



Stakeholder Committees Results' Paper

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

Introduzione	3
National Stakeholder Advisory Committees	4
Committees: scopo and membri	4
Austria	5
Cyprus	5
France	6
Greece	6
Italy	7
Portugal	7
Process di sviluppo	8
Austria	9
Cyprus	9
France	10
Greece	11
Italy	12
Portugal	12
Analisi comparativa delle retroazioni e degli input nei diversi paesi	14
GEM IN a livello nazionale	14
Migliorie del GEM IN pedagogical kit	16
Conclusioni	17

Introduzione

Il progetto GEM IN, acronimo di "Game to EMbrace INtercultural education", mira a sostenere l'educazione interculturale attraverso "l'apprendimento attraverso il gioco" tra gli ambienti scolastici e giovanili non formali per favorire l'inclusione sociale, il dialogo interculturale e la cittadinanza attiva. Il nucleo del progetto è rappresentato da un gioco da tavolo adattabile e da un catalogo di buone pratiche sperimentate durante una fase di sperimentazione e ampliate dal progetto GEM, accessibili online¹.

GEM IN fornisce input e raccomandazioni politiche per strategie di intervento volte a promuovere l'educazione interculturale e la cittadinanza attiva attraverso un quadro educativo innovativo. Il progetto si basa sul dialogo e sullo scambio, in quanto l'esercizio "imparare giocando" viene messo in atto per prevenire pregiudizi, stereotipi o addirittura odio che possono avere origine dal non conoscere la persona che abbiamo di fronte.

Le buone pratiche emerse dalla fase di sperimentazione di GEM IN possono essere molto utili per i responsabili politici, gli insegnanti, gli operatori sociali, gli educatori o anche i genitori che vogliono promuovere la cittadinanza interculturale. È inoltre rilevante al giorno d'oggi, in un periodo in cui si assiste a un aumento del populismo, del nazionalismo e del razzismo, a causa delle perturbazioni economiche e del crescente spostamento di persone in tutto il mondo, costrette a mescolarsi tra loro.

Gli obiettivi del progetto sono collegati alle politiche nazionali sulla base del feedback fornito da ciascun partner. Pertanto, promuove l'approccio educativo alla cittadinanza interculturale attraverso l'uso del kit pedagogico in ambienti educativi formali e non formali a livello locale e nazionale.

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

National Stakeholder Advisory Committees

Nell'ambito del progetto, sono stati coinvolti diversi stakeholder per fornire supporto e consulenza per la finalizzazione del Programma educativo GEM IN. I comitati consultivi nazionali degli stakeholder sono stati il primo passo per trasferire l'approccio educativo di GEM IN a livello politico e hanno incluso stakeholder educativi e responsabili politici.

In ogni Paese partner è stato istituito un comitato consultivo di stakeholder per fornire consulenza durante le fasi di pilotaggio e di utilizzo, nonché per l'ulteriore adattamento del programma educativo GEM IN in ambienti educativi formali e non formali. I comitati sono stati regolarmente aggiornati dagli insegnanti e dagli educatori non formali coinvolti nelle fasi di pilotaggio e di formazione tra pari sui progressi del progetto e sui risultati in corso. Ogni Comitato comprendeva almeno tre membri (1 stakeholder del settore educativo, 1 stakeholder del settore dell'educazione non formale e 1 stakeholder del settore politico) e un membro dei partner scolastici/istituzionali coinvolti nella fase di pilotaggio, se pertinente.

Committees: scopo e membri

- I comitati, istituiti in ciascuno dei 6 Paesi attuatori, avevano come obiettivo quello di:
- contribuire a definire le strategie per massimizzare l'impatto del progetto;
 - fornire input e feedback sul raggiungimento degli obiettivi e dei risultati del progetto;
 - contribuire allo sviluppo di future opportunità di sfruttamento del programma educativo GEM IN;
 - fornire raccomandazioni politiche per lo sviluppo dell'Operation Pack;
 - sostenere il partner nella diffusione dei risultati del progetto.

Nel corso del processo, i Comitati sono stati regolarmente aggiornati da ciascun partner nazionale, che ha raccolto i loro feedback e consigli come contributo fondamentale per lo sviluppo del GEM IN Operational Pack.

Austria

Per istituire il Comitato consultivo nazionale degli stakeholder in Austria, i partner hanno lavorato a una mappatura (poi inclusa nel database di GEM IN) che comprende tutti i presidi o i rappresentanti di scuole superiori, centri giovanili, circoli culturali, ONG che lavorano con migranti e/o rifugiati in Tirolo. I membri della mappatura sono stati contattati attraverso vari mezzi e invitati a testare il gioco GEM IN, quindi hanno elaborato informazioni sul gioco e sulla sua metodologia.

In totale, hanno partecipato al Comitato quattro educatori in rappresentanza delle seguenti istituzioni (3 insegnanti di scuola superiore, 1 animatore di un centro giovanile):

- Jugendtreff Thaur
- Reithmannngymnasium
- Reithmannngymnasium Innsbruck
- Scuola media Absam

Tutti i partecipanti hanno testato il gioco con i ragazzi e hanno voluto partecipare ulteriormente al Comitato per GEM IN. Inoltre, gli incontri si sono svolti nel maggio 2022, online, per facilitare la partecipazione degli educatori a causa dei loro impegni.

Cyprus

A Cipro è stato istituito un comitato consultivo delle parti interessate per fornire consulenza durante il pilotaggio e l'ulteriore adattamento del programma educativo GEM IN in ambienti educativi formali e non formali.

È stato formato un comitato di cinque membri, composto da:

- Uno stakeholder educativo;

- Uno stakeholder dell'educazione non formale;
- Uno stakeholder nel campo del policy-making;
- Due membri dei partner scolastici/istituzionali coinvolti nella fase di pilotaggio.

Entrambi gli incontri del Comitato nazionale si sono svolti online a causa della situazione di Covid-19.

France

All'interno della rete di ALDA sono stati individuati tre partner per la costituzione del Comitato nazionale, ovvero:

- Un rappresentante di La ligue de l'enseignement - stakeholder del settore educativo
- Un rappresentante della Fédération des Pupilles de l'Enseignement (Les PEP) - stakeholder non educativo e politico
- Un membro del Consiglio direttivo di ALDA - stakeholder politico.

Ciascun membro del Comitato ha diversi "cappelli" ed è attivamente coinvolto in altre organizzazioni nel campo dell'educazione non formale in Francia.

Il comitato si è riunito online due volte per discutere il kit pedagogico, i risultati della fase di sperimentazione e le raccomandazioni per il pacchetto operativo.

Greece

Per garantire un grande sfruttamento del progetto in Grecia, PDEDE e Symplexis si sono riuniti per istituire il Comitato nazionale. Hanno identificato diversi stakeholder e responsabili politici tra le scuole e i centri educativi di tutta la Grecia.

Il Comitato è formato da rappresentanti di Symplexis, PDEDE, Gymnasium of Kleitoria e Università di Patrasso:

- Un responsabile del progetto UE;
- Un insegnante di istruzione secondaria;
- Un direttore di scuola;
- Un professore universitario;
- una scuola coordinatrice regionale.

Italy

Per il progetto GEM IN, il CESIE ha identificato diversi stakeholder e policy maker tra scuole, centri educativi e comuni in tutta Italia, e in particolare in Sicilia.

Nella mappatura degli stakeholder sono state prese in considerazione organizzazioni, scuole, centri educativi, strutture amministrative nel campo dell'educazione e tre associazioni sono state selezionate per far parte del Comitato consultivo nazionale degli stakeholder:

- ISI Onlus
- Associazione Ubuntu
- Programma Integra.
- CSC Danilo Dolci

Tutti questi membri sono associazioni che lavorano nel campo dell'inclusione sociale, in particolare con i bambini e i ragazzi (ISI Onlus e Associazione Ubuntu) e con i migranti e i contesti multiculturali (Programma Integra) e un'organizzazione chiamata Centro per lo sviluppo Creativo Danilo Dolci -CSC.

Portugal

INOVA+ e Casa do Professor hanno lanciato, all'inizio del 2021, un bando aperto a livello nazionale per l'individuazione di soggetti interessati a integrare il Comitato consultivo nazionale degli stakeholder. All'invito hanno risposto 24 professionisti di 20 organizzazioni (vedi Allegato II), tra cui:

- 12 scuole medie e superiori
- 1 centro di formazione scolastica
- 1 Università
- 1 Associazione
- 4 Comuni

Alcuni dei professionisti e delle organizzazioni hanno avuto l'opportunità di essere coinvolti nel progetto fin dall'inizio, mentre altri si sono aggiunti al comitato durante la preparazione e la promozione degli eventi relativi alle iniziative politiche e di valorizzazione intraprese dai partner.

preparazione e promozione degli eventi relativi alle iniziative politiche e di valorizzazione intraprese dai partner.

I membri del primo Comitato nazionale in Portogallo erano due insegnanti, uno psicologo e un responsabile della formazione di:

- Câmara Municipal de Guimarães - stakeholder politico;
- Escola E. B. 2, 3 / S Pedro Ferreiro - stakeholder educativo;
- Agrupamento de escolas dr. manuel laranjeira - stakeholder educativo;
- Mentortec - stakeholder non educativo.

Il secondo Comitato nazionale era composto da un insegnante, due psicologi, due capi unità di un comune, un coordinatore di progetto, un assistente sociale, rappresentanti di:

- Agrupamento de Escolas Irmãos Passos - stakeholder educativo;
- Município de Braga - stakeholder politico;
- Câmara Municipal de Matosinhos - stakeholder politico;
- Universidade do Porto - stakeholder educativo;
- Associação SRCBF Vai Avante - stakeholder non educativo.

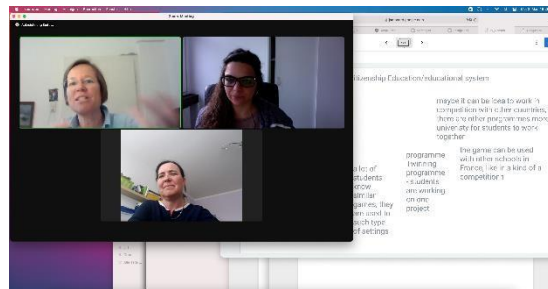
Processo di sviluppo

Una volta istituito il Comitato consultivo nazionale delle parti interessate in tutti e sei i Paesi del progetto, sono stati organizzati e condotti incontri da ciascun partner per raccogliere feedback sullo sfruttamento del progetto. A causa della situazione sanitaria, molti comitati si sono riuniti solo online, ma in generale tutti i partecipanti alle riunioni dei comitati sono stati coinvolti attivamente nel processo di discussione, nonostante il formato².

² Based on the global results of the evaluation questionnaires in all 6 countries

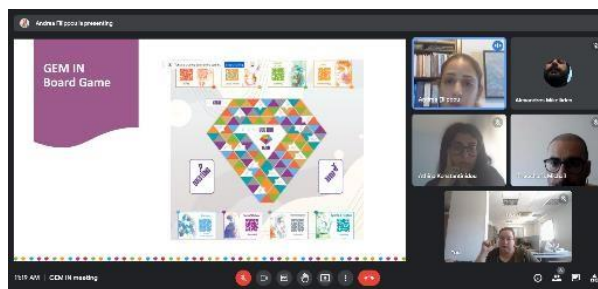
Austria

Durante le sessioni, è stato discusso l'attuale programma di studi e le politiche educative. Inoltre, sono stati discussi gli strumenti e gli approcci che utilizzano nelle loro classi..



Tutti hanno sostenuto che nel sistema educativo tradizionale sono necessari strumenti più informali e interattivi, che incontrano il favore sia degli studenti che degli insegnanti. Tutti hanno confermato di essere attivamente alla ricerca di strumenti innovativi da inserire nelle loro attività e la gamification è un argomento di loro interesse. In generale, il sistema educativo austriaco consente agli insegnanti di utilizzare nuovi strumenti nelle loro classi, a condizione che possano giustificare che ciò sia in linea con i loro programmi di studio. Inoltre, gli insegnanti hanno condiviso che hanno facile accesso a molti strumenti informali a loro disposizione, oltre a formazioni e workshop per insegnanti e studenti incentrati sull'educazione civica e interculturale. Uno degli insegnanti ha sostenuto che non è stato dedicato abbastanza tempo all'educazione interculturale per gli studenti e che questi argomenti sono trattati solo superficialmente in Austria. Un altro insegnante ha condiviso che, in termini di multiculturalismo in classe, sono soprattutto gli assistenti sociali scolastici a occuparsi della diversità in classe, piuttosto che gli insegnanti stessi. Se un insegnante ritiene che ci sia un problema o una sfida nell'ambiente della classe, contatta un assistente sociale per discutere le difficoltà in corso con gli studenti e i genitori.

Cyprus



Il primo incontro del Comitato nazionale è stato organizzato online il 17 settembre 2021 con l'obiettivo di presentare il progetto, il suo toolkit e la fase di pilotaggio.

Ai membri è stato chiesto di fornire un feedback e 2 o 3 raccomandazioni sul tipo di cambiamento nelle politiche a livello europeo che vorrebbero vedere, in conformità con gli obiettivi del progetto. In particolare, i membri hanno suggerito di trasporre le risorse su Kahoot e su altre piattaforme di giochi educativi online per ottenere un impatto duraturo, e di realizzare il gioco da tavolo in forma digitale. Inoltre, hanno menzionato la necessità di formazione sull'educazione alla cittadinanza globale e di maggiori risorse per poter insegnare e migliorare le conoscenze degli studenti.

Inoltre, gli stakeholder e gli insegnanti hanno indicato che utilizzeranno le risorse quando cercheranno di promuovere una formazione educativa non formale per l'UE e di rendere più interessanti le lezioni e il tempo libero degli studenti a scuola. Senza dubbio utilizzeranno le risorse durante le giornate di commemorazione dell'UE e della democrazia.

Il secondo incontro è stato organizzato il 27 aprile 2022 per presentare il Pacchetto operativo ai membri dei Comitati e chiedere loro di fornire raccomandazioni sul Gioco da tavolo GEM IN. Hanno suggerito di chiedere agli studenti di diversi Paesi di cercare e creare le proprie domande in base al Paese di origine.

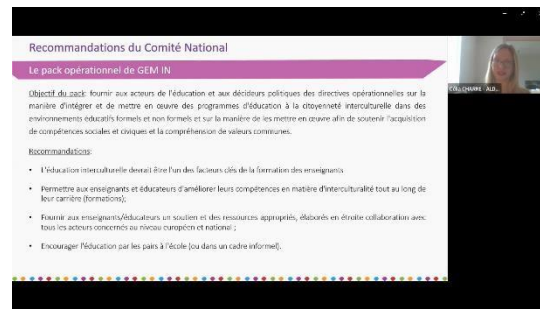
France

Entrambe le riunioni del Comitato nazionale degli stakeholder si sono svolte online per facilitare la partecipazione dei membri.

Poiché in Francia non era prevista una fase di sperimentazione, il primo incontro è stato l'occasione per presentare il progetto, il metodo e gli strumenti già sviluppati, nonché la guida sulla metodologia e il gioco stesso. I membri del Comitato sono rimasti colpiti dagli strumenti e hanno espresso il loro interesse per la traduzione in francese. L'incontro si è articolato in 3 punti principali:

- Presentazione del kit pedagogico (metodo, gioco e archivio comune).
- Riflessione sul gioco stesso e sul feedback dei membri
- Riflessione sul potenziale del kit in Francia e su come replicarlo.

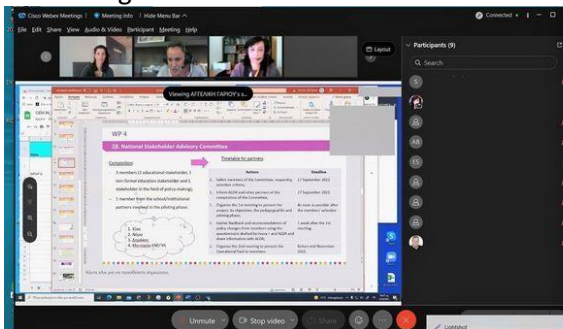
Il secondo incontro ha presentato i risultati della fase di pilotaggio nei 5 Paesi attuatori, sulla base dei rapporti redatti da tutti i partner e delle informazioni fornite.



A seguito di questa presentazione e delle conclusioni generali del pilotaggio, è stata condotta una riflessione sul metodo "learning by playing", compresi gli esempi utilizzati da ALDA e dai membri del Comitato. Ne è scaturita una discussione sulle raccomandazioni elaborate nel pacchetto operativo e sul feedback dei membri del Comitato. L'incontro si è concluso con l'invito ai membri a partecipare attivamente alla Conferenza finale di Strasburgo.

Greece

La prima riunione del Comitato nazionale si è tenuta il 29 ottobre 2021, mentre la seconda è stata organizzata il 15 marzo 2022.



I membri hanno discusso su come integrare e

utilizzare le risorse del kit pedagogico in misura molto ampia. Ad esempio, sia il gioco da tavolo GEM IN, sia le istruzioni, sia il quadro pedagogico "imparare giocando", sia l'archivio dei valori comuni saranno comunicati a tutte le scuole del PDEDE, ossia circa 150 scuole secondarie inferiori e 120 superiori, al fine di promuovere l'educazione interculturale, la cooperazione e l'esperienza dei valori comuni europei.

I membri del Comitato potranno aiutare nell'insegnamento dei corsi (corsi di filologia, corsi di scienze sociali), da utilizzare nel tempo libero degli studenti, in gruppo o individualmente o come programma educativo (Giornata mondiale dell'Europa - 9 maggio, 21 maggio-Giornata mondiale della diversità culturale per il dialogo e lo sviluppo). Il kit GEM In può essere presentato nelle classi di psicologia scolastica e in quelle di educazione e psicologia multiculturale.

Tutte le risorse possono essere applicate a obiettivi educativi non formali e ad altre esigenze di età e gruppi target, come le persone dei gruppi vulnerabili (persone in situazione di transizione che cercano l'integrazione e l'inclusione sociale).

Inoltre, i campi estivi per bambini sono un luogo in cui si possono promuovere l'accettazione e l'educazione interculturale con l'aiuto del kit pedagogico GEM IN. Gli educatori potrebbero utilizzare il kit per definire un obiettivo, livelli di difficoltà, piccole ricompense per ogni livello e ricompensa finale. In questo modo gli studenti saranno motivati e sapranno perché stanno giocando e imparando.

Italy

I membri del Comitato consultivo nazionale degli stakeholder si sono riuniti online in due diverse occasioni, il 23 e il 28 settembre 2021, per presentare il CESIE, il progetto GEM IN, la sua metodologia e le risorse sviluppate dai partner del progetto e per condividere con loro i possibili modi per implementare al meglio GEM IN nei contesti educativi. Un secondo incontro si è svolto il 10 maggio. Durante questo secondo incontro sono stati raccontati in dettaglio tutti gli obiettivi raggiunti dal progetto, il numero di beneficiari coinvolti, le risorse finalizzate e la conferenza di Strasburgo.

Portugal

Il Comitato nazionale portoghese è stato diviso in due gruppi a seguito di un invito a manifestare interesse che ha ricevuto molte candidature con la partecipazione di membri sia di Inova + che di Casa do Professor.



Ogni volta, l'incontro è stato suddiviso in 4 punti principali:

- Presentazione del progetto e del kit pedagogico (metodo, gioco e archivio comune);
- Presentazione della fase di sperimentazione, dei risultati e della condivisione dell'esperienza;
- Riflessione sul potenziale del kit;
- Valutazione.

I membri del Comitato hanno indicato che le risorse sono già state integrate nella scuola secondaria di primo grado (in Storia e Geografia) e saranno integrate nella scuola secondaria di secondo grado (in Cittadinanza e Sviluppo) in quanto possono essere utilizzate per formare giovani e adulti in molti settori, promuovendo la coscienza civica nazionale ed europea. I Comuni possono creare collaborazioni con scuole e associazioni per promuovere il gioco tra gli studenti.

Analisi comparativa delle retroazioni e degli input nei diversi paesi

I Comitati consultivi nazionali delle parti interessate avevano lo scopo di fornire consulenza durante il pilotaggio e l'ulteriore adattamento del programma educativo GEM IN in ambienti educativi formali e non formali.

6 Comitati consultivi nazionali degli stakeholder
2 incontri in ogni Paese
Da 3 a 7 membri ciascuno 2
9 stakeholder coinvolti attivamente

GEM IN a livello nazionale

Durante la presentazione del kit pedagogico GEM IN, a ciascun Comitato Nazionale è stato chiesto di fornire un feedback sull'integrazione del kit a livello nazionale, nelle loro attività.

In diversi Paesi, in particolare Austria e Francia, gli stakeholder hanno affermato che il kit pedagogico GEM IN è di alta qualità, contribuisce alla promozione dell'educazione alla cittadinanza e all'intercultura ed è allineato con le politiche nazionali nei 6 Paesi di attuazione.

Dai comitati è emerso che il kit è uno strumento perfetto da utilizzare quando si cerca di promuovere una formazione educativa non formale sull'Unione Europea e sui valori condivisi. Ad esempio, trattandosi di un gioco facilmente trasportabile, potrebbe essere utilizzato durante eventi fondamentali come la Settimana europea di maggio. Gli educatori/insegnanti potrebbero giocare il gioco come base e/o alla fine dell'implementazione del curriculum europeo nelle classi.

Un feedback comune a tutti i membri è che gli educatori/insegnanti possono usare il gioco da tavolo durante le lezioni per rendere la lezione più interessante e interattiva. Oppure possono usarlo durante le pause a scuola per fornire uno strumento di apprendimento agli studenti mentre giocano.

Il Comitato greco ha indicato che le risorse del gioco sono già state integrate nella scuola secondaria di primo grado (in Storia e Geografia) e saranno integrate nella scuola secondaria di secondo grado (in Cittadinanza e Sviluppo). Mentre i membri del Comitato portoghese hanno sottolineato la possibilità di instaurare una collaborazione sistemica tra gli attori dell'istruzione e della politica. Ciò comporterebbe la promozione e l'utilizzo delle risorse tra le scuole e le associazioni all'interno del comune o addirittura durante alcune delle attività del comune.

Il Comitato di Cipro ha invece espresso il proprio interesse a rendere il kit in una versione online per essere facilmente accessibile da tutti gli stakeholder, ovunque nel Paese, senza dover ricorrere alla carta. Hanno suggerito di aggiungere il gioco a siti web di educazione globale pedagogica come Kahoot per le risorse.

In Austria, ad esempio, l'educazione civica è obbligatoria per gli studenti delle scuole superiori, oltre alle lezioni di religione. Gli insegnanti hanno condiviso che durante queste lezioni gli studenti sono maggiormente coinvolti nell'educazione interculturale. Anche le lezioni di storia, geografia, scienze sociali e letteratura sono state ritenute adatte ad affrontare temi come l'UE, la cittadinanza e il multiculturalismo. La presenza di classi civiche si riscontra anche in Francia, ma nelle scuole secondarie (dai 10 ai 15 anni) ed è solitamente insegnata da insegnanti di storia e attraverso la quale si affronta l'interculturalità, oltre che durante le lezioni di lingue.

Infine, molti Comitati hanno sottolineato il fatto che il kit pedagogico e le sue risorse possono essere utilizzati in un contesto più ampio, per formare giovani e adulti in molti settori, promuovendo la coscienza civica nazionale ed europea. I membri francesi e ciprioti hanno addirittura proposto scambi tra giovani e insegnanti di tutti i Paesi, per far sì che la dimensione europea e il dialogo interculturale facciano un passo avanti.

Più del 50% degli stakeholder ha convenuto che il kit pedagogico di GEM IN contribuisce alla promozione della cittadinanza e dell'educazione interculturale ed è allineato con le politiche regionali/nazionali.

politiche regionali/nazionali. Mentre più di 2/3 degli stakeholder coinvolti attivamente ritengono che il kit pedagogico, in particolare il gioco in sé, sia adatto a essere integrato nelle loro organizzazioni e nel loro lavoro quotidiano.

Migliorie del GEM IN pedagogical kit

Un compito richiesto a tutti i membri di ciascun Comitato nazionale è stato quello di guidare i partner a migliorare il kit pedagogico e il suo utilizzo a livello nazionale in contesti educativi formali e non formali.

Gli stakeholder hanno suggerito di trasporre le risorse su Kahoot e su altre piattaforme di giochi educativi online per un impatto duraturo, per rendere il gioco da tavolo più digitale e per poterlo diffondere ad altri stakeholder.

Inoltre, tutti i membri dei comitati hanno indicato che gli insegnanti hanno bisogno di una maggiore formazione in materia di educazione alla cittadinanza globale e all'interculturalità per poter insegnare e migliorare le conoscenze degli studenti attraverso il gioco. Hanno anche bisogno di maggiori risorse (proiettori, pennarelli, risorse digitali, ecc.) e di un sostegno finanziario per stampare il gioco da tavolo. Il secondo suggerimento è stato preso in considerazione dal progetto con la stampa di una serie di kit pedagogici da mettere a disposizione degli insegnanti/educatori della fase pilota e dei membri dei Comitati nazionali.

Un altro aspetto che i membri dei Comitati hanno proposto di migliorare, oltre al layout del gioco per renderlo più chiaro, realizzato direttamente dai partner del progetto, è stato quello di consentire e sostenere gli studenti nella creazione delle proprie domande a scelta multipla. I membri dei Comitati hanno sottolineato che dare questa possibilità ai giocatori/giovani creerebbe un senso di appartenenza al gioco e li stimolerebbe a condividere la loro esperienza e le loro conoscenze con i loro coetanei, migliorando così l'educazione tra pari sia a scuola che in contesti non formali.

Conclusioni

In ognuno dei sei Paesi attuatori del progetto GEM IN, i membri dei Comitati consultivi nazionali delle parti interessate sono stati profondamente coinvolti nel progetto e hanno fornito consigli e input preziosi per garantirne la sostenibilità.

Tutti i membri hanno concordato sul fatto che il gioco da tavolo è destinato agli ambienti educativi, formali e non formali, ma può essere applicato anche ad altri gruppi target, come gli adulti, essendo inclusivo per tutti. È un vero e proprio strumento educativo per imparare la cultura e le lingue; è anche uno strumento di valore sociale perché promuove l'inclusione, l'amicizia, la cittadinanza, il senso di appartenenza.

Il 95% degli stakeholder concorda sul fatto che il gioco da tavolo GEM IN sia adatto a essere integrato nella propria organizzazione³.

Lo sfruttamento educativo del gioco richiede tre fasi: a) incontro di preparazione, b) implementazione e c) riflessione, al fine di adottare GEM IN non come semplice mezzo di intrattenimento, ma come parte integrante del processo educativo.

Inoltre, i comitati nazionali hanno evidenziato la necessità di fornire agli insegnanti/educatori gli strumenti necessari per promuovere l'educazione interculturale, come la formazione e le risorse indicate nel pacchetto operativo.

Riconoscono il valore aggiunto del kit pedagogico GEM IN nel fornire i 3 elementi necessari per utilizzare il metodo "learning by learning".

elementi necessari per utilizzare il metodo "imparare giocando":

1. Una metodologia chiara e linee guida per gli educatori
2. Uno strumento - il gioco da tavolo
3. Risorse - gli archivi digitali comuni che invitano i partecipanti ad approfondire un argomento e a continuare la discussione tra di loro.

³ Based on the global results of the evaluation questionnaires in all 6 countries