes scolaires/éducatifs et sera le cadre de référence pendant toute la mise en œuvre du projet, tant pour les éducateurs et les enseignants que pour les partenariats et les formateurs. Il sera intégré dans le programme éducatif GEM IN avec le kit pédagogique pour soutenir le transfert de l'approche éducative au-delà du cycle de vie du projet.



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) Valeurs de l'UE, compétences sociales et civiques, droits fondamentaux, éducation à la citoyenneté interculturelle : comment les transmettre en utilisant l'approche de l'apprentissage par le jeu

L'objectif du projet "Game to EMbrace INtercultural education" - GEM IN est de soutenir l'éducation interculturelle à l'école et dans des contextes éducatifs non formels en tant que véhicule pour promouvoir l'inclusion sociale, le dialogue interculturel et la citoyenneté active en encourageant les valeurs européennes. En même temps, le projet vise à fournir un soutien et des recommandations politiques pour les stratégies d'intervention visant à promouvoir l'éducation interculturelle et la citoyenneté active à travers un cadre éducatif innovant. GEM IN amènera les participants, les bénéficiaires et les éducateurs à aborder de manière innovante et créative les valeurs communes et les droits fondamentaux, grâce à un parcours éducatif qui sera principalement basé sur l'approche "apprendre en jouant", qui représente l'un des atouts les plus précieux de la bonne pratique à mettre à l'échelle. En effet, l'approche méthodologique et le cadre éducatif visent spécifiquement l'acquisition de compétences sociales et civiques, favorisant la connaissance, la compréhension et l'appropriation des valeurs et des droits fondamentaux.

La pertinence et la nécessité de se concentrer sur des sujets tels que les valeurs de l'UE, les droits de l'homme et la citoyenneté interculturelle doivent être recherchés dans le contexte des pays européens et dans les politiques déjà en place, qui veulent déjà soutenir les initiatives en faveur des valeurs communes de l'UE. L'UE s'efforce déjà de créer ce pont et de combler toute lacune éventuelle et de la prévenir, en se concentrant sur les initiatives qui ont pour cœur la promotion des compétences sociales et civiques, l'éducation civique, la citoyenneté active et l'interculturalité, par le biais de la promotion des valeurs démocratiques et des droits fondamentaux.

De plus, à travers le projet, la cible visée est fondamentale car elle implique les étudiants, les jeunes, les écoles et par conséquent les éducateurs, les enseignants, les formateurs qui constituent une large partie de la société et qui sont capables d'être les diffuseurs de nouvelles valeurs.

Afin d'identifier précisément les valeurs qui sont considérées comme extrêmement importantes pour l'ensemble du consortium, un brainstorming a eu lieu pendant l'atelier international, avec la participation active de toutes les personnes présentes.

Le processus de brainstorming a donné deux résultats :

- la structure du jeu de société et les méthodologies, les outils, les activités qui doivent être inclus pour respecter le jeu de société précédent "GEM" et l'améliorer ;
- les valeurs, les objectifs et les thèmes qui doivent être pris en compte et inclus comme une voie pour créer le contenu du jeu et encourager toutes les compétences sociales et civiques mentionnées ci-dessus. Dans ce groupe de brainstorming, il est possible de trouver les résultats (sous la forme d'une liste, fidèlement rapportée comme dans le rapport de l'atelier international des valeurs européennes, des droits fondamentaux, de l'éducation à la citoyenneté interculturelle.

Diversité et valeurs européennes

- Justice
- Respect et dignité de l'homme, inclusion.
- Droits et devoirs
- S'unir dans la diversité
- Tolérance
- La solidarité



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]



- La compréhension interculturelle
- La démocratie
- L'égalité des sexes
- La liberté individuelle et la protection de la vie privée
- La prospérité
- Participation au niveau européen, citoyenneté européenne.
- Le respect

Compétences sociales et civiques

- L'amitié
- La compréhension
- l'intégrité
- La responsabilité sociale
- Le respect des autres/de l'égalité
- La compréhension des codes et des coutumes.
- L'empathie
- Le respect de la diversité (diversité culturelle, religieuse, ethnique, linguistique).
- L'engagement
- Compétences interpersonnelles et interculturelles.
- Engagement civique/participation active.
- Prise de décision
- Connaître et comprendre les concepts de démocratie, d'égalité et de justice.
- Tolérance
- Compétences en matière d'auto-évaluation.
- Capacité à comprendre et à exprimer des perspectives différentes.
- Connaissance de l'événement contemporain et historique.
- Capacité à s'engager dans une conversation publique.
- Conscience de soi
- Réflexion critique sur la question sociale.
- Connaissance des droits de l'homme.
- Respect et tolérance
- Participation à la démocratie.

Les droits fondamentaux

- Le respect des droits des minorités et de la diversité.
- La dignité humaine
- L'égalité
- L'accès aux possibilités d'éducation.
- L'égalité de traitement et des chances
- La protection de la vie privée
- La démocratie et la participation
- L'accès aux soins de santé
- La liberté
- La solidarité
- La justice
- L'autodétermination
- Le droit de vote
- Les devoirs et responsabilités civiques

L'éducation à la citoyenneté interculturelle



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]



- S'engager dans une citoyenneté active
- Se prémunir contre la violence
- Être actif au sein de la communauté
- L'inclusion et la tolérance
- Apprendre à être un citoyen du monde.
- Respecter la diversité
- Approche de la communauté dans son ensemble.
- Le bénévolat
- Approche centrée sur les élèves.
- L'éducation comparative
- L'empathie
- Promouvoir la pensée critique
- La curiosité
- Promouvoir la connaissance de soi, la conscience de soi et l'acceptation de soi.
- Promouvoir les capacités émotionnelles des élèves.
- La compréhension des autres cultures, religions et normes.
- La paix

Le processus de brainstorming a mis en lumière une bonne compréhension mutuelle entre les partenaires et a montré que tous les points de discussion les plus importants sont partagés et en accord avec les objectifs du projet.

Les résultats seront intégrés dans le jeu de société, dans le contenu des questions des cartes et dans le processus d'échange, qui créera des relations entre les participants.

Les valeurs choisies constitueront la trame du jeu, donneront le ton et les objectifs.

APPROCHE MÉTHODOLOGIQUE

Un autre aspect important est l'approche méthodologique du jeu, à savoir l'apprentissage par le jeu et l'approche de la pensée créative.

Pensée créative et apprentissage par le jeu

"Le jeu est l'un des moyens les plus importants par lesquels les enfants acquièrent des connaissances et des compétences essentielles" (Unicef, 2018).

La pensée créative est généralement décrite comme un processus menant à quelque chose d'original et d'approprié en même temps, et comme les compétences nécessaires pour apporter ce résultat particulier.

C'est dans le jeune âge que ces compétences sont formées et peuvent être développées, lorsque les bases mêmes de la créativité sont posées et que l'environnement dans lequel les jeunes peuvent développer cette capacité est très important, en conséquence, les écoles devraient être équipées pour atteindre cet objectif.

Il est fondamental que les écoles soient prêtes à promouvoir et à développer la créativité des jeunes afin d'autonomiser la jeune génération et de la préparer à l'avenir.

Il y a une prise de conscience des difficultés auxquelles les écoles peuvent être confrontées : toutes les écoles ne sont pas suffisamment équipées ou n'ont pas les mêmes situations dans leurs classes, il peut ne pas être facile d'avoir un niveau suffisant pour travailler sur la créativité en raison du manque d'outils, de la situation difficile dans la classe parmi les étudiants, pour des raisons économiques et sociales, mais cela ne doit pas être considéré comme une limite, au contraire, le jeu de société est un outil simple, inclusif, accessible, prêt à l'emploi et il est également destiné à être un atout précieux pour les enseignants et les éducateurs pour enseigner d'une manière engageante.

La pensée créative est ainsi un moyen et un objectif à atteindre dans le contexte éducatif car elle permet également aux jeunes de développer leur esprit critique tout en s'adonnant à une activité ludique.



La combinaison de la pensée critique et de la pensée créative favorise l'innovation et la réaction, ce qui est essentiel pour préparer les élèves à leur avenir, en les aidant à devenir des personnes indépendantes qui contribueront à la société à leur manière et nourriront leurs propres valeurs et compétences.

« La pensée créative permet d'inventer des idées, tandis que la pensée critique permet d'évaluer les idées. **Il est impératif que ces deux formes de pensée soient enseignées aux élèves au moment où leur cerveau se développe afin d'inculquer ces processus dans leur schéma.**

Les enfants développeront des compétences qui se prolongeront à l'âge adulte et changeront les générations futures en laissant plus de place à l'invention et à la croissance ». ¹

La créativité va de pair avec le jeu, c'est pourquoi la méthodologie d'apprentissage par le jeu est essentielle.

"Les jeunes apprennent bien lorsqu'ils sont mentalement actifs, engagés, sociaux, et qu'ils peuvent établir des liens significatifs avec leur vie, qui sont toutes des caractéristiques du jeu."

(Kathryn Hirsh-Pasek, Temple University)

La méthode de l' "apprentissage par le jeu" favorise : la pensée créative, la résolution de problèmes, l'indépendance, la persévérance et il est important pour les jeunes de pouvoir se mettre au défi et de développer de nouvelles compétences et *soft skills* tout en s'amusant. Elle favorise également :

- La liberté d'expression
- Des compétences efficaces en matière de communication
- Le développement émotionnel
- Réduction du stress et de l'anxiété
- Amélioration de la concentration et de l'attention.
- Stimule l'apprentissage tout au long de la vie.

Grâce au jeu, les enfants peuvent développer des compétences sociales et cognitives, mûrir émotionnellement et acquérir la confiance en soi nécessaire pour s'engager dans de nouvelles expériences et de nouveaux environnements. Extrait de 'Human growth and the development of personality, Jack Kahn, Susan Elinor Wright, Pergamon Press, 3^e édition, 1980.

¹ Mossing S ,The Impor 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) Justification de la sélection de la bonne pratique GEM et efficacité en termes quantitatifs et qualitatifs

GEM IN va **étendre et transférer à de nouveaux contextes des bonnes pratiques sélectionnées et développées dans le projet Game for Euromed - GEM** : il s'agissait d'un projet d'un an visant à promouvoir l'éducation à la citoyenneté interculturelle par le jeu, cofinancé par la Fondation Anna Lindh (ALF).

GEM a impliqué quatre organisations différentes provenant de la région de la mer Méditerranée : CESIE (Italie, coordinateur du projet), ADICE (France), JUHOUD pour le développement communautaire et rural (Palestine), Waseela pour la formation et le développement (Egypte).

Le principal outil développé dans le cadre du projet a été un jeu de société à utiliser avec les jeunes, afin de promouvoir la tolérance et la compréhension mutuelle des différentes traditions et cultures. L'objectif du GEM était de créer un cadre informel et étonnant pour aider les jeunes à devenir des **citoyens euro-méditerranéens** et encourager le **dialogue réciproque et la sensibilisation culturelle**.

Le choix de ces bonnes pratiques est basé sur l'impact et l'efficacité qu'elles ont déjà prouvé pendant et après la mise en œuvre du projet GEM : le principal résultat du projet, le jeu de société, a en effet été sélectionné par la Fondation Anna Lindh comme bonne pratique lors de la conférence EuroMed sur l'éducation à la citoyenneté interculturelle "Éduquer pour le dialogue", Panel "Développer des programmes de renforcement des capacités pour les éducateurs". D'où l'intérêt d'étendre le jeu GEM. Les bonnes pratiques déjà existantes seront développées et améliorées grâce à la numérisation et aux ressources en ligne, ainsi qu'en élargissant le champ des pays impliqués, avec un accent particulier sur les pays de l'UE.

OBJECTIFS DU GEM :

- Développer des programmes pilotes éducatifs sur la citoyenneté interculturelle basés sur l'approche " apprendre en jouant ", en fournissant des compétences et des connaissances aux éducateurs formels et non formels.
- Impliquer les jeunes et les éducateurs dans le développement d'une nouvelle ressource créative (un jeu de société) à utiliser dans les milieux de la jeunesse pour promouvoir les valeurs de tolérance et de compréhension mutuelle des différentes cultures et traditions.
- Soutenir les mécanismes de coopération entre les différentes parties prenantes en vue de gérer les activités du projet, exploiter les résultats et planifier la coopération future.



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]



BONNES PRATIQUES



Pour le GEM, l'un des principaux résultats a été l'élaboration d'un catalogue de bonnes pratiques qui comprend 11 bonnes pratiques utilisant des jeux et des activités basées sur le jeu comme outil interculturel. Il décrit donc différents jeux de société, jeux traditionnels et manuels qui encouragent l'approche "apprendre en jouant" comme outil pour favoriser le dialogue interculturel et promouvoir l'éducation à la citoyenneté interculturelle.

En établissant le cadre conceptuel du GEM, les éléments suivants ont été pris en compte afin d'identifier les bonnes pratiques utilisant les jeux comme moyen de promouvoir le dialogue interculturel :

- PERTINENCE par rapport aux objectifs du projet et à la conception du cadre pédagogique du jeu de société ;



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]



- FAISABILITÉ pour les groupes cibles (jeunes de 14 à 20 ans) ;
- IMPACT POTENTIEL en termes de résultats d'apprentissage en ce qui concerne l'éducation à la compréhension interculturelle et à la citoyenneté ;
- ADAPTABILITÉ et TRANSFERT dans des contextes culturels différents.

En outre, ce catalogue contient des jeux de société qui se sont avérés utiles pour le processus de mise en œuvre du jeu de société GEM. En effet, ces jeux de société peuvent être considérés comme un élément important pour ceux qui veulent promouvoir l'apprentissage dans un concours créatif.

Il est possible de consulter la liste complète à ce lien : https://cesie.org/media/GEM_catalogue-of-good-practices-using-games-as-intercultural-tools.pdf .

ÉVALUATION

L'évaluation de la réalisation des objectifs du projet s'est faite à différents niveaux et grâce à l'analyse des retours d'expérience des différentes cibles et parties prenantes impliquées.

Formation en ligne de 3 jours sur l'éducation à la citoyenneté interculturelle pour les éducateurs formels et non formels : questionnaires avant et après la formation + évaluation informelle après chaque journée de formation.

Ateliers pilotes pour tester le jeu de société : fiche d'évaluation remplie par les jeunes et rapport d'évaluation fourni par les éducateurs qui ont géré l'atelier.

Rapport de suivi et d'évaluation sur les résultats de la visibilité

- Site web du GEM> environ 1600 visiteurs uniques ;
- Page web GEM sur Facebook> environ 1300 personnes atteintes et 292 likes ;
- Séminaires de diffusion du GEM> 144 participants

Évaluation finale des partenaires du projet et des nouveaux projets de coopération -> tous les partenaires ont évalué très positivement le projet en termes de résultats obtenus et de réseaux développés.

IMPACT QUANTITATIF

Les impacts quantitatifs de GEM sont mesurables grâce à ses réalisations liées à ses objectifs spécifiques.

● **Objectif spécifique 1** : Développer des programmes pilotes éducatifs sur la citoyenneté interculturelle basés sur l'approche "apprendre en jouant", en fournissant des compétences et des connaissances aux éducateurs formels et non formels.

Réalisations

21 éducateurs ont participé à la formation en ligne et plus précisément : 4 de Palestine, 6 d'Italie, 5 de France, 6 d'Egypte.

1. L'échange de pratiques et de connaissances a permis d'améliorer les compétences des éducateurs en matière de dialogue interculturel par des moyens créatifs.
2. Acquis de nouvelles connaissances et compétences créatives sur l'éducation à la citoyenneté interculturelle.
3. Collecte d'idées et de contributions pour tester la version numérique du jeu de société disponible.

Tous les indicateurs prévus ont été pleinement atteints.



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]



- **Objectif spécifique 2** : impliquer les jeunes et les éducateurs dans le développement d'une nouvelle ressource créative (un jeu de société) à utiliser dans les milieux de la jeunesse pour promouvoir les valeurs de tolérance et de compréhension mutuelle des différentes cultures et traditions.

Réalisations

1. 172 jeunes ont été impliqués dans le test du jeu de société en participant à des ateliers pilotes organisés dans des écoles et/ou des centres éducatifs. Les ateliers ont permis de tester les différentes composantes du jeu : l'objectif et la dimension de l'apprentissage, la structure du jeu, le type et les thèmes sélectionnés des questions, la durée, etc.
2. La version finale du jeu de société a été développée en tenant compte des commentaires reçus lors de la phase de pilotage.
3. La promotion d'une approche ascendante et centrée sur les bénéficiaires finaux pour tester et valider le jeu.
4. Promouvoir la citoyenneté interculturelle dans l'environnement des jeunes.
5. Mise à disposition d'un outil nouveau et créatif pour éduquer les jeunes à la citoyenneté interculturelle d'une manière ludique.

Tous les indicateurs ont été pleinement atteints.

- **Objectif spécifique 3** : soutenir les mécanismes de coopération entre les différentes parties prenantes en vue de gérer les activités du projet, d'exploiter les résultats et de planifier la coopération future.

Réalisation

1. 144 personnes parmi les acteurs de l'éducation, les représentants des OSC, les enseignants, etc. ont été touchées.
2. Les canaux de communication en ligne utilisés (principalement le site web du projet et les canaux sociaux, plus le site web du partenaire) ont élargi la "communauté éducative" impliquée au-delà des pays des partenaires.
3. Une mise en réseau et une coopération transversale accrues pour soutenir les initiatives et les programmes éducatifs innovants visant à prévenir l'intolérance et la compréhension entre les différentes cultures.
4. Pleine compréhension entre les partenaires concernant les activités et les rôles et promotion de la coopération sur le thème du projet.
5. Règles et canaux de communication internes et externes mis en place et fonctionnant pour sensibiliser au sujet du projet.

Tous les indicateurs ont été pleinement satisfaits.

IMPACT QUALITATIF

Les bénéficiaires directs ont joué le rôle de multiplicateurs dans leur environnement de travail et de vie en diffusant des informations sur les activités et les opportunités du projet.

En outre, les étudiants et les enseignants ont reconnu la valeur éducative du jeu :

Les élèves ont pu acquérir des compétences en matière de cultures, de langues et de lieux différents uniquement en "jouant" et les enseignants ont reconnu son importance en l'adoptant comme un outil éducatif à utiliser dans les salles de classe pour fournir un support didactique aux leçons.



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) l'adaptation de la pratique d'apprentissage à de nouveaux groupes cibles et aux caractéristiques de la mise en œuvre sur le terrain.

Toutes les organisations partenaires ont eu la chance de soumettre une enquête en ligne ciblant les professionnels travaillant dans le domaine de l'éducation, dans le but de construire une image plus claire des besoins et de la réceptivité du secteur et des bénéficiaires.

L'enquête visait à recueillir les réactions de différents contextes éducatifs concernant les méthodes, les outils, les intérêts en relation avec l'éducation interculturelle et la citoyenneté. Cette enquête en ligne a été partagée entre les organisations et les éducateurs dans tous les pays partenaires impliqués dans le projet afin de recueillir des données quantitatives et qualitatives et d'obtenir un aperçu de la situation actuelle et de l'impact attendu qui pourrait découler de l'utilisation d'outils éducatifs spécifiques promus par le projet.

Chypre

Ils ont partagé l'enquête en ligne avec leurs contacts postaux afin de recevoir autant de réponses que possibles. Ils ont recueilli des données auprès de **38 éducateurs** à Chypre et ces données ont révélé des informations essentielles sur la situation actuelle à Chypre concernant le développement de la citoyenneté, des compétences numériques et de l'éducation interculturelle en général.

Il en ressort que les éducateurs chypriotes utilisent beaucoup de méthodes non formelles dans leur pratique d'enseignement afin d'aider les élèves à développer non seulement des compétences numériques mais aussi civiques et sociales. La grande majorité des participants (84,2 %) ont affirmé qu'il n'existait pas de programmes de formation à l'éducation à la citoyenneté, à l'exception de quelques cours de formation dispensés dans le cadre de certains projets financés par l'UE.

Toutefois, les éducateurs ont affirmé que la citoyenneté active était utile à tous les élèves et qu'ils souhaitaient participer à des formations dans ce domaine. Ils ont également affirmé que les jeux, la pensée créative, les valeurs de l'UE sont nécessaires pour promouvoir/réaliser une meilleure éducation et une meilleure citoyenneté pour les élèves et les éducateurs. Ils ont également déclaré que "la citoyenneté active est une nécessité dans la société européenne diverse et multiculturelle pour qu'elle progresse et prospère" et ont souligné la nécessité de disposer d'outils pour apprendre par la pratique et d'outils pour des leçons plus interactives. En ce qui concerne le jeu de société, la majorité des participants (47,4%) ont considéré cet outil comme un outil d'apprentissage passionnant. Ils ont également estimé que le jeu de société serait un outil utile pour motiver les élèves participant à une leçon alternative et interactive. Il pourrait également améliorer la collaboration entre les élèves et leur permettre d'acquérir des compétences interculturelles. Enfin, les enseignants pensent que le jeu de société pourrait être bien accepté par les élèves en tant qu'outil d'apprentissage.

Portugal

Ils ont recueilli les réponses de **40 experts**, issus de contextes d'apprentissage formels (92,5%) et non formels (7,5%). La caractérisation des répondants permet de dire que 90% des répondants portugais sont des femmes. Les résultats des enquêtes révèlent l'intérêt des professionnels de l'éducation pour ce sujet, en particulier pour l'utilisation de méthodes non formelles dans l'éducation et l'apprentissage des étudiants. Un pourcentage significatif d'institutions utilise déjà des méthodes non formelles dans leurs contextes d'apprentissage (45%). De plus, la majorité des institutions interrogées promeuvent plusieurs initiatives favorisant le développement de compétences spécifiques des étudiants (par exemple, numériques, sociales et civiques) et des compétences des professionnels de l'éducation (par exemple, numériques, citoyenneté). Globalement, les répondants portugais considèrent que les directeurs d'école et autres professionnels de l'éducation pourraient considérer l'utilisation d'un jeu de société comme un outil d'apprentissage intéressant et, en même temps, motiver les étudiants/jeunes à s'impliquer davantage dans leur processus d'apprentissage et à acquérir des compétences transversales importantes. La majorité des répondants ont



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]



également mentionné qu'ils considèrent intéressant d'utiliser les jeux de société comme outil d'apprentissage, notamment parce que cet outil :

- est important pour exercer et améliorer les capacités de mémoire, de déduction, d'abstraction et de logique
- peut favoriser l'acquisition et l'amélioration de compétences importantes telles que la stratégie, la logique, le raisonnement, l'autonomie, la prise de décision, la coopération, etc., le raisonnement logique, l'autonomie, la prise de décision, la coopération et la confiance en soi
- peut être intéressant d'ouvrir l'école à la communauté locale en promouvant des concours locaux
- motiver les élèves à apprendre, une fois qu'ils seront impliqués dans l'activité
- peut être aligné sur le "profil de l'élève" et la "stratégie nationale pour l'éducation à la citoyenneté".

Grèce

Des réponses ont été recueillies auprès de **21 experts** au total. La grande majorité des répondants étaient des femmes (82,4%). La plupart d'entre eux appartenaient à la tranche d'âge 30 - 40 ans. Tous les répondants travaillent en Grèce, différentes villes grecques étant représentées dans notre échantillon, principalement en Grèce occidentale, dans le Grand Athènes et en Thessalie. La majorité des enseignants, des éducateurs et du personnel auxiliaire, comme les travailleurs sociaux, sont ouverts à l'utilisation de méthodes pédagogiques plus modernes et basées sur la technologie, comme les outils basés sur les jeux, bien que la plupart d'entre eux aient été très peu exposés à ces méthodologies. Les experts grecs n'ont été exposés que de manière très limitée aux initiatives d'engagement civique. Dans les cas où une telle expérience a été rapportée, elle semblait concerner principalement les questions d'environnement et de santé publique. Un pourcentage significatif des participants reconnaît l'importance des outils basés sur les jeux/jeux de société dans le domaine de l'éducation formelle et non formelle, mais leur application pratique est considérée comme plutôt irréaliste à l'heure actuelle, compte tenu du manque d'infrastructures, d'équipements et d'outils technologiques modernes dans le domaine de l'éducation publique en Grèce.

Autriche

L'utilisation de méthodes et d'outils pédagogiques différents n'est pas une nouveauté pour le système éducatif autrichien. En outre, il existe un certain nombre d'institutions, d'ONG et d'entités qui proposent diverses activités non formelles pour compléter les pratiques éducatives formelles. Les enseignants sont aussi régulièrement formés pour affiner leurs compétences avec différentes pratiques, connaissances et outils, qu'ils pourraient mettre en œuvre dans leur travail. Ainsi, les enseignants autrichiens ont déjà une solide connaissance de l'utilisation des outils non formels dans leur travail.

En outre, tous les participants ont démontré que les écoles et les centres éducatifs dans lesquels ils travaillent utilisent actuellement différents outils et méthodes non formels et sont ouverts à l'essai de nouveaux instruments pour stimuler leur travail et faciliter le développement de leurs apprenants.

L'éducation à la citoyenneté et la promotion des valeurs de l'UE ne sont pas étrangères au système scolaire autrichien, qui vise à encourager les élèves à s'engager politiquement et socialement, et les éducateurs et enseignants locaux ont donc une certaine expérience dans le domaine de la promotion de l'éducation à la citoyenneté.

Pourtant, certaines personnes interrogées ont indiqué qu'elles auront besoin d'une formation supplémentaire sur les sujets susmentionnés et qu'elles sont particulièrement intéressées par l'intégration de ces sujets dans leur travail.

Un jeu de société est considéré comme un outil intéressant par la majorité des participants, mais il doit avoir un objectif clair et apporter une valeur explicite aux élèves pour que les enseignants soient prêts à le mettre en œuvre. Le processus a permis de recueillir les réponses de **15 experts**.



Feedbacks généraux et partagés

Parmi tous les partenaires, ce qui est apparu clairement, c'est le besoin commun d'éducation interculturelle : il ne s'agit pas seulement d'un intérêt général, mais c'est devenu un besoin réel dans les contextes éducatifs en raison, et grâce, à une société européenne plus ouverte.

Après les récents événements tels que la situation de pandémie dans le monde, mais aussi grâce au développement dans le secteur de l'emploi de l'utilisation des compétences numériques, la numérisation ne peut être laissée de côté et les écoles doivent participer activement au processus. Selon le consortium, il convient de promouvoir un bon équilibre entre les activités en ligne et hors ligne dans les écoles et dans le jeu.

Il est important de développer des compétences selon de nouvelles méthodes non formelles et de favoriser l'acquisition de compétences numériques, compte tenu également de l'éventuel besoin futur d'apprendre tout en se distanciant socialement et, plus généralement, de la forte demande de compétences précieuses de ce type.

III) Mise en place d'une stratégie et d'une méthodologie pour sa mise en œuvre

Le jeu de société GEM IN prévoit une stratégie et une méthodologie de mise en œuvre qui se caractérise par différentes phases et qui sera testée et soutenue par le pilotage du jeu.

En effet, le jeu de société et les outils complémentaires sont testés dans le cadre d'un programme éducatif plus complet permettant une réflexion critique sur des concepts à plusieurs niveaux et variés tels que les valeurs communes de l'UE, les compétences sociales et civiques, le dialogue interculturel, etc.

Le retour d'information recueilli à travers les activités envisagées sera d'une importance fondamentale pour la cohérence et l'élargissement des bonnes pratiques tout en finalisant les produits renouvelés.

La stratégie et la méthodologie consisteront en trois actions principales :

1 - Formation préparatoire pour les enseignants :

10 enseignants impliqués dans les groupes de travail nationaux participeront à une formation préliminaire afin d'assurer une mise en œuvre efficace du kit pédagogique GEM IN en classe pendant la phase de pilotage.

2 - Pilotage du kit pédagogique GEM IN :

- Formation de 50 enseignants et éducateurs non formels (10 par 5 pays de mise en œuvre, c'est-à-dire tous les pays représentés dans le partenariat sauf la France) pour cogérer la phase de pilotage.
- Pilotage dans des écoles et des centres éducatifs pour la jeunesse auprès d'un total de 1000 étudiants et jeunes (200 par 5 pays de mise en œuvre) pour permettre de tester le kit pédagogique dans le cadre du programme d'éducation interculturelle.

3 - Finalisation du programme éducatif GEM IN qui sera composé des éléments suivants :

- Le cadre éducatif GEM IN comme outil pour les enseignants et les éducateurs non formels pour mettre en œuvre les activités GEM IN dans les contextes scolaires ;
- Un kit pédagogique comprenant 3 composants interconnectés :
 - 1) le guide GEM IN, qui fournit également une série d'instructions pour guider les éducateurs dans la mise en œuvre du programme ;
 - 2) Jeu de société GEM IN ;
 - 3) l'archive des valeurs communes GEM IN.



Tous ces outils, rassemblés dans le kit pédagogique, fourniront aux enseignants et aux éducateurs non formels un guide complet et un kit de ressources pour discuter avec les élèves et les jeunes de l'éducation à la citoyenneté dans une perspective interculturelle, tout en renforçant leur identité européenne et leur sentiment d'appartenance à l'UE, en encourageant l'acquisition de nouvelles compétences sociales et civiques et de valeurs communes par la découverte de leurs racines et en comprenant l'importance du dialogue interculturel.

Les résultats suivants sont envisagés :

- 50 enseignants et éducateurs non formels ont acquis des compétences et des connaissances sur la manière de promouvoir les valeurs de l'UE et l'éducation interculturelle ; 1000 étudiants et jeunes âgés de 14 à 18 ans ont amélioré leur compréhension interculturelle, l'acquisition de compétences sociales et civiques ; des compétences transversales ; l'encouragement, la compréhension et l'appropriation des valeurs et des droits fondamentaux ;
- Un programme complet, basé sur la combinaison du cadre et du kit pédagogique précédemment développés, a été élaboré pour promouvoir les valeurs de l'UE et l'éducation interculturelle chez les jeunes.
- a promu des approches innovantes pour réfléchir de manière critique et discuter de l'éducation à la citoyenneté dans une perspective interculturelle dans des contextes éducatifs.

V) Autres éléments innovants à inclure (par exemple, GEM IN - archives de valeurs communes).

Dans le processus de montée en gamme, la numérisation du jeu joue un rôle important. Il s'agit d'une étape importante pour favoriser une évolution des compétences et des outils en phase avec le monde contemporain.

C'est pourquoi le jeu comprendra deux nouveaux éléments numériques : Des codes QR et une archive numérique.

L'objectif de l'archive numérique est de créer un pont entre la numérisation et le jeu de société lui-même, qui doit être connecté à la page web du projet et doit aborder tous les thèmes mis en avant par le jeu de société. Il enrichira l'expérience d'apprentissage des élèves et des jeunes et constituera une ressource supplémentaire pour aider les enseignants et les éducateurs non formels à promouvoir l'acquisition de compétences sociales et civiques, en favorisant la connaissance, la compréhension et l'appropriation des valeurs et des droits fondamentaux.

Ce sera un outil remarquable, qui embrassera la culture européenne **en promouvant les valeurs du dialogue interculturel et de l'inclusion sociale.**

Les archives seront strictement liées au jeu de société et stockeront son contenu, accessible par un **système de code QR** qui créera un pont entre la plateforme technologique et les outils. Il sera lié à des questions, qui seront numérotées, et fournira une explication plus approfondie des réponses.

Un code QR (forme abrégée de Quick Response code) est un type de code-barres matriciel (ou bidimensionnel) qui contient des informations sur l'objet auquel il est attaché.

En outre, un autre objectif important du code QR est de soutenir l'explication des réponses, de lutter contre les "fausses nouvelles" et d'apporter un soutien à la diffusion de la culture d'une manière engageante et contemporaine.

L'archive numérique, un outil déjà utilisé par de nombreuses institutions pour le stockage numérique d'informations, de contenus, de fichiers et de ressources, présente de nombreuses caractéristiques qui la rendent utile et moderne.

En voici quelques-unes :

- Convertir des fichiers dans un format de préservation à long terme
- Décrire les informations archivées
- Assurer l'intégrité à long terme
- Rechercher facilement des informations et y accéder plus rapidement
- Permettre des bureaux et des processus sans papier
- Soutenir le jeu de société



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]



- Convivialité
- Connecté à l'internet ressources illimitées
- Multidisciplinaire
- Accessible par un smartphone/tablette/pc de partout

Pour le réaliser, des suggestions seront prises dans d'autres exemples importants déjà en place, tels que :

Black Cultural Archive : <https://artsandculture.google.com/project/black-cultural-archives>

Internet Archive : <https://archive.org/>

Bibliothèque de la biodiversité : <https://www.biodiversitylibrary.org/>

Musée des Uffizi (Florence, Italie) : <http://catalogo.uffizi.it/it/1/home>

Collection de l'UNESCO : <https://digital.archives.unesco.org/en/collection>

Le consortium GEM IN estime que ce pont entre le jeu de société classique et le monde numérique sera essentiel pour deux raisons : il attirera les jeunes, puisque la plupart d'entre eux sont déjà des utilisateurs compétents en matière de numérique, et il donnera aux éducateurs et aux enseignants un nouvel outil éclectique pour transmettre les connaissances et soutenir la pensée critique et créative dans les classes.



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]



Conclusions

Le développement d'un outil pédagogique non formel et des ressources qui le soutiennent peut être considéré comme extrêmement important. Ce document essaie d'être un cadre pour toutes les différentes étapes qui ont caractérisé la construction du cadre éducatif du projet GEM IN et le processus de mise à niveau par rapport au projet GEM.

Par conséquent, comprendre la structure du projet, ses origines, ses résultats, les activités qui l'ont caractérisé dans le passé, sont des moments nécessaires et indispensables pour comprendre le cadre éducatif qui caractérise le projet GEM IN.

Avec ce document, nous avons essayé de donner toutes les informations nécessaires, la méthodologie, les étapes qui caractérisent les aspects éducatifs du projet et constituent son cadre principal. Ce cadre éducatif est d'une importance fondamentale pour soutenir tous ceux qui sont intéressés à utiliser les outils GEM IN dans le domaine académique, éducatif ou pédagogique.

L'objectif du cadre éducatif est d'être un guide pour tous les enseignants, éducateurs, chefs de projet et personnes utilisant le jeu comme ressource éducative grâce à son explication complète de toutes les étapes qui ont été suivies pour créer le jeu et son contenu, en gardant à l'esprit les valeurs et la méthodologie promues par l'ensemble du projet GEM IN.

C'est un cadre à lire pour tous les utilisateurs du jeu de société GEM IN et pour ceux qui veulent suivre son impact. Il est le résultat d'une étude intense des sujets, d'une réflexion approfondie sur la logique et le contexte, d'un partage chaleureux des idées et d'une acceptation passionnante de l'innovation qui est importante pour s'adresser aux jeunes et pour promouvoir les bonnes et saines valeurs européennes de multiculturalité, de compétences sociales et civiques et de respect des droits de l'homme.

