



**GEM IN**

# Documento strategico –Framework Educativo

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

Erasmus+ Programme 2014-2020  
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The



ccsic



CARDET INOVA+



Liceo Classico Vittorio Emanuele II-Palermo

# Table of Contents

GENERAL INTRODUCTION TO THE EDUCATIONAL FRAMEWORK DOCUMENT	4
I) EU values, social and civic competences, fundamental rights, education to intercultural citizenship: how to transmit them using the learning by playing approach	6
II) rationale for selecting GEM good practice and effectiveness under quantitative and qualitative terms	10
III) adaptation of the learning practice to new target groups and features from field implementation	14
IV) set up of strategy and methodology for its implementation	16
V) further innovative elements to be included (i.e. GEM IN - common values archive).	17
Conclusions	19



## INTRODUZIONE GENERALE AL DOCUMENTO QUADRO EDUCATIVO

L'obiettivo del presente documento strategico è inteso come la realizzazione del Work Package 2.3 di GEM IN ed è stato reso possibile grazie a tutti i passi precedenti che il consorzio GEM IN ha compiuto.

Questi sono i passi pianificati che erano necessari e che sono stati già messi in pratica per redigere il presente documento strategico:

Attività 2.1: Studio d'impatto sull'approccio educativo, risultati delle buone pratiche selezionate e analisi del contesto

- Uno studio d'impatto è stato realizzato dai partner di ciascun Paese coinvolto nel progetto. Lo studio si basa sui risultati prodotti durante il progetto GEM, come i rapporti, le valutazioni e i feedback raccolti nel progetto precedente, ma anche sulle attività svolte utilizzando gli approcci GEM dopo la fine della durata del progetto.

- Allo stesso tempo, ogni partner ha condotto un'analisi del contesto locale, con l'intento di identificare le caratteristiche specifiche di ogni comunità coinvolta necessarie per orientare il processo di adattamento. Lo studio d'impatto è stato condotto a partire da un'indagine locale rivolta ai professionisti che operano nel campo dell'educazione, sia formale che non formale.

Attività 2.2.: Workshop internazionale GEM IN <sup>[1]</sup><sub>SEP</sub>

- È stato organizzato un workshop internazionale di 3 giorni per i formatori del personale (2 organizzazioni e l'esperto di garanzia della qualità di INOVA+), per consentire la condivisione dei risultati dello studio e per lavorare insieme sul quadro pedagogico che dovrà sostenere l'adattamento delle pratiche GEM nel kit pedagogico. Questo passo è stato essenziale e propedeutico per avviare il trasferimento e lo scaling up della buona pratica.

Il workshop è stato condotto in forma online a causa della situazione globale causata dal nuovo Coronavirus, ma tutti i partner hanno collaborato bene e i risultati sono stati estremamente positivi e soddisfacenti.

I risultati dello studio, dell'analisi, del brainstorming tra i partner e dei feedback sono confluiti nel presente quadro metodologico che rappresenterà un riferimento per la consegna del kit pedagogico.

Il presente documento e le sue conclusioni sono intesi come la realizzazione del Work Package 2.3, che prevede:

1. Sulla base delle conclusioni e delle raccomandazioni del workshop internazionale (A2.2) e del contributo dei singoli partner di ciascun Paese, il CESIE guiderà lo sviluppo e la finalizzazione del quadro di riferimento, che sarà strutturato nei seguenti capitoli principali:
2. I) Valori dell'UE, competenze sociali e civiche, diritti fondamentali, educazione alla cittadinanza interculturale: come trasmetterli utilizzando l'approccio dell'apprendimento attraverso il gioco.
3. II) motivazione della selezione delle buone pratiche GEM ed efficacia in termini quantitativi e qualitativi
4. III) adattamento della pratica di apprendimento a nuovi gruppi target e caratteristiche dell'implementazione sul campo
5. IV) definizione della strategia e della metodologia per la sua attuazione;
6. V) ulteriori elementi innovativi da includere (ad esempio GEM IN - archivio dei valori comuni).



Il quadro di riferimento includerà la struttura del gioco, la struttura dell'implementazione delle attività GEM IN nei contesti scolastici/educativi e sarà il quadro di riferimento durante l'intera implementazione del progetto, sia per gli educatori e gli insegnanti che per le partnership e i formatori. Il progetto confluirà nel programma educativo di GEM IN insieme al kit pedagogico per supportare il trasferimento dell'approccio educativo oltre il ciclo di vita del progetto.



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) I valori dell'UE, le competenze sociali e civiche, i diritti fondamentali, l'educazione alla cittadinanza interculturale: come trasmetterli utilizzando l'approccio "learning by playing".

Lo scopo del progetto "Game to EMbrace INtercultural education" - GEM IN è quello di sostenere l'educazione interculturale a scuola e in contesti educativi non formali come veicolo per promuovere l'inclusione sociale, il dialogo interculturale e la cittadinanza attiva attraverso la promozione dei valori europei. Allo stesso tempo, il progetto intende fornire un supporto e raccomandazioni politiche per strategie di intervento volte a promuovere l'educazione interculturale e la cittadinanza attiva attraverso un quadro educativo innovativo. GEM IN porterà i partecipanti, i beneficiari e gli educatori ad avvicinarsi in modo innovativo e creativo ai valori comuni e ai diritti fondamentali, grazie a un percorso educativo che si baserà principalmente sull'approccio "learning by playing", che rappresenta uno degli asset più preziosi della buona pratica da diffondere. Infatti, l'approccio metodologico e il quadro educativo mirano specificamente all'acquisizione di competenze sociali e civiche, favorendo la conoscenza, la comprensione e l'appropriazione dei valori e dei diritti fondamentali.

La rilevanza e la necessità di concentrarsi su temi quali i valori dell'UE, i diritti umani e la cittadinanza interculturale vanno ricercate nel contesto dei Paesi europei e nelle politiche già in atto, che vogliono già rafforzare le iniziative a sostegno dei valori comuni dell'UE. L'UE sta già lavorando per creare questo ponte e colmare eventuali lacune e prevenirle, concentrandosi su iniziative che hanno al centro la promozione delle competenze sociali e civiche, l'educazione civica, la cittadinanza attiva e l'interculturalità, attraverso la promozione dei valori democratici e dei diritti fondamentali.

Inoltre, attraverso il progetto, il target a cui ci si rivolge è fondamentale perché coinvolge studenti, giovani, scuole e di conseguenza educatori, insegnanti, formatori che costituiscono un'ampia fetta della società e che sono in grado di essere i diffusori di nuovi valori.

Per individuare esattamente i valori che si ritengono di estrema importanza per l'intero consorzio, durante il Workshop internazionale si è svolto un brainstorming che ha visto la partecipazione attiva di tutti i presenti.

Il processo di brainstorming ha portato a due risultati:

- la struttura del gioco da tavolo e le metodologie, gli strumenti e le attività da includere per rispettare il precedente gioco da tavolo "GEM" e migliorarlo;
- i valori, gli obiettivi e gli argomenti che devono essere considerati e inclusi come percorso per creare il contenuto del gioco e promuovere tutte le competenze sociali e civiche sopra menzionate. In questo gruppo di brainstorming è possibile trovare i risultati (sotto forma di elenco, riportato fedelmente come nel rapporto del workshop internazionale Eu values, Fundamental Rights, Education to Intercultural Citizenship).

### Diversità e valori europei

- Giustizia
- Rispetto e dignità umana, inclusione
- Diritti e doveri
- Unirsi nella diversità
- Tolleranza
- Solidarietà
- Comprensione interculturale
- Democrazia
- Uguaglianza di genere
- Libertà personale e tutela della vita privata
- Prosperità
- Partecipazione a livello dell'UE, cittadinanza dell'UE
- Rispetto



## Competenze sociali e civiche

- Amicizia
- Comprensione
- Integrità
- Responsabilità sociale
- Rispetto degli altri/ dell'uguaglianza
- Comprensione dei codici e delle usanze
- Empatia
- Rispetto della diversità (diversità culturale, religiosa, etnica, linguistica)
- Impegno
- Competenze interpersonali e interculturali
- Impegno civico/partecipazione attiva
- Processo decisionale
- Conoscere e comprendere i concetti di democrazia, uguaglianza e giustizia.
- Tolleranza
- Capacità di autovalutazione
- Capacità di comprendere ed esprimere prospettive diverse.
- Conoscenza di eventi storici e contemporanei
- Capacità di impegnarsi in una conversazione pubblica
- Consapevolezza di sé
- Pensiero critico su questioni sociali
- Conoscenza dei diritti umani
- Rispetto e tolleranza
- Partecipazione alla democrazia

## Diritti fondamentali

- Rispetto dei diritti delle minoranze e della diversità
- Dignità umana
- Uguaglianza
- Accesso alle opportunità educative
- Pari trattamento e opportunità
- Privacy
- Democrazia e partecipazione
- Accesso all'assistenza sanitaria
- Libertà
- Solidarietà
- Giustizia
- Autodeterminazione
- Diritto di voto
- Doveri e responsabilità civiche

## Educazione alla cittadinanza interculturale

- Impegnarsi nella cittadinanza attiva
- Prevenire la violenza
- Essere attivi nella comunità
- Inclusione e tolleranza



- Imparare a essere un cittadino globale
- Rispettare la diversità
- Approccio all'intera comunità
- Volontariato
- Approccio incentrato sugli studenti
- Educazione comparativa
- Empatia
- Promuovere il pensiero critico
- Curiosità
- Promuovere la conoscenza di sé, la consapevolezza di sé e l'accettazione di sé.
- Promuovere le capacità emotive degli studenti
- Comprendere altre culture, religioni e norme
- Pace

Il processo di brainstorming ha portato sotto i riflettori una buona comprensione reciproca tra i partner e ha dimostrato che tutti i punti più importanti della discussione sono condivisi e in linea con gli obiettivi del progetto. I risultati confluiranno nel gioco da tavolo, nel contenuto delle domande delle carte e nel processo di scambio, che creerà relazioni tra i partecipanti.

I valori selezionati costituiranno la cornice del gioco, stabiliranno il tono e gli obiettivi.

## APPROCCIO METODOLOGICO

Un altro aspetto importante è l'approccio metodologico del gioco, ovvero l'apprendimento attraverso il gioco e l'approccio del pensiero creativo.

Pensiero creativo e apprendimento attraverso il gioco

"Il gioco è uno dei modi più importanti in cui i bambini acquisiscono conoscenze e competenze essenziali" (Unicef, 2018).

Il pensiero creativo è solitamente descritto come un processo che porta a qualcosa di originale e appropriato allo stesso tempo, e come le abilità necessarie per ottenere questo particolare risultato.

È in giovane età che queste abilità si formano e possono essere ulteriormente sviluppate, quando si gettano le basi della creatività e l'ambiente in cui i giovani possono sviluppare questa capacità è molto importante, di conseguenza le scuole dovrebbero essere attrezzate per raggiungere questo obiettivo.

È fondamentale che le scuole siano pronte a promuovere e a sviluppare la creatività dei ragazzi, al fine di responsabilizzare le giovani generazioni e prepararle al futuro.

C'è consapevolezza delle difficoltà che le scuole possono incontrare: non tutte le scuole sono sufficientemente attrezzate o hanno le stesse situazioni nelle loro aule, potrebbe non essere facile avere uno standard sufficiente per lavorare sulla creatività per la mancanza di strumenti, per la difficile situazione in classe tra gli studenti, per motivi economici e sociali, ma questo non deve essere considerato un limite, anzi il gioco da tavolo è uno strumento semplice, inclusivo, accessibile, pronto all'uso e vuole essere anche una risorsa preziosa per gli insegnanti e gli educatori per insegnare in modo coinvolgente.

Il pensiero creativo è in questo modo un mezzo e un obiettivo da raggiungere nel contesto educativo perché permette anche ai ragazzi di sviluppare il pensiero critico mentre sono impegnati in un'attività divertente.

La combinazione di pensiero critico e creativo favorisce l'innovazione e la reazione, ed è quindi essenziale per preparare gli studenti al loro futuro, sostenendoli nel diventare individui indipendenti che contribuiranno alla società a modo loro e alimenteranno i propri valori e le proprie capacità.



"Il pensiero creativo inventa idee, mentre il pensiero critico le valuta. È indispensabile insegnare queste due forme di pensiero agli studenti quando il loro cervello si sta sviluppando, per instillare questi processi nel loro schema. I bambini svilupperanno competenze che si protrarranno fino all'età adulta, cambiando le generazioni future e lasciando più spazio all'invenzione e alla crescita".

La creatività va di pari passo con il gioco e per questo la metodologia dell'apprendimento attraverso il gioco è essenziale.

"I bambini imparano bene quando sono mentalmente attivi, impegnati, sociali e possono fare collegamenti significativi con la loro vita, tutte caratteristiche del gioco".

(Kathryn Hirsh-Pasek, Temple University)

Il metodo dell'"imparare giocando" favorisce: il pensiero creativo, la risoluzione dei problemi, l'indipendenza, la perseveranza ed è importante che i ragazzi possano mettersi alla prova e sviluppare nuove competenze e abilità trasversali divertendosi. Inoltre favorisce:

- la libertà di espressione
- Capacità di comunicazione efficace
- Lo sviluppo emotivo
- Riduzione dello stress e dell'ansia
- Migliora la concentrazione e l'attenzione
- Favorisce l'apprendimento permanente

Attraverso il gioco i bambini possono sviluppare abilità sociali e cognitive, maturare emotivamente e acquisire la fiducia in se stessi necessaria per affrontare nuove esperienze e ambienti.

Da "La crescita umana e lo sviluppo della personalità", Jack Kahn, Susan Elinor Wright, Pergamon Press, 3a edizione, 1980.



## II) motivazione della selezione delle buone pratiche e dell'efficacia del GEM in termini quantitativi e qualitativi

GEM IN amplierà e trasferirà in nuovi contesti le buone pratiche sviluppate nel progetto Game for Euromed - GEM: si tratta di un progetto di un anno che mira a promuovere l'educazione alla cittadinanza interculturale attraverso il gioco, cofinanziato dalla Fondazione Anna Lindh (ALF).

GEM ha coinvolto quattro diverse organizzazioni provenienti dall'area del Mediterraneo: CESIE (Italia, coordinatore del progetto), ADICE (Francia), JUHOUD per lo sviluppo comunitario e rurale (Palestina), Waseela per la formazione e lo sviluppo (Egitto).

Lo strumento principale sviluppato nell'ambito del progetto è stato un gioco da tavolo da utilizzare con i giovani, in modo da promuovere la tolleranza e la comprensione reciproca di tradizioni e culture diverse. L'obiettivo di GEM è stato quello di creare un ambiente informale e sorprendente per sostenere i giovani a diventare cittadini euromediterranei e incoraggiare il dialogo reciproco e la consapevolezza culturale.

La scelta di queste buone pratiche si basa sull'impatto e sull'efficacia che hanno già dimostrato di avere durante e dopo l'attuazione del progetto GEM: il principale prodotto del progetto, il gioco da tavolo, è stato infatti selezionato dalla Fondazione Anna Lindh come buona pratica alla conferenza EuroMed sull'educazione alla cittadinanza interculturale "Educate for Dialogue", Panel "Developing Capacity-building Schemes for Educators".

Da qui la motivazione per l'estensione del gioco GEM. Le buone pratiche già esistenti saranno ulteriormente sviluppate e migliorate attraverso la digitalizzazione e le risorse online, nonché ampliando la portata dei Paesi coinvolti, con particolare attenzione ai Paesi dell'UE.

### OBIETTIVI DEL GEM:

Sviluppare programmi educativi pilota sulla cittadinanza interculturale basati sull'approccio "imparare giocando", fornendo competenze e conoscenze agli educatori formali e non formali.

Coinvolgere giovani ed educatori nello sviluppo di una nuova risorsa creativa (un gioco da tavolo) da utilizzare negli ambienti giovanili per promuovere i valori della tolleranza e della comprensione reciproca di culture e tradizioni diverse.

Sostenere i meccanismi di cooperazione tra i diversi soggetti interessati al fine di gestire le attività del progetto, sfruttare i risultati e pianificare la cooperazione futura.



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]



## BUONE PRATICHE

With the support of:



**It is more than playing!**  
A catalogue of good practices  
using games as intercultural tools

Per GEM uno dei principali risultati è stato lo sviluppo di un catalogo di buone pratiche che comprende 11 buone pratiche che utilizzano i giochi e le attività basate sul gioco come strumento interculturale. Vengono quindi descritti diversi giochi da tavolo, giochi tradizionali e manuali che promuovono l'approccio "imparare giocando" come strumento per favorire il dialogo interculturale e promuovere l'educazione alla cittadinanza interculturale.

Stabilendo il quadro concettuale del GEM, sono stati presi in considerazione i seguenti elementi per identificare le buone pratiche che utilizzano i giochi come strumento per promuovere il dialogo interculturale:

- RILEVANZA rispetto agli obiettivi del progetto e alla progettazione del quadro pedagogico per il gioco da tavolo;



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]



- FATTIBILITÀ per i gruppi target (giovani dai 14 ai 20 anni);
- POTENZIALE IMPATTO in termini di risultati di apprendimento per quanto riguarda l'educazione alla comprensione interculturale e alla cittadinanza;
- ADATTABILITÀ e TRASFERIBILITÀ a diversi contesti culturali.

Inoltre, in questo catalogo sono presenti alcuni giochi da tavolo che si sono rivelati utili per il processo di implementazione del gioco da tavolo GEM. Infatti, questi giochi da tavolo possono essere considerati un elemento importante per chi vuole promuovere l'apprendimento in un contesto creativo.

È possibile consultare l'intero elenco a questo link: [https://cesie.org/media/GEM\\_catalogue-of-good-practices-using-games-as-intercultural-tools.pdf](https://cesie.org/media/GEM_catalogue-of-good-practices-using-games-as-intercultural-tools.pdf)

## VALUTAZIONE

La valutazione del raggiungimento degli obiettivi del progetto è stata effettuata a diversi livelli e grazie all'analisi dei feedback dei diversi target e stakeholder coinvolti.

Formazione online di 3 giorni sull'educazione alla cittadinanza interculturale per educatori formali e non formali: questionari pre e post formazione + valutazione informale dopo ogni giornata di formazione.

Workshop pilota per testare il gioco da tavolo: scheda di valutazione compilata dai ragazzi e relazione di valutazione fornita dagli educatori che hanno gestito il workshop.

Rapporto di monitoraggio e valutazione dei risultati di visibilità

- Sito web GEM> circa 1600 visitatori unici;
- Pagina web di GEM su Facebook> circa 1300 persone raggiunte e 292 like;
- Seminari di disseminazione GEM> 144 partecipanti

Valutazione finale dei partner dei progetti e dei nuovi progetti di cooperazione -> tutti i partner hanno valutato molto positivamente il progetto in termini di risultati raggiunti e di reti sviluppate.

## IMPATTO QUANTITATIVO

L'impatto quantitativo di Gem è misurabile grazie ai risultati ottenuti in relazione agli obiettivi specifici.

Obiettivo specifico 1: sviluppare programmi educativi pilota sulla cittadinanza interculturale basati sull'approccio "imparare giocando", fornendo competenze e conoscenze agli educatori formali e non formali.

Risultati

21 educatori hanno partecipato alla formazione online e nello specifico: 4 dalla Palestina, 6 dall'Italia, 5 dalla Francia, 6 dall'Egitto.

1. Scambio di pratiche e conoscenze per aumentare le competenze degli educatori sul dialogo interculturale attraverso modalità creative.
2. Acquisizione di nuove conoscenze e competenze creative sull'educazione alla cittadinanza interculturale.
3. Raccolta di idee e input per testare la versione digitale del gioco da tavolo disponibile.

Tutti gli indicatori previsti sono stati pienamente soddisfatti.



Obiettivo specifico 2: coinvolgere giovani ed educatori nello sviluppo di una nuova risorsa creativa (un gioco da tavolo) da utilizzare negli ambienti giovanili per promuovere i valori della tolleranza e della comprensione reciproca di culture e tradizioni diverse.

#### Realizzazione

1. 172 ragazzi coinvolti nella sperimentazione del gioco da tavolo partecipando ai laboratori pilota svolti nelle scuole e/o nei centri educativi. I laboratori hanno permesso di testare le diverse componenti del gioco: l'obiettivo e la dimensione dell'apprendimento, la struttura di gioco, il tipo e gli argomenti selezionati delle domande, la durata, ecc.
2. La versione finale del gioco da tavolo è stata sviluppata tenendo conto del feedback ricevuto durante la fase di sperimentazione.
3. Si è promosso un approccio dal basso verso l'alto e incentrato sui beneficiari finali per testare e convalidare il gioco.
4. Ha promosso la cittadinanza interculturale nell'ambiente giovanile.
5. Disponibile uno strumento nuovo e creativo per educare i giovani alla cittadinanza interculturale in modo ludico.

Tutti gli indicatori sono stati pienamente soddisfatti

Obiettivo specifico 3: Sostenere i meccanismi di cooperazione tra le diverse parti interessate al fine di gestire le attività del progetto, sfruttare i risultati e pianificare la cooperazione futura.

#### Risultati

1. Sono state raggiunte 144 persone tra gli attori del settore educativo, i rappresentanti delle OSC, gli insegnanti, ecc.
2. I canali di comunicazione online utilizzati (principalmente il sito web del progetto e i canali social, oltre al sito web dei partner) hanno allargato la "comunità educativa" coinvolta oltre i Paesi dei partner.
3. Aumento della rete e della cooperazione trasversale per sostenere iniziative e programmi educativi innovativi per prevenire l'intolleranza e la comprensione tra culture diverse.
4. Piena comprensione tra i partner delle attività e dei ruoli e promozione della cooperazione sul tema del progetto.
5. Regole e canali di comunicazione interni ed esterni istituiti e funzionanti per sensibilizzare sul tema del progetto.

Tutti gli indicatori sono stati pienamente soddisfatti.

#### IMPATTO QUALITATIVO

I beneficiari diretti hanno agito come moltiplicatori all'interno del loro ambiente di lavoro/vita, diffondendo informazioni sulle attività e sulle opportunità del progetto.

Inoltre, studenti e insegnanti hanno riconosciuto il valore educativo del gioco:

Gli studenti hanno potuto acquisire competenze su culture, lingue e luoghi diversi solo "giocando" e gli insegnanti ne hanno riconosciuto l'importanza, adottando il gioco come strumento educativo da utilizzare in classe per fornire un supporto didattico alle lezioni.



### III) adattamento della pratica di apprendimento a nuovi gruppi target e alle caratteristiche dell'implementazione sul campo

Tutte le organizzazioni partner hanno avuto la possibilità di presentare un sondaggio online rivolto ai professionisti che lavorano nel campo dell'istruzione, con l'obiettivo di costruire un'immagine più chiara delle esigenze e della ricettività del settore e dei beneficiari.

L'indagine mirava a raccogliere feedback da diversi contesti educativi riguardo a metodi, strumenti e interessi in relazione all'educazione interculturale e alla cittadinanza. L'indagine online è stata condivisa dalle organizzazioni con gli educatori di tutti i Paesi partner coinvolti nel progetto, al fine di raccogliere dati quantitativi e qualitativi e ottenere una visione della situazione attuale e dell'impatto atteso che potrebbe derivare dall'uso di specifici strumenti educativi promossi dal progetto.

#### Cipro

Hanno condiviso il sondaggio online con i loro contatti di posta elettronica per ricevere il maggior numero possibile di risposte. Hanno raccolto i dati di 38 educatori ciprioti, che hanno rivelato spunti essenziali sulla situazione attuale di Cipro per quanto riguarda lo sviluppo della cittadinanza, delle competenze digitali e dell'educazione interculturale in generale.

Ciò che emerge è che gli educatori ciprioti utilizzano molti metodi non formali nella loro pratica didattica per aiutare gli studenti a sviluppare non solo competenze digitali ma anche civiche e sociali. La stragrande maggioranza dei partecipanti (84,2%) ha affermato che non esistono programmi di formazione per l'educazione alla cittadinanza, a parte alcuni corsi di formazione forniti nell'ambito di alcuni progetti finanziati dall'UE.

Tuttavia, gli educatori hanno affermato che la cittadinanza attiva è importante per tutti gli studenti e sono interessati a partecipare a corsi di formazione in materia. Hanno inoltre affermato che i giochi, il pensiero creativo e i valori dell'UE sono necessari per promuovere/realizzare una migliore istruzione e una migliore cittadinanza per gli studenti e gli educatori. Hanno anche affermato che "la cittadinanza attiva è una necessità nella società europea, diversificata e multiculturale, perché possa progredire e prosperare" e hanno sottolineato la necessità di avere a disposizione strumenti per imparare facendo e strumenti per lezioni più interattive. Per quanto riguarda il gioco da tavolo, la maggior parte dei partecipanti (47,4%) lo considera uno strumento di apprendimento stimolante. Ritengono inoltre che il gioco da tavolo sia uno strumento utile per motivare gli studenti che partecipano a una lezione alternativa e interattiva. Potrebbe anche migliorare la collaborazione tra gli studenti, consentendo loro di raggiungere abilità e competenze interculturali. Infine, gli insegnanti ritengono che il gioco da tavolo possa essere ben accettato dagli studenti come strumento di apprendimento.

#### Portogallo

Sono state raccolte le risposte di 40 esperti, provenienti da contesti di apprendimento formali (92,5%) e non formali (7,5%). La caratterizzazione degli intervistati permette di dire che il 90% degli intervistati portoghesi sono donne. I risultati delle indagini rivelano l'interesse dei professionisti dell'istruzione per questo tema, in particolare per l'utilizzo di metodi non formali nell'educazione e nell'apprendimento degli studenti. Una percentuale significativa di istituzioni utilizza già metodi non formali nei propri contesti di apprendimento (45%). Inoltre, la maggior parte delle istituzioni intervistate promuove diverse iniziative che favoriscono lo sviluppo di competenze specifiche degli studenti (ad esempio, digitali, sociali e civiche) e dei professionisti dell'istruzione (ad esempio, digitali e di cittadinanza). A livello globale, gli intervistati portoghesi ritengono che i dirigenti scolastici e altri professionisti dell'istruzione potrebbero considerare interessante l'uso di un gioco da tavolo come strumento di apprendimento e, allo stesso tempo, motivare gli studenti/giovani a essere maggiormente coinvolti nel loro processo di apprendimento e ad acquisire importanti competenze trasversali. La maggior parte degli intervistati ha inoltre affermato di ritenere interessante l'uso dei giochi da tavolo come strumento di apprendimento, in particolare perché questo strumento



- è importante per esercitare e migliorare le capacità di memoria, deduzione, astrazione e logica
- può promuovere l'acquisizione e il miglioramento di competenze importanti come la strategia, il ragionamento logico, l'autonomia, il processo decisionale, il ragionamento, autonomia, capacità decisionale, cooperazione e fiducia in se stessi
- può essere interessante aprire la scuola alla comunità locale promuovendo concorsi locali
- motivare gli studenti ad apprendere, una volta che saranno coinvolti nell'attività
- può essere allineato al "Profilo dello studente" e alla "Strategia nazionale per l'educazione alla cittadinanza".

## Grecia

Le risposte sono state raccolte da 21 esperti in totale. La stragrande maggioranza degli intervistati erano donne (82,4%). La maggior parte di loro apparteneva alla fascia d'età compresa tra i 30 e i 40 anni. Tutti gli intervistati lavorano in Grecia, con diverse città greche rappresentate nel nostro campione soprattutto nella Grecia occidentale, nella Grande Atene e in Tessaglia. La maggior parte degli insegnanti, degli educatori e del personale ausiliario, come gli assistenti sociali, è aperta all'uso di metodi pedagogici più moderni e basati sulla tecnologia, come gli strumenti basati sul gioco, anche se la maggior parte di loro ha un'esposizione molto limitata a tali metodologie. Gli esperti greci sono stati esposti in misura molto limitata a iniziative di impegno civico. Nei casi in cui è stata riportata tale esperienza, essa sembra riguardare soprattutto questioni ambientali e di salute pubblica. Una percentuale significativa dei partecipanti riconosce l'importanza degli strumenti basati sul gioco/giochi da tavolo nel campo dell'educazione formale e non formale, ma la loro applicazione pratica è considerata al momento piuttosto irrealistica, vista la mancanza di infrastrutture, attrezzature e strumenti tecnologici moderni nel campo dell'educazione pubblica in Grecia.

## Austria

L'utilizzo di metodi e strumenti didattici diversi non è una novità per il sistema educativo austriaco. Inoltre, esiste una serie di istituzioni, ONG ed enti che offrono diverse attività non formali per integrare le pratiche educative formali. Gli insegnanti sono anche regolarmente formati per affinare le loro competenze con pratiche, conoscenze e strumenti diversi, che possono implementare nel loro lavoro. Pertanto, gli insegnanti in Austria hanno già una solida conoscenza dell'uso di strumenti non formali nel loro lavoro.

Inoltre, tutti i partecipanti hanno dimostrato che le scuole e i centri educativi in cui lavorano utilizzano attualmente diversi strumenti e metodi non formali e sono aperti a sperimentare nuovi strumenti per potenziare il loro lavoro e facilitare lo sviluppo dei loro studenti.

L'educazione alla cittadinanza e la promozione dei valori dell'Unione europea non sono estranee al sistema scolastico austriaco, che mira a incoraggiare gli studenti a impegnarsi politicamente e socialmente, pertanto gli educatori e gli insegnanti locali hanno una certa esperienza nel campo della promozione dell'educazione alla cittadinanza.

Tuttavia, alcuni intervistati hanno dichiarato di aver bisogno di ulteriore formazione sui temi sopra citati e di avere un particolare interesse a incorporare ulteriormente questi argomenti nel loro lavoro.

La maggior parte dei partecipanti ritiene che un gioco da tavolo sia uno strumento interessante, ma che debba avere un obiettivo chiaro e apportare un valore esplicito agli studenti perché gli insegnanti siano disposti a metterlo in pratica. Il processo ha visto la raccolta delle risposte di 15 esperti.

## Feedback generali e condivisi

Tra tutti i partner è emersa chiaramente la necessità condivisa di un'educazione interculturale: non si tratta solo di un interesse generale, ma è diventata una vera e propria esigenza nei contesti educativi a causa, e grazie, a una società europea più aperta.

Dopo i recenti eventi, come la situazione della pandemia in tutto il mondo, ma anche grazie allo sviluppo nel settore del lavoro dell'uso delle competenze digitali, la digitalizzazione non può essere lasciata indietro e le scuole dovrebbero



partecipare attivamente al processo. Secondo il consorzio, è necessario promuovere un buon equilibrio tra attività online e offline nelle scuole e nel gioco.

È importante sviluppare le competenze con un nuovo metodo non formale e favorire l'acquisizione di competenze digitali anche in considerazione della possibile necessità futura di apprendere mentre ci si allontana dalla società e, più in generale, dell'elevata richiesta di competenze di valore di questo tipo.

## IV definizione della strategia e della metodologia per la sua attuazione

Il gioco da tavolo GEM IN prevede una strategia e una metodologia di implementazione caratterizzata da diverse fasi, che saranno testate e supportate dalla sperimentazione del gioco.

In effetti, il gioco da tavolo e gli strumenti complementari vengono utilizzati nel quadro di un programma educativo più completo che consente una riflessione critica su concetti multilivello e variegati come i valori comuni dell'UE, le competenze sociali e civiche, il dialogo interculturale, ecc.

Il feedback raccolto attraverso le attività previste sarà di fondamentale importanza per la coerenza e la diffusione delle buone pratiche durante la finalizzazione dei prodotti rinnovati.

La strategia e la metodologia consisteranno in tre azioni principali:

1 - Formazione preparatoria per gli insegnanti:

10 insegnanti coinvolti nei gruppi di lavoro nazionali saranno coinvolti in una formazione preliminare al fine di garantire un'efficace implementazione del kit pedagogico GEM IN in classe durante la fase di pilotaggio.

2 - Pilotaggio del kit pedagogico GEM IN:

- Formazione di 50 tra insegnanti ed educatori non formali (10 per 5 Paesi attuatori, ossia tutti i Paesi rappresentati nel partenariato tranne la Francia) per co-gestire la fase di pilotaggio.

- Pilotaggio nelle scuole e nei centri di formazione giovanile per un totale di 1.000 studenti e giovani (200 per ogni 5 Paesi attuatori) per consentire la sperimentazione del kit pedagogico nell'ambito del programma di educazione interculturale.

3 - Finalizzazione del programma educativo GEM IN che consisterà nelle seguenti componenti:

- Quadro educativo di GEM IN come strumento per gli insegnanti e gli educatori non formali per implementare le attività di GEM IN nei contesti scolastici;

- Kit pedagogico che comprende 3 componenti interconnessi:

1) Guida GEM IN, che fornisce anche una serie di istruzioni per guidare gli educatori nell'attuazione del programma;

2) Gioco da tavolo GEM IN;

3) Archivio dei valori comuni di GEM IN.

L'insieme di questi strumenti, raccolti nel kit pedagogico, fornirà agli insegnanti e agli educatori non formali una guida completa e un kit di risorse per discutere con gli studenti e i giovani di educazione alla cittadinanza in una prospettiva interculturale, rafforzando la loro identità europea, il senso di appartenenza all'UE e incoraggiando l'acquisizione di nuove competenze sociali e civiche e di valori comuni attraverso la scoperta delle loro radici e la comprensione dell'importanza del dialogo interculturale.

Sono previsti i seguenti risultati:



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]



- 50 insegnanti ed educatori non formali hanno acquisito competenze e conoscenze su come promuovere i valori dell'UE e l'educazione interculturale; 1000 tra studenti e giovani di età compresa tra i 14 e i 18 anni hanno migliorato la loro comprensione interculturale, l'acquisizione di competenze sociali e civiche trasversali, la comprensione e l'appropriazione di valori e diritti fondamentali;
- È stato sviluppato un programma completo basato sulla combinazione del quadro di riferimento e del kit pedagogico precedentemente sviluppato per promuovere i valori dell'UE e l'educazione interculturale tra i giovani.
- ha promosso approcci innovativi per riflettere e discutere criticamente sull'educazione alla cittadinanza in una prospettiva interculturale nei contesti educativi.

## V ulteriori elementi innovativi da includere (ad esempio GEM IN - archivio dei valori comuni).

Nel processo di upscaling, un ruolo importante è svolto dalla digitalizzazione del gioco. Si tratta di un passo importante per favorire un avanzamento delle competenze e degli strumenti in linea con il mondo contemporaneo.

Per questo motivo, il gioco includerà due nuovi elementi digitali: i codici QR e l'Archivio digitale.

L'Archivio digitale ha lo scopo di creare un ponte tra la digitalizzazione e il gioco da tavolo stesso, che deve essere collegato alla pagina web del progetto e deve affrontare tutti gli argomenti che il gioco da tavolo mette in evidenza. Arricchirà l'esperienza di apprendimento di studenti e giovani e fornirà un'ulteriore risorsa per supportare gli insegnanti e gli educatori non formali nel promuovere l'acquisizione di competenze sociali e civiche, favorendo la conoscenza, la comprensione e l'appropriazione di valori e diritti fondamentali.

Sarà uno strumento degno di nota, che abbraccerà la cultura europea promuovendo i valori del dialogo interculturale e dell'inclusione sociale.

L'archivio sarà strettamente legato al gioco da tavolo e ne conserverà i contenuti, accessibili attraverso un sistema di codici QR che creerà un ponte tra la piattaforma tecnologica e gli strumenti. Sarà collegato alle domande, che saranno numerate e forniranno una spiegazione più approfondita delle risposte.

Un codice QR (forma abbreviata di Quick Response code) è un tipo di codice a barre a matrice (o codice a barre bidimensionale) che contiene informazioni sull'oggetto a cui è collegato.

Inoltre, un altro importante obiettivo del codice QR è quello di supportare la spiegazione delle risposte, combattere le fake news e fornire un supporto alla diffusione della cultura in modo coinvolgente e contemporaneo.

L'Archivio Digitale, uno strumento già utilizzato da molte istituzioni come deposito digitale di informazioni, contenuti, file e risorse, ha molte caratteristiche che lo rendono utile e moderno. Ne elenchiamo alcune:

- Conversione dei file in un formato di conservazione a lungo termine
- Descrivere le informazioni archiviate
- Garantire l'integrità a lungo termine
- Cercare facilmente le informazioni e accedervi più velocemente
- Consentire uffici e processi senza carta
- Supportare il gioco da tavolo
- Facile da usare
- Collegato a Internet risorse illimitate
- Multidisciplinare
- Accessibile attraverso uno smartphone/tablet/pc da ogni luogo

Per realizzarlo, si prenderanno spunti da altri importanti esempi già esistenti, come:

Archivio culturale nero: <https://artsandculture.google.com/project/black-cultural-archives>



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]



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

Biblioteca della Biodiversità: <https://www.biodiversitylibrary.org/>

Museo degli Uffizi (Firenze, Italia): <http://catalogo.uffizi.it/it/1/home>

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

Il consorzio GEM IN ritiene che questo ponte tra il classico gioco da tavolo e il mondo digitale sarà fondamentale per due motivi: attirerà i giovani, dato che la maggior parte di loro è già esperta di digitale, e darà a educatori e insegnanti uno strumento nuovo ed eclettico per trasmettere la conoscenza e sostenere il pensiero critico e creativo nelle classi.



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]



## Conclusioni

Lo sviluppo di uno strumento pedagogico non formale e delle risorse che lo supportano può essere considerato estremamente importante. Questo documento cerca di inquadrare tutti i diversi passaggi che hanno caratterizzato la costruzione del quadro educativo del progetto GEM IN e il processo di upscaling rispetto al progetto GEM.

Pertanto, la comprensione della struttura del progetto, delle sue origini, dei risultati, delle attività che lo hanno caratterizzato in passato, sono momenti necessari e indispensabili per comprendere il quadro educativo che caratterizza il progetto GEM IN.

Con questo documento abbiamo cercato di dare tutte le informazioni necessarie, la metodologia, i passaggi che caratterizzano gli aspetti educativi del progetto e ne costituiscono l'ossatura principale. Questo quadro educativo è di fondamentale importanza per supportare tutti coloro che sono interessati a utilizzare gli strumenti di GEM IN in ambito accademico, educativo o pedagogico.

L'obiettivo del quadro educativo è quello di essere una guida per tutti gli insegnanti, gli educatori, i project manager e le persone che utilizzano il gioco come risorsa educativa, grazie alla sua spiegazione completa di tutti i passi compiuti per creare il gioco e i suoi contenuti, tenendo conto dei valori e della metodologia promossi attraverso l'intero progetto GEM IN.

È un quadro da leggere per tutti gli utenti del gioco da tavolo GEM IN e per chi vuole seguirne l'impatto.

È il risultato di un intenso studio dei temi, di una profonda riflessione sulle motivazioni e sul contesto, di una calorosa condivisione di idee e di un'entusiasmante accettazione delle innovazioni che sono importanti per rivolgersi ai giovani e per promuovere i buoni e sani valori europei della multiculturalità, delle competenze sociali e civiche e del rispetto dei diritti umani.

