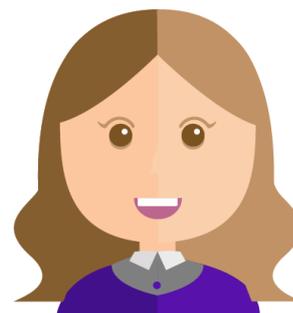
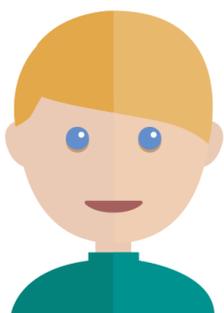


ODISSEU



IO6

RACCOMANDAZIONI

Rapporto Transnazionale di Valutazione di Impatto e Raccomandazioni

Redatto da Kopin



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

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. La presente pubblicazione riflette le idee del solo autore e la Commissione non può ritenersi responsabile per l'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Progetto Numero: 2018-1-IT02-KA201-048187



ODISSEU

Partner di ODISSEU:

	<p>OXFAM ITALIA, IT Emilia Torrisi E-mail: emilia.torrisi@oxfam.it URL: www.oxfamitalia.org</p>
	<p>FRIEDRICH-ALEXANDER-UNIVERSITÄT ERLANGEN NUERNBERG (FAU), DE Sonia Hetzner E-mail: sonia.Hetzner@ili.fau.de URL: www.uni-erlangen.de</p>
	<p>MEATH PARTNERSHIP, IE Stephanie Kirwan E-mail: stephanie.kirwan@meathpartnership.ie URL: http://www.meathpartnership.ie</p>
	<p>CENTRE FOR ADVANCEMENT OF RESEARCH AND DEVELOPMENT IN EDUCATIONAL TECHNOLOGY LTD (CARDET), CY Irene Theodoulou E-mail: irene.theodoulou@cardet.org URL: www.cardet.org</p>
	<p>UNIVERSITATEA DIN PITEȘTI (UPIT), RO Georgeta Chirleşan E-mail: g.chirlesan@upit.ro URL: www.upit.ro</p>
	<p>KOPERAZZIONI INTERNAZZJONALI (KOPIN) MT Federica Di Giulio E-mail: federica.digiulio@kopin.org URL: www.kopin.org</p>





Contenuti:

	Pagina
Introduzione	4
1. Valutazione di impatto del Progetto ODISSEU	5
2. Raccomandazioni	21
Conclusioni	29





Introduzione

Il Rapporto Transnazionale di Valutazione di Impatto e Raccomandazioni è stato sviluppato nell'ambito del progetto **“Online gaming and Digital tools to promote the asylum seekers Integration and increase awareness amongst schools of the refugees' crisis in Europe - ODISSEU”** (Gioco online e strumenti digitali per promuovere l'integrazione dei richiedenti asilo e accrescere la consapevolezza nelle scuole sulla crisi dei rifugiati in Europa – ODISSEU), cofinanziato dal programma UE Erasmus+. Il progetto è stato realizzato da un consorzio di sei organizzazioni provenienti da diversi paesi europei: Oxfam Italia (Italia), Meath Partnership (Irlanda), ILI-FAU (Germania), CARDET (Cipro), UPIT (Romania) e Kopin (Malta).

L'obiettivo del progetto ODISSEU è creare un Gioco di Simulazione Online integrato e inclusivo per spiegare la migrazione forzata, che possa essere fruito da tutto il settore scuola, anche attraverso il suo inserimento nel curriculum scolastico, e che possa favorire lo sviluppo di competenze, cambiamenti nella pedagogia e della mentalità grazie alla partecipazione degli insegnanti e un coinvolgimento autentico dei richiedenti asilo come agenti attivi del cambiamento nel corso del progetto.

Questo rapporto è stato elaborato da Kopin attraverso la raccolta e l'analisi dei risultati dei Rapporti Nazionali di Valutazione di Impatto e Raccomandazioni forniti dalle organizzazioni partner.

L'obiettivo del Rapporto Transnazionale di Valutazione di Impatto e Raccomandazioni è valutare i risultati dei precedenti Intellectual Outputs (IO – Opere d'ingegno) raggiunti nell'ambito del progetto e basarsi su di essi per produrre una serie di raccomandazioni per supportare i decisori politici a raggiungere i seguenti obiettivi:

- Promuovere, attraverso l'educazione, i valori civici e umanistici, la libertà di pensiero e di espressione, l'inclusione sociale e il rispetto per gli altri e prevenire e contrastare la discriminazione in tutte le sue forme
- Aiutare i giovani e i richiedenti asilo - in stretta collaborazione con i loro genitori, famiglie e comunità - a diventare membri attivi, aperti e responsabili della società

Questo rapporto si compone di due parti:

1. Valutazione di Impatto del Progetto ODISSEU
2. Raccomandazioni

La prima parte del rapporto si basa sui dati ottenuti da questionari, focus group e interviste ai beneficiari e ai partner che hanno partecipato alle attività del progetto. Essa offre un quadro generale sull'impatto delle attività sui beneficiari rispetto ai bisogni identificati attraverso la valutazione effettuata all'inizio del progetto ed esamina come sono stati raggiunti gli obiettivi, comprese le buone pratiche, i benefici e le esperienze dei partecipanti.





La seconda parte del rapporto offre una panoramica a livello nazionale delle politiche, delle strategie e delle pratiche incentrate sui temi di ODISSEU e presenta una serie di raccomandazioni transnazionali risultanti dalle raccomandazioni raccolte a livello nazionale.

1. Valutazione di Impatto del Progetto ODISSEU

Panoramica delle attività realizzate nell'ambito di ODISSEU a livello nazionale con beneficiari diretti e informazioni sulla raccolta dei feedback

Nell'ambito del progetto ODISSEU, sono stati sviluppati una serie di Intellectual Output (IO) come segue:

IO1: Valutazione dei bisogni

IO2: Curriculum e Storyboard per il gioco

IO3: Manuale Digitale per Insegnanti

IO4: Gioco ODISSEU

IO5: E-library di storie di vita reale di rifugiati e richiedenti asilo

Come parte del processo di realizzazione di ciascun IO, i partner hanno periodicamente raccolto feedback a livello nazionale dai Gruppi di Pari composti sia dai beneficiari del progetto (insegnanti, studenti, rifugiati e richiedenti asilo) sia dagli altri soggetti interessati, secondo le necessità.

Inoltre, ogni organizzazione partner ha condotto le attività con i beneficiari diretti a livello nazionale e dopo lo svolgimento delle attività sono stati somministrati dei questionari, sia in presenza sia online, per raccogliere i feedback di ciascuna categoria di beneficiari.

Questo rapporto di valutazione di impatto si basa sull'analisi dei feedback raccolti tramite questionari online compilati da coloro che hanno partecipato alle attività del progetto (formazione per gli insegnanti, sperimentazione delle risorse con gli studenti e formazione sullo storytelling con richiedenti asilo e rifugiati) nonché durante gli incontri di Gruppi di Pari e altre occasioni rilevanti.

Formazione per insegnanti

Le sessioni formative per gli insegnanti e gli educatori delle scuole medie e secondarie sono state condotte dai partner del progetto in Italia, Malta, Cipro, Romania, Germania e Irlanda. Le sessioni si sono focalizzate sull'utilizzo del gioco ODISSEU e delle risorse sviluppate, in particolare del Manuale Digitale per Insegnanti e del Curriculum. Tutte le sessioni formative si sono svolte online tra settembre e dicembre 2020.

Le prime sessioni si sono svolte a settembre nell'arco di due giorni in **Germania** e a **Cipro** con un totale, rispettivamente, di 22 e 20 partecipanti. A ottobre, in **Romania** si è svolta una formazione online di 2 giorni, con 42 partecipanti tra insegnanti ed educatori provenienti da 17 diverse scuole di due diverse contee. A **Malta**, tra novembre e dicembre, 16 insegnanti ed educatori di diverse scuole medie e superiori hanno partecipato a due sessioni di





formazione online. In **Italia** e in **Irlanda**, la formazione degli insegnanti si è svolta in due sessioni a dicembre con la partecipazione di un totale di 23 insegnanti di tre scuole medie in Italia e 15 in Irlanda.

Sperimentazione delle risorse con gli studenti

Nei paesi del progetto, le risorse di ODISSEU (il Gioco online, le attività del Manuale Digitale e del Curriculum) sono state sperimentate con gli studenti delle scuole medie e secondarie sia dagli insegnanti che hanno ricevuto la formazione sia con il supporto delle organizzazioni partner di ODISSEU.

In **Irlanda** una sessione di sperimentazione si è tenuta il 3 marzo con 14 studenti; inoltre, tutti gli insegnanti che hanno partecipato alla formazione si sono resi disponibili a provare il gioco online con i propri studenti, raggiungendo così altri 33 ragazzi e i feedback sono stati raccolti tramite telefonate con gli insegnanti. A **Malta**, gli insegnanti e gli educatori che avevano seguito la formazione nel primo semestre del 2021 hanno sperimentato in classe il Gioco ODISSEU e le altre risorse e hanno raccolto entro maggio un totale di 28 questionari compilati dagli studenti delle scuole medie (tra gli 11 e i 13 anni).

In **Germania**, il 4 maggio, il Gioco ODISSEU è stato provato da un totale di 46 alunni di età compresa tra i 12 e i 14 anni. A **Cipro**, gli insegnanti hanno raccolto i feedback del test svolto tra aprile e maggio attraverso 50 questionari online compilati dai loro alunni. In **Italia**, gli studenti di una scuola media sono stati coinvolti nella sperimentazione di ODISSEU e nelle attività in classe e online durante tutto l'anno scolastico; a maggio sono stati raccolti 50 questionari con i loro feedback sul gioco e sulle risorse di ODISSEU.

In **Romania**, a maggio 2021, si sono svolte nel corso di tre giorni tre sessioni online di sperimentazione del gioco alle quali hanno partecipato 53 studenti della scuola "Alexandru Odobescu National College", con il supporto degli insegnanti che avevano precedentemente ricevuto la formazione nell'ambito di ODISSEU.

Laboratorio di storytelling con rifugiati e raccolta di storie di vita reale

Una delle risorse disponibili sul sito di ODISSEU è una E-library che raccoglie le storie di vita reale di richiedenti asilo e rifugiati. A tal fine, i partner di ODISSEU hanno organizzato nei loro rispettivi Paesi dei laboratori di storytelling e di raccolta di storie di vita con rifugiati e richiedenti asilo, talvolta in collaborazione con organizzazioni locali che lavorano nel campo dell'educazione degli adulti e del sostegno alla migrazione.

A **Cipro**, il laboratorio di storytelling si è tenuto a maggio 2021 in collaborazione con il Migrant Information Center di Nicosia. Il workshop si è svolto in presenza, con otto partecipanti. Anche in **Irlanda** il laboratorio si è svolto in presenza a giugno 2021 con un totale di otto partecipanti. In **Romania**, le storie dei rifugiati e dei richiedenti asilo sono state raccolte per telefono tra marzo e aprile 2021 con otto partecipanti e con il supporto di un'organizzazione partner che opera nel campo della migrazione.





In **Italia**, il workshop è stato condotto da operatori ed educatori all'interno di due diversi centri di accoglienza nel corso di diverse sessioni nei mesi di maggio e giugno.

In **Germania** il workshop si è svolto online a maggio con un totale di 13 partecipanti tra rifugiati e richiedenti asilo. A **Malta**, invece, cinque persone hanno partecipato da remoto al laboratorio a fine maggio mentre un'altra storia è stata raccolta nel corso di un'altra sessione online all'inizio di giugno.

Per la raccolta delle storie sono state utilizzate diverse metodologie, come il metodo dell'Albero della vita, la storia di sei parole ispirata a Hemingway o l'utilizzo di prompt (stimoli) come immagini, suoni e video. Per svolgere il laboratorio di storytelling sono stati creati due toolkit con una serie di risorse e attività: il primo indirizzato agli educatori, il secondo a rifugiati e richiedenti asilo.

Valutazione di impatto delle attività e degli output di ODISSEU sui beneficiari target del progetto in relazione ai bisogni individuati a livello nazionale

Dopo lo svolgimento delle attività, ai partecipanti è stato chiesto – attraverso questionari online o cartacei o in focus group - di valutare con un punteggio da 1 (Non sono affatto d'accordo) a 5 (Sono pienamente d'accordo) alcune dichiarazioni relative alla loro partecipazione alle attività e alle risorse sviluppate nell'ambito del progetto ODISSEU. Ulteriori feedback qualitativi sono stati raccolti attraverso domande aperte mentre altri sono stati raccolti durante gli incontri di Gruppi di Pari incentrati su specifici output di ODISSEU.

Impatto sugli insegnanti

In **Italia**, gli insegnanti che hanno partecipato hanno valutato la formazione positivamente. Almeno il 70% di loro è **pienamente d'accordo sul fatto che**, partecipando all'attività, **la loro conoscenza sui temi relativi alla migrazione forzata sia migliorata** e la varietà di attività e la vasta scelta di metodi sono stati valutati in maniera particolarmente positiva. Inoltre, almeno il 70% degli insegnanti ha dichiarato che **i materiali didattici e di insegnamento sviluppati nel corso del progetto sono stati utili per raggiungere gli obiettivi formativi** del curriculum scolastico.

I principali punti di forza degli strumenti di formazione e insegnamento di ODISSEU identificati sono stati:

- il modello di apprendimento innovativo
- l'assenza di forti generalizzazioni
- la mobilitazione dei giovani come catalizzatori del cambiamento
- l'orientamento agli alunni
- divertente e istruttivo

In molti pensano che sarebbe stato utile avere più tempo per sviluppare meglio gli strumenti di formazione e insegnamento e includerli nel curriculum. Inoltre, le restrizioni dovute al





Covid-19 non hanno consentito agli insegnanti di svolgere e provare tutte le attività proposte dal progetto.

A **Malta**, alcuni dei bisogni identificati dagli insegnanti all'inizio del progetto sono stati: maggiore sensibilizzazione del personale scolastico e degli educatori sui temi relativi alla migrazione forzata; una formazione più specifica sul tema per gli educatori stessi; disponibilità di risorse con un approccio ibrido per trattare il tema della migrazione forzata (ad esempio, risorse digitali da accompagnare con metodologie di apprendimento più partecipative) facilmente utilizzabili e adatte alla fascia d'età.

A Malta, secondo la maggior parte degli insegnanti che hanno partecipato alla formazione, **gli obiettivi della formazione** (offrire strumenti agli educatori per affrontare il tema della migrazione forzata e contrastare i discorsi d'odio in classe; migliorare l'impegno civico degli studenti, la loro alfabetizzazione mediatica e le competenze informatiche; sviluppare le competenze interculturali degli studenti) **sono stati completamente o quasi completamente raggiunti** e sia l'atmosfera sia la dinamica all'interno del gruppo sono state valutate positivamente.

La maggior parte delle persone che hanno risposto al questionario è particolarmente d'accordo o d'accordo con le seguenti dichiarazioni, finalizzate a misurare **l'impatto della partecipazione alle attività di ODISSEU (formazione e uso delle risorse) su insegnanti ed educatori**:

- **Aumento del livello di conoscenza sui temi relativi alla migrazione forzata**
- Miglioramento delle competenze e delle conoscenze sull'uso degli strumenti online per l'insegnamento e l'apprendimento
- Fornitura di **strumenti d'insegnamento utili** per affrontare questioni controverse in classe
- Alta qualità e **utilità delle risorse educative** sviluppate da ODISSEU **per raggiungere gli obiettivi formativi**
- Materiali facilmente utilizzabili e **integrabili durante le lezioni online o in presenza**

Una valutazione più eterogenea è stata ottenuta per una dichiarazione sulla maggiore comprensione dell'Educazione Globale e delle metodologie di apprendimento partecipativo: poco più di un terzo dei partecipanti ha risposto in modo neutro (né d'accordo né in disaccordo), sebbene la maggioranza abbia valutato la dichiarazione con un punteggio tra 4 e 5.

In termini di **valutazione qualitativa**, i partecipanti hanno indentificato i seguenti punti di forza degli strumenti di ODISSEU:

- **Il gioco è graficamente accattivante**, semplice, pratico e **intuitivo**
- La flessibilità per gli insegnanti che possono utilizzare i diversi materiali secondo le necessità
- La presenza di **informazioni accurate sulla migrazione forzata** e ulteriori materiali di approfondimento nel manuale per gli insegnanti
- **Facile reperibilità online** di tutti i materiali





Inoltre, già nelle precedenti valutazioni raccolte durante la sperimentazione delle prime versioni delle risorse, gli insegnanti avevano **espresso opinioni positive sui materiali definendoli utili nelle loro materie di insegnamento**, in particolare in relazione a Sviluppo personale, sociale e professionale (PSCD), Etica, Studi sociali e Cittadinanza.

In **Germania**, durante la fase di valutazione dei bisogni, erano stati proposti una serie di suggerimenti per le risorse ODISSEU: queste avrebbero dovuto avere regole semplici che richiedessero poche spiegazioni, poche generalizzazioni, includere le cause evidenti della migrazione forzata, essere orientate agli alunni, intrattenere ed essere istruttive.

Gli insegnanti hanno valutato molto positivamente il manuale dell'insegnante e le attività, tra cui la varietà e le metodologie offerte. Il fatto di avere a disposizione **uno strumento digitale facilmente accessibile** ha rappresentato un valore aggiunto per gli educatori durante la pandemia di Covid-19 e ha permesso la fruizione dei materiali del progetto. Potrebbero essere sviluppate delle risorse ancora più adatte al curriculum scolastico (LehrplanPlus).

In **Irlanda**, nel corso della fase di valutazione dei bisogni, gli insegnanti hanno sottolineato il bisogno di sensibilizzare e contrastare gli approcci negativi e spesso inadeguati degli alunni delle scuole secondarie nei confronti di rifugiati e richiedenti asilo, il più delle volte generati dalla mancanza di informazioni sul loro background, cultura e passato e da opinioni che si basano sulle "storie negative" ascoltate dai notiziari o nell'ambiente domestico. Inoltre, gli insegnanti hanno segnalato una generale mancanza di formazione e di sviluppo professionale continuo in relazione al tema dell'interculturalità.

Gli insegnanti che hanno partecipato a diverse attività del progetto hanno riconosciuto l'importanza dell'utilizzo delle **nuove tecnologie** per avvicinare gli studenti ai temi della **migrazione** e dell'**interculturalità**, essendo un metodo da loro privilegiato. Inoltre, hanno detto di voler inserire nuovi elementi e metodi d'insegnamento in futuro sebbene questo dipenda anche dalla flessibilità dei programmi didattici e dalle apparecchiature informatiche messe a disposizione dalla scuola. L'idea di **ludicizzare** (gamification) **argomenti relativi a questioni globali, come la migrazione**, ha influenzato positivamente il loro punto di vista sulla possibilità di ideare in futuro piani e attività di insegnamento su questi argomenti e, inoltre, i docenti hanno valutato **le risorse di ODISSEU molto utili** e hanno detto che le includeranno nelle loro lezioni per sensibilizzare su migrazione e interculturalità. L'opportunità di partecipare alle attività del progetto ha avuto un impatto molto positivo sul gruppo target, contrastando la mancanza di opportunità di sviluppo professionale dedicate a questi temi. Il contenuto delle risorse sviluppate e presentate agli insegnanti come parte del progetto ha messo a loro disposizione più risorse per supportare il loro futuro **sviluppo professionale** affinché possano trasferire queste conoscenze e informazioni ai propri studenti.

In **Romania**, nella fase iniziale, gli insegnanti e gli educatori hanno identificato il bisogno di risorse più interattive per trattare le questioni dell'interculturalità e della migrazione forzata con gli studenti, e di strumenti affinché gli stessi educatori possano comprendere meglio gli argomenti e siano in grado di fornire supporto all'interno delle classi interculturali.





L'attività ha una struttura adeguata e stimolante secondo chi ha partecipato alla formazione e **gli argomenti sono considerati molto appropriati per le lezioni**, essendo in linea con il programma didattico di molte materie (educazione civica, educazione interculturale, educazione per la società, lingua e letteratura rumena, lingua e letteratura inglese, biologia, geografia, leadership, abilità pratiche, storia, geografia, ecc.). Inoltre, i materiali offerti, incluso il gioco, sono stati valutati come **facilmente integrabili nelle lezioni esistenti**. La sessione formativa **ha messo a disposizione dei docenti gli strumenti didattici pratici** necessari in aula per affrontare i temi della migrazione forzata e dell'integrazione, con risorse educative che sono state apprezzate, ritenute utili, interessanti e complete, nonché adattabili alle esigenze degli studenti. In particolare, gli insegnanti hanno detto che i piani didattici **aiutano a sviluppare le abilità degli studenti** come la comunicazione, il linguaggio, la cooperazione, il rispetto per i diritti e la dignità umana, la capacità di utilizzare dati scientifici in contesti appropriati e di apprendere. Infine, secondo gli insegnanti, le attività proposte dal progetto li hanno aiutati ad ampliare la loro **conoscenza sul tema della migrazione forzata**.

A **Cipro**, la valutazione delle risorse e delle attività è stata molto positiva. Gli insegnanti sono rimasti molto soddisfatti dei materiali e del fatto che fossero **facilmente accessibili online**, cosa che li ha aiutati molto durante la pandemia, e hanno apprezzato l'opportunità di aver potuto esaminare il materiale ognuno con i propri tempi.

Impatto sugli studenti

In **Italia**, dopo la sperimentazione delle attività durante le lezioni, gli studenti hanno valutato positivamente il progetto ODISSEU. Almeno **l'80% di loro ha detto di essere pienamente d'accordo con le dichiarazioni proposte nel questionario** - dall'impatto sulle loro **conoscenze sulla migrazione forzata** e sull'interculturalità, allo **sviluppo di capacità di pensiero critico ed empatia**. Le attività sono state valutate positivamente da circa l'84% dei partecipanti.

Il progetto ODISSEU è riuscito a generare un **chiaro cambiamento negli atteggiamenti degli studenti** nei confronti del tema della migrazione. Il feedback positivo degli studenti riflette i bisogni e le preferenze identificate durante la fase di valutazione dei bisogni per il gioco e per i materiali ODISSEU, ovvero aiutare gli studenti a comprendere le cause della migrazione forzata attraverso l'esperienza in prima persona nel gioco.

A **Malta**, alcuni dei bisogni individuati per questo gruppo target sono stati: la necessità di sensibilizzare sulle questioni relative alla migrazione forzata; la necessità di inserire storie reali all'interno del gioco e risorse educative in grado di stimolare il pensiero critico e favorire l'empatia tra gli studenti; la necessità di un apprendimento basato su progetto e di materiali interattivi per gli studenti.

I feedback raccolti dopo la sperimentazione si sono incentrati sull'impatto che le attività e il gioco hanno avuto sulle conoscenze, sulle abilità e sugli atteggiamenti degli studenti in relazione al problema della migrazione forzata, inclusi aspetti quali pregiudizio, discriminazione e incitamento all'odio.





In termini di impatto sulle **conoscenze degli studenti in materia di migrazione forzata**, la maggior parte di coloro che hanno compilato il questionario si è definito d'accordo o pienamente d'accordo sui seguenti punti:

- Oltre il 78% ha dichiarato che grazie alle attività e al gioco di ODISSEU **ha ampliato la propria conoscenza sulle cause della migrazione forzata e sui problemi relativi a rifugiati e richiedenti asilo**
- Oltre i 2/3 (67,9%) ha dichiarato di aver appreso la differenza tra un migrante e un rifugiato
- Il 75% ha **imparato qualcosa su altre culture e paesi** grazie ai materiali ODISSEU

Per quanto riguarda gli aspetti relativi al **pensiero critico e all'empatia** degli studenti, è emerso che:

- Oltre il 70% ha detto che il gioco ODISSEU li ha aiutati a mettersi nei panni di altre persone
- **Il 75% ha riflettuto su questioni di disuguaglianza e discriminazione** a seguito del loro coinvolgimento in ODISSEU
- Oltre il 70% ha dichiarato che la partecipazione alle attività di ODISSEU li ha fatti **riflettere sull'incitamento all'odio e sugli stereotipi nei confronti dei rifugiati**
- Oltre l'80% ha avuto l'opportunità di **riflettere sui propri pregiudizi** nei confronti di una serie di questioni relative alla migrazione forzata

Infine, in merito alla valutazione dell'interesse suscitato dalle attività e dal gioco di ODISSEU negli studenti, **l'82% di loro ha definito le attività interessanti** mentre il 75% ha dichiarato che il gioco ODISSEU è stato per loro interessante.

Anche in **Germania** il feedback degli studenti sulle attività e sui materiali dopo la fase di sperimentazione è stato complessivamente positivo. Almeno **l'80% degli studenti è pienamente d'accordo con le dichiarazioni** riguardanti il miglioramento della loro conoscenza sul tema della **migrazione forzata** e il **cambiamento negli atteggiamenti e nel pensiero critico**. Le attività proposte sono state valutate un po' meno positivamente, con una media del 68%. Nel complesso, così come è avvenuto in altri paesi, **i risultati del progetto sono stati in linea con i bisogni presentati dagli studenti durante la fase di valutazione** e le attività proposte hanno portato a un cambiamento di atteggiamento sulle questioni relative alla migrazione forzata.

In **Irlanda**, all'inizio del progetto, gli studenti hanno identificato la necessità di migliorare le loro conoscenze sulla questione della migrazione forzata, nonché di utilizzare nel loro processo di apprendimento risorse più interattive, online e basate sul gioco.

I risultati del progetto si sono mostrati del tutto in linea con i bisogni espressi dal gruppo target nella prima ricerca. Il progetto ha contribuito a **promuovere lo sviluppo delle competenze informatiche degli studenti in un contesto educativo** e, allo stesso tempo, essi hanno avuto l'opportunità di approfondire **le diverse cause della migrazione forzata** e gli eventi traumatici vissuti da molti rifugiati e richiedenti asilo durante i loro viaggi. Nel complesso, le attività del progetto hanno **sensibilizzato gli studenti** sull'argomento,





umentato l'empatia nei confronti dei rifugiati e dei richiedenti asilo e suscitato la curiosità di approfondire l'argomento per motivi educativi e personali.

In **Romania**, durante la fase di valutazione dei bisogni, gli studenti avevano segnalato una serie di requisiti affinché il gioco di ODISSEU potesse essere utile e interessante per i giovani: tra questi, la necessità che le risorse e il gioco fossero il più realistici possibile e che le attività venissero progettate affinché gli studenti sviluppassero le loro capacità di empatia, decisione e pensiero critico.

Nel complesso, durante l'implementazione e la sperimentazione del progetto, gli studenti hanno **valutato positivamente il gioco e le risorse presentate** durante gli incontri del Gruppo di Pari, così come la semplice struttura del gioco e dell'interfaccia utente. Inoltre, dopo la sperimentazione in aula, gli studenti hanno detto che, grazie alle informazioni accurate ricevute attraverso le storie di vita reale, la **loro conoscenza sul tema della migrazione forzata è migliorata**. Hanno inoltre **riflettuto sui propri pregiudizi nei confronti dei rifugiati** e dei richiedenti asilo e hanno mostrato un **maggiore livello di empatia** a seguito del loro coinvolgimento nelle attività di ODISSEU.

A **Cipro**, gli studenti che hanno partecipato alla fase di sperimentazione hanno dato un **feedback complessivamente positivo** e **nell'80% dei casi** hanno valutato il gioco interattivo interessante.

Gli studenti hanno detto di avere **più consapevolezza sul tema dei rifugiati e della migrazione** e di voler conoscere meglio la situazione in tutto il mondo. Gli insegnanti che hanno condotto le attività hanno notato che **gli studenti sono diventati più consapevoli e si sono avvicinati ai bambini e ai ragazzi provenienti da paesi e background diversi**.

Impatto su rifugiati e richiedenti asilo

In Italia, almeno il 67% dei rifugiati e richiedenti asilo intervistati ha dichiarato che, attraverso la partecipazione al laboratorio di storytelling e la condivisione della propria storia, ha sentito di aver **contribuito a dare forma alla narrativa sulla migrazione forzata** nelle scuole e tra i giovani. Inoltre, gli intervistati ritengono che condividere la propria storia personale possa portare a un cambiamento positivo e contribuire a ridurre gli stereotipi e l'incitamento all'odio nei confronti dei richiedenti asilo e dei rifugiati.

L'83% ha dichiarato che la partecipazione al workshop è stata nel complesso un'esperienza positiva e il laboratorio è stato valutato come uno spazio sicuro dove chi ha partecipato ha potuto condividere opinioni, conoscenze e punti di vista senza sentirsi giudicato.

Le persone intervistate hanno detto di essere grate per aver condiviso le proprie storie, come azione per il cambiamento trasformativo.

A **Malta**, affrontare gli stereotipi su richiedenti asilo e rifugiati condividendo storie di vita reale per combattere la discriminazione e promuovere l'integrazione è stato uno dei bisogni individuati all'inizio del progetto in relazione ai temi di ODISSEU.





Nel complesso coloro che hanno partecipato al workshop di storytelling lo hanno apprezzato in quanto è stato valutato positivamente in termini di esperienza complessiva e creazione di uno **spazio interattivo sicuro**.

Tutti coloro che hanno risposto al questionario si sono definiti d'accordo con le dichiarazioni sull'impatto che la loro partecipazione al workshop ha avuto in relazione ai seguenti aspetti:

- Lo **sviluppo di abilità personali utili** che possono essere applicate in diverse situazioni
- Il loro contributo attivo nel **dare forma all'educazione sulla migrazione forzata** nelle scuole
- L'idea che la condivisione di storie di vita reale possa portare a un cambiamento positivo e **combattere gli stereotipi e l'incitamento all'odio** nei confronti dei richiedenti asilo e dei rifugiati

La maggior parte dei feedback qualitativi riguardava l'esperienza positiva dei partecipanti durante il workshop e la metodologia utilizzata per la raccolta delle loro storie, anch'essa apprezzata. Inoltre, un'ulteriore dimostrazione della soddisfazione dei partecipanti è data dal fatto che tutti hanno acconsentito a condividere le proprie storie personali per la raccolta pubblicata sul sito web di ODISSEU a fini educativi e di sensibilizzazione.

In **Germania**, dopo il workshop di storytelling, ai partecipanti è stato chiesto di valutare le seguenti affermazioni:

- Partecipare al workshop mi ha aiutato a sviluppare abilità utili che posso applicare in altre situazioni
- Attraverso la mia partecipazione al laboratorio e la condivisione della mia storia, sento di contribuire a dare forma all'educazione alla migrazione forzata nelle scuole e tra i giovani
- Dopo la mia partecipazione al workshop, mi sento più legittimato a condividere la mia storia
- Credo che condividere la mia storia possa portare un cambiamento positivo e aiutare a combattere gli stereotipi e l'incitamento all'odio nei confronti di richiedenti asilo e rifugiati
- La partecipazione al workshop è stata nel complesso un'esperienza positiva per me
- Durante il workshop, ho sentito di poter condividere le mie opinioni, conoscenze e punti di vista in uno spazio sicuro

Il 92% degli intervistati ha detto di essere pienamente d'accordo con queste affermazioni. In particolare, il metodo della storia di sei parole ("Six-Word-Story") è stato molto apprezzato e valutato come un metodo creativo e allo stesso tempo stimolante. La condivisione delle storie ha creato un senso di comunità tra i partecipanti e l'uso di nuovi strumenti online per raccoglierle ha favorito lo sviluppo di competenze digitali.

In **Irlanda**, uno dei bisogni identificati nella fase di ricerca del progetto è stato affrontare le percezioni negative e gli stereotipi contro i rifugiati e i richiedenti asilo. Le iniziative di sensibilizzazione tra i giovani sono state ritenute fondamentali per affrontare il tema, così come l'utilizzo di spazi e risorse da parte di rifugiati e richiedenti asilo per migliorare le





capacità comunicative e linguistiche e facilitare di conseguenza la loro integrazione nel paese ospitante.

Dopo lo svolgimento delle attività, i partecipanti hanno **valutato molto positivamente** il progetto e l'hanno definito molto utile per supportare la loro integrazione, **sensibilizzando sul tema della migrazione forzata** e facilitando la comprensione del tema.

In **Romania**, uno degli aspetti principali evidenziati durante la fase di valutazione dei bisogni è stata l'integrazione dei rifugiati e dei richiedenti asilo all'interno della società ospitante e degli ambienti scolastici.

Durante tutto il progetto, i membri del Gruppo di Pari con esperienze passate di sfollamento hanno valutato positivamente gli strumenti sviluppati da ODISSEU in quanto potrebbero essere un mezzo per gli studenti per **comprendere meglio le esperienze vissute da rifugiati e richiedenti asilo** e per riflettere sui problemi che essi devono affrontare. In particolare, il gioco è stato valutato come un efficace strumento di sensibilizzazione. Secondo i feedback, chi ha partecipato al workshop di storytelling ha apprezzato l'attività e si è **sentito al sicuro nel condividere la propria storia**. Inoltre, è emerso che la condivisione di storie di vita reale potrebbe aiutare gli studenti a **cambiare il loro comportamento nei confronti dei rifugiati, dei richiedenti asilo** e di altre persone percepite come "diverse". I partecipanti hanno detto che è stato utile condividere le proprie storie in quanto questo fa comprendere meglio le difficoltà e i traumi vissuti da molte persone sfollate.

A **Cipro**, chi ha partecipato al workshop di storytelling ha espresso interesse per il gioco e per i materiali e ha sottolineato di aver **trovato delle somiglianze tra le loro storie personali e quelle dei tre protagonisti del gioco**. Sono stati felici di condividere le loro storie dopo essere stati rassicurati sulla possibilità di farlo in modo anonimo, e hanno **valutato positivamente il workshop**, soprattutto per quanto riguarda le seguenti affermazioni:

- Il workshop mi ha dato l'opportunità di condividere la mia storia
- Possiamo condividere la nostra storia e **far sapere alle persone come vivono i rifugiati a Cipro**
- Nel complesso, la mia partecipazione è stata un'esperienza positiva
- **Mi sono sentito a mio agio nel condividere i miei pensieri**, le mie conoscenze e il mio punto di vista in un **ambiente sicuro** durante la formazione

Valutazione di impatto di ODISSEU sulle organizzazioni partner e sul personale del progetto

Tra febbraio e marzo 2021 Kopin ha svolto una serie di interviste online con i partner del progetto ODISSEU per valutare l'impatto che esso ha avuto sulle organizzazioni e sul loro personale in diverse aree di lavoro.

In totale sono state intervistate sette persone, una per ogni organizzazione partner, ad eccezione di Oxfam Italia, il partner capofila, per la quale sono stati intervistati sia il project manager sia il responsabile educativo del progetto. I profili delle altre persone intervistate



sono project manager, ricercatori, formatori e personale tecnico. La maggior parte del personale coinvolto nell'intervista faceva parte di ODISSEU sin dall'inizio del progetto (Kopin, ILI-FAU, UPIT, Oxfam Italia), mentre altri (CARDET, Oxfam Italia e Meath) hanno aderito al progetto successivamente, tra il 2019 e il 2020.

Le interviste erano composte da due parti, la prima con domande volte a raccogliere informazioni sull'impatto che ODISSEU ha avuto sull'organizzazione partner e la seconda focalizzata sul personale del progetto e su come la loro esperienza e capacità pregresse abbiano influenzato la partecipazione ad ODISSEU.

Impatto sulle organizzazioni partner

Tutte le persone intervistate hanno dichiarato che le rispettive organizzazioni avevano avuto precedenti esperienze in progetti relativi ai temi di ODISSEU, come l'educazione globale, la migrazione, l'inclusione sociale e l'apprendimento online. Secondo tutte le organizzazioni partner, ODISSEU si adatta bene al resto dei loro progetti e ha dato loro l'opportunità di basarsi sul lavoro già svolto in precedenza con gli stessi gruppi target e di approfondire le proprie competenze in determinate aree. Per alcuni partner il progetto è stata un'opportunità per lavorare su temi e metodologie nuovi, tra cui le metodologie di storytelling e la ludicizzazione di strumenti educativi.

In termini di progetti Erasmus+, tutte le organizzazioni partner avevano già sviluppato o implementato progetti nell'ambito del programma, ma tutte hanno dichiarato che ODISSEU ha offerto loro l'opportunità di rafforzare le proprie competenze e capacità in questo settore. In particolare, questa è stata la prima volta che **Oxfam Italia** ha guidato un consorzio Erasmus+ su un progetto incentrato sulla ludicizzazione delle risorse educative.

Il lavoro su ODISSEU ha portato allo sviluppo di ulteriori competenze, conoscenze e abilità in diverse aree di lavoro per le organizzazioni partner. Per il team di sviluppo di **CARDET**, ODISSEU è stata un'opportunità per approfondire il proprio lavoro sulla gamification dei contenuti educativi e sulla ricerca sulla tecnologia inclusiva, adattando alcuni dei materiali didattici per studenti con disabilità visive. Anche **UPIT** e **Kopin** hanno acquisito esperienza nella ludicizzazione e nell'e-learning attraverso la loro partecipazione a ODISSEU, mentre **Meath** ha potuto approfondire le proprie conoscenze sull'educazione globale come un nuovo aspetto del lavoro. Diversi partner hanno detto di aver acquisito più competenze negli aspetti metodologici relativi allo storytelling dopo aver partecipato al progetto ODISSEU. Per **ILI-FAU** e **Meath**, partecipare ad ODISSEU ha significato migliorare le capacità di networking e di lavorare con le scuole. In generale, i partner hanno detto che attraverso il partenariato hanno acquisito competenze, in quanto diversi attori hanno contribuito con una serie di esperienze e competenze in specifiche aree e metodologie di lavoro.

Il progetto ha rappresentato un'opportunità per le organizzazioni partner, in quanto ha fornito una serie di risorse che hanno portato direttamente o indirettamente allo sviluppo di capacità e al rafforzamento delle competenze su determinati argomenti e in diverse aree, tra cui la diffusione, il networking e la visibilità.





Agli intervistati è stato chiesto di valutare l'impatto di ODISSEU sulle rispettive organizzazioni in termini di capacity building. Per **ILI-FAU**, il progetto è stato un primo passo per lavorare nel campo della migrazione e ha posto le basi per il tema della migrazione forzata. Allo stesso modo, **CARDET** e **Meath** hanno notato come i materiali sviluppati attraverso ODISSEU hanno contribuito a rafforzare le conoscenze sulla migrazione forzata all'interno dell'organizzazione, poiché il personale di diversi dipartimenti è stato coinvolto nello sviluppo e nell'uso delle risorse; ciò ha contribuito a costruire una cultura dell'empatia e della comprensione all'interno delle organizzazioni. **UPIT** ha visto consolidare le proprie competenze e conoscenze sulle metodologie di e-learning e sui temi della migrazione forzata, mentre per **Oxfam Italia** il progetto ha rappresentato un'opportunità per una più stretta collaborazione tra i dipartimenti che lavorano su educazione e migrazione. All'interno di **Kopin**, gli strumenti di ODISSEU hanno aiutato a sviluppare la capacità del personale di saper utilizzare diversi approcci e metodologie, come lo storytelling, nel loro lavoro con rifugiati e richiedenti asilo.

Inoltre, il lavoro svolto nell'ambito del progetto ha aiutato tutte le organizzazioni partner a raggiungere nuovi target group e stakeholder e a consolidare le relazioni già esistenti a livello locale e nazionale con attori rilevanti in diversi campi. Attraverso la sua partecipazione a ODISSEU e grazie al focus specifico del progetto sull'educazione globale, **Meath** è diventata membro di un'organizzazione ombrello il cui lavoro è incentrato sull'educazione alla cittadinanza globale e, inoltre, ha raggiunto nuove categorie di beneficiari mai coinvolti prima, come insegnanti e studenti. Scuole e insegnanti sono state nuove categorie di beneficiari anche per **ILI-FAU**, che è riuscita a consolidare la sua collaborazione con un centro di formazione per gli insegnanti operante all'interno di FAU e con un centro di volontariato che offre servizi ai migranti e alle organizzazioni di migranti con il quale sono entrati in contatto grazie alle attività di ODISSEU. **Oxfam Italia** ha coltivato la sua collaborazione con insegnanti e scuole ed è riuscita a raggiungere altri beneficiari all'interno di questa categoria, avviando una collaborazione con un'organizzazione che lavora sulle metodologie teatrali con i migranti in Italia nell'ambito del progetto. **UPIT** e **Kopin** hanno rafforzato il loro rapporto con le autorità a livello locale e nazionale: in Romania, **UPIT** ha consolidato il suo rapporto di lavoro con l'Ispettorato scolastico per raggiungere i gruppi target, mentre **Kopin** ha rafforzato la sua collaborazione con l'Unità di Discenti Migranti (Migrant Learners' Unit) ed è entrata in contattato con enti con cui non aveva mai lavorato prima, come il Directorate per l'Alfabetizzazione Digitale del Ministero dell'Istruzione. Grazie a ODISSEU, **UPIT** ha raggiunto rifugiati e richiedenti asilo, una nuova categoria di beneficiari per l'organizzazione, mentre **CARDET**, grazie alla sua partecipazione al progetto, è entrata in contatto con altre scuole e ONG a livello nazionale ed europeo, costruendo sinergie con progetti esistenti rivolti alle stesse categorie di beneficiari e parti interessate che trattavano questioni simili.

Infine, al personale intervistato è stato chiesto di valutare l'impatto complessivo che la partecipazione al progetto ODISSEU ha avuto sulla propria organizzazione, su una scala da 1 (più basso) a 5 (più alto). Tutte le organizzazioni hanno valutato il livello di impatto con un punteggio tra medio e alto, citando il fatto che il progetto ha portato a un alto livello di coinvolgimento con i partner, a una migliore capacità del personale di collaborare, a una collaborazione con un'ampia varietà di attori coinvolti e gruppi target e ha rafforzato i rapporti con le istituzioni che operano nel campo dell'istruzione e della migrazione. Inoltre, per alcuni



partner, ODISSEU ha offerto l'opportunità di coinvolgere ulteriori categorie di beneficiari e ha creato nuove opportunità di lavoro e progetti, come lo sviluppo di attività e risorse di alto livello. Nel complesso, attraverso il progetto, i partner hanno migliorato le loro competenze e la loro comprensione sui temi relativi all'educazione globale, alla migrazione forzata e all'e-learning e hanno consolidato le loro competenze nel lavorare su progetti europei con diverse organizzazioni partner.

Impatto sul personale del progetto

Per valutare l'impatto sul team che ha lavorato al progetto, è stato chiesto alle persone intervistate di offrire una breve panoramica del loro coinvolgimento nel progetto e di sottolineare gli aspetti positivi e negativi riscontrati durante l'implementazione di ODISSEU.

Per le persone che si sono inserite nel progetto in una fase successiva, una delle sfide è stata recuperare il lavoro già iniziato su output specifici e la possibilità di lavorare con i partner solamente online e non in presenza a causa della pandemia da febbraio 2020. Difatti, il Covid-19 è stata una sfida menzionata da quasi tutti gli intervistati, sebbene qualcuno abbia detto che il partenariato si è ben adattato attraverso un sistema di comunicazione efficace. Tra le altre criticità menzionate dai membri del team ci sono il coinvolgimento delle scuole, i temi affrontati considerati delicati in alcuni paesi, trovare membri per la creazione di gruppi di pari e l'intensità del lavoro durante le fasi di sperimentazioni a causa dell'adattamento alla modalità online.

Lo staff che ha lavorato in ODISSEU con diversi ruoli ha evidenziato anche una serie di aspetti positivi, come la quantità di informazioni apprese (soprattutto su educazione alla cittadinanza globale, e-learning, storytelling, gamification e migrazione forzata) e lo sviluppo di risorse educative facilmente accessibili e utilizzabili in diversi contesti, anche dopo la fine di ODISSEU.

Quasi tutto il personale del progetto aveva già avuto precedenti esperienze in progetti che trattavano gli stessi temi di ODISSEU, come la migrazione forzata, l'educazione globale e l'e-learning. Coloro che non avevano mai lavorato su progetti europei o su questi temi hanno detto che questa esperienza è stata un'ottima opportunità per migliorare le proprie competenze in diverse aree di lavoro e per imparare a lavorare in un team multidisciplinare e multiculturale. Inoltre, la maggior parte dei partner ha potuto sviluppare nuove abilità e migliorare la propria capacità in aree e metodologie per loro nuove attraverso lo scambio di competenze con i membri del proprio team, dal momento che alcuni avevano già lavorato su uno o più temi di ODISSEU ma non su tutti. Il progetto è stata un'occasione di sviluppo professionale per tutti i membri del team e per i loro colleghi coinvolti nella realizzazione di ODISSEU.

Mentre alcuni avevano già familiarità o molta esperienza nell'ambito dei progetti Erasmus+, per altri ODISSEU è stato un primo approccio. In questo modo, il personale con meno esperienza ha imparato a orientarsi nell'implementazione e nella struttura amministrativa dei progetti Erasmus+ e a lavorare in un team internazionale composto da professionisti con competenze e background diversi, mentre lo staff dell'organizzazione capofila ha potuto acquisire familiarità con le procedure e le piattaforme relative ai fondi Erasmus+ a livello





nazionale, inclusa la comunicazione e il coordinamento con l'Agenzia Nazionale. Altri membri del team avevano già preso parte a progetti cofinanziati dal programma Erasmus+ su diversi temi e, attraverso ODISSEU, hanno avuto l'opportunità di lavorare nei settori della migrazione forzata e dell'educazione globale. In generale, i partner pensano che la loro partecipazione a ODISSEU abbia rafforzato le loro competenze e consolidato le loro conoscenze su progetti cofinanziati al livello europeo, indipendentemente dalla loro precedente esperienza sul programma Erasmus+.

Lo staff ha detto di aver acquisito o sviluppato ulteriori competenze e conoscenze grazie al progetto, menzionando soprattutto il problem-solving, la capacità di comunicazione e di networking e la resilienza. Alcuni hanno menzionato anche più esperienza e competenza nella gestione dei progetti, compresa la gestione finanziaria e la valutazione. Tutti hanno detto di aver acquisito maggiore conoscenza sulle metodologie e in aree non familiari, soprattutto in relazione allo storytelling, allo sviluppo di giochi e risorse educative online e alla migrazione forzata.

Buone pratiche derivanti dall'attuazione delle attività e degli output di ODISSEU a livello nazionale, replicabili in diversi paesi o a livello europeo

I partner del progetto ODISSEU hanno individuato alcune buone pratiche potenzialmente replicabili, che sono state frutto dell'implementazione delle attività e dell'utilizzo delle risorse a livello nazionale all'interno del progetto.

In più di un paese, un aspetto chiave del progetto ODISSEU è la disponibilità di informazioni e le risorse interattive che possono essere utilizzate per sensibilizzare gruppi di diverse fasce d'età sul tema della migrazione forzata. Per questo motivo, ODISSEU potrebbe essere promosso all'interno di eventi pubblici e campagne, come la Giornata Mondiale del Rifugiato (**Cipro**), o essere d'ispirazione e fornire materiale di riferimento per gli studenti che organizzano attività nell'ambito di iniziative scolastiche legate alla migrazione forzata, come nel caso della **Germania**.

Uno dei principali punti di forza del progetto ODISSEU sta nel fatto che i suoi Intellectual Outputs sono in gran parte online e sono quindi facilmente accessibili e fruibili da educatori e professionisti all'interno e all'esterno dei paesi partecipanti al progetto.

Ciò ha permesso ai partner di promuovere ampiamente le risorse educative soprattutto in un momento in cui la maggior parte dei processi di apprendimento, comprese le lezioni in classe, si sono trasferiti online a causa delle restrizioni legate al Covid-19.

Inoltre, i diversi elementi dei materiali didattici per ODISSEU sono stati sviluppati in modo tale da consentire a educatori e professionisti di usare i materiali in maniera indipendente e adattarli facilmente alle loro esigenze e metodologie e alle loro materie di insegnamento. In **Romania**, gli insegnanti hanno utilizzato le risorse educative regolarmente durante diverse lezioni (inglese, storia, educazione civica e interculturale) e queste si sono rivelate particolarmente utili nell'insegnamento delle lingue, con la partecipazione attiva degli educatori.





Secondo i feedback raccolti a **Malta**, ulteriori materiali di approfondimento per insegnanti ed educatori e istruzioni accurate su come svolgere le attività permettono un ampio uso dei materiali ODISSEU anche da parte di professionisti non direttamente coinvolti nel progetto.

In **Irlanda**, le parti del progetto valutate più positivamente e replicabili in altri paesi o al livello europeo sono state le storie di vita reale e la ludicizzazione del tema della migrazione forzata. Le storie del gioco sono state utili per contrastare la narrativa e gli approcci negativi sulla migrazione forzata spesso presenti nei media, mentre le storie di vita reale e personali si sono rivelate efficaci in quanto fonti credibili e autentiche che contribuiscono a una migliore comprensione dell'argomento e a creare una società più empatica e accogliente. Il gioco ha aiutato a presentare l'argomento in una maniera visiva e interessante che è facilmente comprensibile e allo stesso tempo permette di immedesimarsi con i viaggi di rifugiati e richiedenti asilo con molti background diversi.

Infine, in **Italia** l'uso di un approccio bottom-up per la promozione delle risorse ODISSEU e il passaparola tra insegnanti ed educatori si sono rivelate una strategia di successo. Gli insegnanti che hanno partecipato hanno consigliato il gioco e le attività di ODISSEU e hanno mostrato il valore aggiunto del progetto ai loro colleghi che hanno accettato volentieri di mettersi in gioco nonostante il carico di lavoro piuttosto intenso durante l'anno scolastico 2020/2021 a causa della pandemia.

Considerando l'alto livello di adattabilità delle risorse educative di ODISSEU e la loro versatilità per essere svolte con diversi mezzi e per diversi obiettivi di apprendimento, queste possono essere facilmente utilizzate sia dentro che fuori i paesi coinvolti nel progetto e possono essere replicate con successo da chiunque possa accedere al sito web del progetto in Europa e non solo.

Difficoltà incontrate nella realizzazione delle attività ODISSEU a livello nazionale e misure di mitigazione

Durante l'attuazione di ODISSEU, sono emerse una serie di sfide comuni per tutti i membri del partenariato, la maggior parte delle quali direttamente legate alla situazione generata dalla pandemia di Covid-19 in tutto il mondo, non solo in termini di attuazione pratica delle attività rispetto alle restrizioni nei diversi Paesi (ad esempio chiusura delle scuole e didattica a distanza), ma anche in relazione al clima di incertezza causato dalla pandemia, con una serie di attività posticipate o adattate più di una volta e con un conseguente aumento del carico di lavoro e lievi ritardi.

Inoltre, all'inizio del progetto, per alcuni partner è stato difficile trovare dei partecipanti per i gruppi di pari che si sarebbero dovuti incontrare regolarmente ogni sei mesi circa per provare le risorse sviluppate e valutarle. Vista la varietà delle risorse sviluppate, i gruppi avrebbero dovuto essere diversi ad ogni incontro ma a causa della difficoltà di far incontrare dei gruppi così eterogenei (insegnanti, studenti, rifugiati e altre parti interessate) e di prendere un impegno a lungo termine, i partner si sono dovuti adattare e hanno raccolto i feedback da gruppi composti da membri diversi rispetto a quanto previsto e, a causa del Covid-19, li hanno raccolti online e non in presenza.





Un'altra grande sfida sono state le restrizioni per gli eventi in presenza in tutti i paesi. Per la maggior parte delle organizzazioni partner ciò ha significato adattare attività e risorse inizialmente pensate per essere svolte di persona, affinché potessero essere svolte online attraverso piattaforme e strumenti, aggiungendo carico di lavoro e tempo. Inoltre, in alcuni paesi, le scuole hanno dovuto interrompere improvvisamente le attività in classe e si sono trovate a dover adattare le lezioni in modalità online, portando una serie di vincoli per gli insegnanti che hanno dovuto affrontare un carico di lavoro extra per preparare le lezioni e, in alcuni paesi partner è stato difficile integrare anche i materiali didattici di ODISSEU. Ciononostante, gli insegnanti hanno detto che li useranno nel corso del prossimo anno scolastico.

A causa della pandemia, per i partner è stato difficile raggiungere i beneficiari target, specialmente coloro che non hanno accesso ad apparecchiature adeguate o che non hanno competenze informatiche. È stato principalmente il caso di rifugiati e richiedenti asilo e per questo alcuni partner, per poter svolgere i workshop in presenza, hanno collaborato con ONG e organizzazioni che offrono accoglienza e strutture informative per migranti. Altri partner, invece, hanno deciso di coinvolgere le istituzioni e le Ong che si occupano di educazione per raggiungere i partecipanti, riuscendo a svolgere il laboratorio online con i rifugiati e i richiedenti asilo che avevano le apparecchiature e le competenze adatte per partecipare.

Nello stesso workshop di storytelling è stato difficile coinvolgere i partecipanti e raccogliere i loro feedback facendo attenzione a non far riaffiorare traumi passati con la raccolta delle storie di vita reale. L'attività è stata implementata con successo grazie a un approccio partecipativo e a uno spazio sicuro e informale per i partecipanti che hanno potuto decidere se condividere o meno le loro esperienze e se mantenere l'anonimato.

Tra le altre sfide menzionate c'è stata l'impossibilità di incontrarsi in presenza con gli altri partner per metà del progetto, anche se i partner hanno ritenuto efficace la strategia di comunicazione online messa in atto per mitigare il problema.

Sebbene la modalità online abbia causato qualche difficoltà nel corso del progetto, la maggior parte dei partner ha detto di essere riuscito a raggiungere beneficiari e altre parti interessate che probabilmente non avrebbero potuto partecipare agli eventi (formazione, workshop, divulgazione) se si fossero svolti in presenza. Hanno quindi avuto modo di espandere il loro raggio d'azione a livello nazionale ed europeo.



2. Raccomandazioni

Normative, politiche e strategie esistenti nei paesi dei partner relative a (i) apprendimento online, (ii) educazione interculturale e globale e (iii) sensibilizzazione sulla migrazione forzata e sull'integrazione nei contesti educativi

A **Malta**, esistono una serie di documenti di policy e strategie pubblicati dal **Ministero dell'Istruzione e del Lavoro** (MEDE) che affrontano i temi dell'alfabetizzazione digitale in relazione alla cittadinanza attiva e dell'educazione alla diversità, inclusa l'educazione interculturale.

Nel documento **“A National Curriculum Framework for All 2012”** (NCF), l'Alfabetizzazione Digitale e l'Educazione alla Diversità sono comprese tra i cinque temi interdisciplinari per la scuola primaria e secondaria e contribuiscono all'obiettivo generale del NCF di “garantire che l'apprendimento formale, informale e non formale siano un mezzo per assicurare un impegno verso la giustizia sociale, la crescita personale, la cittadinanza attiva e l'occupabilità”. Inoltre, nel documento si legge che l'Educazione alla Diversità “fornisce a ogni studente le conoscenze culturali, le attitudini e le abilità necessarie per una piena partecipazione attiva nella società”. All'interno del **Learning Outcomes Framework** sono disponibili una serie di obiettivi formativi specifici per **l'Alfabetizzazione Digitale e l'Educazione alla Diversità**, che comprendono diversi aspetti come la cittadinanza online, sensibilizzazione alla diversità culturale online e l'apprendimento cooperativo in contesti multiculturali. All'interno del MEDE esiste la Direzione per l'Alfabetizzazione Digitale e le Competenze Trasversali, mentre l'Educazione alla Diversità ricade sotto la gestione della Direzione per i Programmi di Apprendimento e Valutazione.

Inoltre, nel maggio 2020, il MEDE ha lanciato il portale online **“Teleskola”**, un mezzo per facilitare l'accesso alle lezioni e alle risorse educative per studenti e genitori, in risposta alla chiusura delle scuole per il Covid-19. Tuttavia, si precisa nel portale che Teleskola “continuerà a funzionare in futuro come piattaforma centrale di riferimento per risorse, lezioni e attività per tutte le questioni curriculari”. Dopo la chiusura delle scuole a marzo 2020, il Dipartimento per l'Alfabetizzazione Digitale e le Competenze Trasversali ha sviluppato una serie di linee guida per **l'insegnamento online** per dirigenti scolastici ed educatori.

Dopo una consultazione pubblica svolta dal MEDE, nel 2019 è stato pubblicato il documento **“A Policy on Inclusive Education in Schools”** che affronta la diversità e l'educazione interculturale e pone come il primo dei suoi 10 obiettivi “anticipare, valutare e sostenere la diversità e le differenze dei discenti”. Tra i suoi principi, è citata la lotta alla discriminazione e al razzismo e si fa riferimento agli studenti richiedenti asilo e provenienti da minoranze etniche come motore della diversità, sottolineando la necessità di adattare i modelli educativi a diverse categorie di discenti. Attraverso la sua fondazione Education Malta, il MEDE è anche il punto di riferimento nazionale per il Global Education Network Europe (GENE).

All'interno del MEDE, un'apposita **Unità Discenti Migranti** mette a disposizione una serie di attività e servizi agli studenti stranieri e alle loro famiglie “per promuovere l'inclusione degli studenti appena entrati nel sistema educativo”. Tra gli altri servizi, l'Unità offre un servizio di introduzione alla lingua agli studenti stranieri attraverso Hub dedicati per studenti delle



scuole primarie e secondarie e attraverso servizi di supporto agli studenti all'interno delle scuole tradizionali a Malta.

La Strategia “**Migrant Integration Strategy and Action Plan**” delinea una serie di misure da attuare per favorire l'integrazione dei cittadini stranieri a Malta (cittadini dell'UE, cittadini di paesi terzi, rifugiati e richiedenti asilo), compresi ad esempio corsi di maltese, inglese, orientamento culturale e formazioni mirate per i mediatori culturali che lavorano nei servizi pubblici. All'interno della Strategia, sotto la Direzione per i Diritti Umani (Ministero per la Giustizia, l'Uguaglianza e la Governance), è stata istituita un'Unità per l'Integrazione e la Lotta al Razzismo, responsabile dell'attuazione della strategia stessa.

L'**Irlanda**, nota per l'approccio positivo e accogliente verso migranti e rifugiati, ha attuato una serie di politiche, strategie, leggi, progetti e altre iniziative a sostegno della sensibilizzazione nel campo dell'impegno civico, dell'educazione interculturale e anche strategie digitali a supporto di questo processo. Il documento “**The Action Plan for Education 2016-2019**” è un documento strategico sviluppato dal Dipartimento di Irlanda per la Strategia Educativa e delle Abilità con l'obiettivo di “fornire il miglior sistema di istruzione e formazione in Europa”. I servizi di educazione e formazione definiti in questa Strategia e Piano d'Azione si basano sui valori fondamentali che ispirano coloro che lavorano nel campo dell'educazione e della formazione.

Esistono numerose strategie nazionali di educazione e formazione a sostegno delle attività svolte nell'ambito del Piano d'azione per l'Educazione che rappresentano il motore dei significativi cambiamenti che vengono pianificati e attuati nel corso dell'intero ciclo educativo. Poiché ciascuna di queste strategie contribuisce a raggiungere gli obiettivi prefissati per l'educazione e la formazione, la loro integrazione e i progressi nell'implementazione sono costantemente monitorati. Tali strategie sono: National Skills Strategy 2025; National Strategy on Literacy and Numeracy for Learning and Life 2011-2020; Digital Strategy for Schools 2015-2020; Further Education and Training Strategy 2014-2019; National Strategy for Higher Education to 2030; Framework for Junior Cycle; National Strategy on Education for Sustainable Development in Ireland, 2014-2020; 20-Year Strategy for the Irish Language 2010-2030. Tutte queste strategie includono aree che trattano i temi del progetto ma, in particolare, la **Digital Strategy for Schools 2015-2020** e il **Framework for Junior Cycle** (per gli studenti tra i 12 e i 16 anni) affrontano i temi più rilevanti per ODISSEU. Il Framework for Junior Cycle (2015) definisce il curriculum e le modalità di valutazione che offrono agli studenti opportunità di apprendimento che siano equilibrate tra la conoscenza della materia e lo sviluppo di una serie di abilità e capacità di pensiero.

L'educazione civica, sociale e politica (CSPE) è una delle materie obbligatorie del corso Junior Certificate in Irlanda ed è una componente importante nel programma di benessere del ciclo junior perché gli studenti possono sentirsi connessi e assumersi la responsabilità del benessere degli altri. Inoltre, sviluppa la fiducia, l'impegno e il coinvolgimento degli studenti, caratteristiche importanti per il loro benessere. Le risorse CSPE includono argomenti di tipo civico, sociale e politico.

In Irlanda, la principale normativa sull'integrazione che include misure nel campo dell'istruzione e dell'offerta educativa è la **Migrant Integration Strategy** (Strategia per





l'Integrazione dei Migranti) **del Dipartimento di Giustizia e Uguaglianza (2017-2020)**. La Strategia si sarebbe dovuta concludere nel 2020 ma a causa dell'impatto del Covid-19 sulla sua attuazione, il Ministro ha deciso di prolungarla fino al 2021. La Migrant Integration Strategy, pubblicata il 7 febbraio 2017, delinea l'approccio del governo irlandese alla questione dell'integrazione dei migranti, ovvero un approccio olistico da parte del governo che vede il coinvolgimento di tutti i Dipartimenti, compreso quello dell'Istruzione. La Strategia include i cittadini dello Spazio Economico Europeo (SEE) e non SEE, compresi i migranti economici, i rifugiati, coloro il cui status giuridico consente loro di rimanere in Irlanda e i cittadini irlandesi naturalizzati ma nati al di fuori dell'Irlanda. Questa Strategia quadriennale mira a creare una società pronta a **supportare l'integrazione sia collettivamente sia individualmente** ed è un passo cruciale verso una visione a lungo termine in cui l'integrazione è un principio fortemente radicato nella vita irlandese. La prospettiva da qui a trent'anni è che l'Irlanda sarà una società in cui i migranti e chi ha origini migratorie giocheranno un ruolo attivo nelle comunità, in politica e nei luoghi di lavoro e, in quanto membri della società irlandese, la solidarietà e l'identità condivisa saranno i principi guida del Paese.

La Strategia contiene 76 azioni su vari temi, tra cui cittadinanza e residenza, accesso ai servizi pubblici e inclusione sociale, istruzione, occupazione e percorsi lavorativi, salute, integrazione nella comunità, partecipazione politica, promozione della consapevolezza interculturale e lotta al razzismo e alla xenofobia, volontariato e sport. Le 76 azioni sono implementate da dipartimenti governativi, autorità locali, enti pubblici, comunità locali, imprese, organizzazioni sportive e artistiche e ONG.

In **Italia**, con il decreto "La Buona Scuola", il governo italiano ha annunciato l'innovazione del sistema scolastico e lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti. Il **Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)** è il documento di indirizzo del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per il lancio di una strategia complessiva di innovazione della scuola italiana e per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale. Durante il periodo della pandemia è stato ulteriormente ampliato.

Con l'accordo aggiuntivo "**Linee guida per la Didattica Digitale Integrata**", il Ministero dell'Istruzione ha sottolineato che le istituzioni scolastiche devono tracciare un quadro complessivo dei propri bisogni. Le istituzioni scolastiche devono organizzare attività didattiche complementari per integrare la didattica in presenza e online, come strumento inclusivo per gli studenti.

La "**Pedagogia Interculturale Italiana**" è un prodotto progressivo dei cambiamenti introdotti nel sistema scolastico italiano negli ultimi decenni. È strutturata in tre fasi: la fase di accoglienza, la fase dei dispositivi di integrazione e la fase di inclusione.

Oggi la Pedagogia Interculturale Italiana si occupa di:

- Uscire dal "mito dell'emergenza" per assumere la diversità culturale come il paradigma della scuola, che richiede una progettualità interculturale "continua e strutturale" e non più "temporanea e speciale"





- Valorizzare la presenza di studenti e studentesse di origine straniera che rappresentano “un’occasione preziosa per ripensare i propri modelli educativi, didattici, relazionali e organizzativi e per metterli in discussione”
- Mantenere l'**educazione interculturale** come “uno degli elementi di un processo più ampio di rinnovamento della teoria e pratica dell’educazione che è “necessario per tutti, per le nuove generazioni nel mondo della complessità e della globalizzazione”

La **Carta dei Valori della Cittadinanza e dell'Integrazione** è stata adottata nel 2007 per mettere in luce i principi fondamentali dell'ordinamento giuridico italiano che regolano la vita collettiva, sia dei cittadini che degli immigrati, cercando di focalizzare i principali problemi legati al tema dell'**integrazione**. La Carta è stata redatta secondo i principi della Costituzione italiana e delle principali Carte europee e internazionali dei diritti umani.

Nell'ottobre 2017 l'Italia ha adottato il **Piano Nazionale d'Integrazione dei titolari di protezione internazionale**. L'approccio prevede un'azione sistematica multilivello e multisettoriale alla quale devono contribuire regioni, enti locali e Terzo settore attraverso un'azione coordinata che consenta il pieno inserimento degli stranieri nelle comunità di accoglienza. Il percorso profilato dal Piano concerne l'impegno di istituzioni e di soggetti privati in una pluralità di ambiti, a partire da due assi prioritari: da un lato il dialogo interreligioso e interculturale, dall'altro la formazione linguistica e l'accesso al sistema di istruzione.

In **Romania**, la digitalizzazione del sistema di istruzione e formazione è stata una priorità dal 2016, con il lancio da parte dell'Amministrazione presidenziale del progetto nazionale “Educated Romania”. Al momento, la Romania ha una **Strategia di Digitalizzazione per l'Istruzione SMART-EDU** (in consultazione pubblica fino a febbraio 2021), un concetto incentrato sui seguenti concetti chiave: scuola moderna e accessibile, basata su risorse e tecnologie digitali.

Come in altri Paesi, l'emergenza pandemica ha richiesto l'introduzione di grandi cambiamenti e la riconfigurazione delle pratiche educative dalle interazioni in presenza all'online. L'uso di risorse di insegnamento-apprendimento-valutazione online è diventato la migliore soluzione per un'educazione continua. In questo contesto, il Ministero della Pubblica Istruzione ha attivato il portale **Continuing Education**, uno strumento di informazione sul web, al fine di migliorare l'attività didattica online. Questo portale è dedicato a tutti coloro che sono interessati al contesto educativo e sanitario in cui si svolge l'anno scolastico 2020/2021, a seguito della pandemia di Covid-19, e fornisce punti di riferimento metodologici, risorse educative, una guida per consulenti scolastici e strumenti pratici per gli studenti.

La **Strategia per la modernizzazione dell'infrastruttura educativa**, attuata dalla Romania tra il 2017 e il 2023, è un altro documento la cui priorità è investire in infrastrutture per modernizzare e internazionalizzare i centri universitari in aree con potenziale di crescita attraverso la costruzione e l'ammodernamento delle infrastrutture di ricerca e innovazione, materiali didattici, nuove tecnologie e supporto ICT.

Per quanto riguarda l'**educazione interculturale**, i decisori politici sono consapevoli della necessità di formare gli insegnanti per far sì che diventino dei veri e propri professionisti del





settore. In Romania, alle minoranze etniche è riconosciuto un ruolo importante nella società. Dal 1995, la **Legge sull'Istruzione** (Legge 84/1995, art. 8) ha riconosciuto alle minoranze il diritto allo studio nella propria lingua madre durante tutto il percorso scolastico e tale diritto è oggi preservato in ottemperanza alla Legge sull'Istruzione aggiornata n. 1/2011. Inoltre, il Ministero dell'Educazione Nazionale ha un dipartimento speciale – la **Direzione Generale per le Minoranze e Rapporti con il Parlamento** – che si occupa dell'educazione delle minoranze. L'idea di educazione interculturale non è esattamente delineata nelle politiche educative rumene e la società civile si attiva per introdurre nelle politiche nazionali l'idea di educazione interculturale. Un'istituzione molto attiva è l'**Istituto Interculturale di Timisoara**. Dal 2010, secondo l'ordinanza del Ministero della Pubblica Istruzione n. 5817/2010, ogni scuola ha la libertà di introdurre nei singoli programmi scolastici la disciplina "**Educazione Interculturale**". In base ai suggerimenti ministeriali e al curriculum previsto per questa materia, le scuole hanno introdotto nei programmi i seguenti argomenti: società multiculturale e interculturale, principi e valori di una società interculturale, la società e l'individuo nella società interculturale, l'educazione interculturale come dialogo tra diverse culture. Questi programmi sono previsti per tutte le classi della scuola superiore e questa soluzione intende tamponare i limiti del programma nazionale, che ha subito molti cambiamenti nel corso degli anni e che ancora oggi non è definitivo. Saranno piuttosto i cambiamenti nella società che porteranno all'introduzione degli argomenti sopra menzionati nei curricula didattici nazionali.

In **Germania**, con il **Digital Pact**, il governo federale tedesco e il Bundestag tedesco hanno annunciato nel 2018 l'intenzione di sostenere la digitalizzazione nelle scuole di istruzione generale con 5 miliardi di euro. Il punto di partenza per le scuole dovrebbe essere un concetto pedagogico e un'idea precisa di come la scuola vuole svilupparsi nei prossimi anni - con e attraverso l'uso dei mezzi digitali in classe – e le apparecchiature informatiche sono una conseguenza di questi obiettivi. Questo patto è stato ulteriormente ampliato in seguito alla pandemia.

Con l'accordo integrativo, gli stati, dal canto loro, si impegnano per la prima volta non solo ad ampliare la **formazione digitale degli insegnanti**, ma anche a tenerne traccia e a riferire al governo federale, a dimostrazione degli sforzi fatti per avere insegnanti qualificati che sappiano utilizzare la tecnologia digitale nelle scuole in modo pedagogicamente mirato. L'accordo è stato incentivato dai miglioramenti dell'infrastruttura scolastica digitale per l'apprendimento digitale negli ultimi mesi, resi possibili in particolare dai fondi forniti dal governo federale nella DigitalPakt Schule. Allo stesso tempo, queste misure hanno aumentato la domanda di supporto tecnico in loco. Il governo federale sta quindi investendo altri 500 milioni di euro per promuovere la formazione e il finanziamento di amministratori IT che si occuperanno della tecnologia in loco. Questo è un elemento essenziale per accelerare la **digitalizzazione delle scuole** nel prossimo futuro.

La Germania è una nazione esportatrice e una società di immigrazione: ecco perché l'**educazione interculturale** è importante per l'intera società. Per questo motivo negli ultimi decenni l'apprendimento interculturale ha acquisito anche un'importanza curricolare. Si sottolineano i seguenti punti:

- essere coinvolti in modo produttivo con altre percezioni e modi di espressione





- mettere in discussione l'immagine che si ha degli altri
- conoscere e riflettere sulle condizioni sociali che favoriscono la creazione di tali immagini
- relativizzare i propri punti di vista e valori attraverso il contatto con altre culture, religioni, visioni del mondo e tradizioni
- apprezzare la diversità culturale in relazione all'ampliamento dei propri orizzonti di esperienza e di azione
- promuovere il multilinguismo come prerequisito per la comunicazione interculturale e l'acquisizione di conoscenze

I curricula valutano i temi della **migrazione e dell'integrazione** in modo diverso a seconda dello stato e della materia. In geografia, la migrazione è spesso particolarmente legata ai temi dell'urbanizzazione, delle disuguaglianze globali e della crescita demografica, mentre in storia è legata ai temi dello sfollamento, della guerra, del colonialismo e del processo di integrazione europea. In politica, le questioni relative alla formazione dell'identità, al razzismo, alla tolleranza, ai diritti umani e all'Europa sono spesso affrontate in relazione alla migrazione.

I fenomeni migratori e di integrazione sono prevalentemente legati a nuove crisi, tuttavia, questo tipo di narrazione non fa emergere il fatto che la migrazione è stata a lungo parte integrante del processo politico in Germania, dall'arrivo di forza lavoro negli anni '50 e '60 alla migrazione di lavoratori qualificati. Inoltre, questa narrazione non riconosce l'importanza dell'integrazione come responsabilità dell'intera società e per questo motivo, attualmente, sono molte le lacune sul tema della sensibilizzazione sulla migrazione forzata e dell'integrazione nei contesti educativi.

Cipro è diventata una meta di immigrazione a metà degli anni '80, dopo la crescita economica del Paese e della conseguente domanda di forza lavoro straniera. La maggior parte dei **programmi e dei progetti di integrazione** attuati da allora sono stati cofinanziati da fondi dell'UE e gestiti da organizzazioni del Terzo settore o autorità locali.

La **Refugee Law** è stata approvata nel 2000 e il governo cipriota si è assunto la piena responsabilità delle questioni relative ai rifugiati, compresa la procedura di richiesta di asilo a partire dal 1° gennaio 2002. L'elemento principale della legge è il principio di non respingimento, che vieta il rimpatrio di una persona in un paese in cui la sua vita o libertà è in pericolo o in cui rischia di essere vittima di tortura, persecuzione o di trattamenti inumani o degradanti. Inoltre, ai sensi dell'articolo 21B della Refugee Law della Repubblica di Cipro, i rifugiati riconosciuti hanno gli **stessi diritti di lavorare dei cittadini della Repubblica di Cipro**. In altre parole, i rifugiati non sono soggetti ad alcuna restrizione per quanto riguarda l'occupazione né è richiesta alcuna procedura di approvazione da parte del Dipartimento del Lavoro.

Un eccellente progetto UE è **“Geia Xara”**, un programma specificatamente progettato per soddisfare le **esigenze e le aspettative degli studenti di paesi terzi**. Il programma **“Programma di lingua greca e servizi di mediazione per i minori di paesi terzi”** («Γεια Χαρά!») è rivolto agli studenti di scuola primaria ed è attivo per gli anni scolastici 2018/2019 e 2019/2020. Il programma è stato attuato da un consorzio composto da ONG e istituzioni educative a Cipro ed è stato finanziato dal programma AMIF dell'UE.





Raccomandazioni su politiche e pratiche per l'apprendimento online, l'educazione interculturale e globale e l'educazione alla migrazione forzata e all'integrazione sulla base del quadro nazionale esistente, delle esperienze del progetto ODISSEU e dei feedback delle parti coinvolte

Le raccomandazioni fornite d'ora in avanti sono frutto delle discussioni e dei feedback forniti dai gruppi target che hanno partecipato al progetto ODISSEU nei diversi paesi dell'UE. Questi feedback sono stati raccolti ed elaborati dai partner durante il corso del progetto o durante eventi moltiplicatori organizzati a livello nazionale verso la conclusione di ODISSEU.

Uno dei punti principali emerso dal confronto con le parti coinvolte in alcuni paesi del progetto è stata la mancanza di riferimenti espliciti ai temi dell'educazione interculturale, della migrazione e dell'integrazione all'interno dei programmi scolastici (come in **Irlanda** e **Romania**), il che rende difficile affrontare questi temi durante le lezioni a meno che gli educatori non li affrontino di propria iniziativa, come nel caso di **Cipro** e della **Germania**. In alcuni casi, l'educazione interculturale è esplicitamente menzionata nei curricula a livello nazionale (**Malta**) sebbene, nella pratica, la mancanza di consapevolezza, tempo e risorse relative ai temi delle migrazioni forzate porti a trascurare quest'ultimo argomento. In altri casi, la maggior parte delle attività sull'educazione interculturale rimane confinata all'ambito extrascolastico, come nel caso dell'**Italia**.

In tutti i paesi del progetto, è stato rilevato che ODISSEU ha fornito risorse indispensabili a educatori e professionisti per affrontare le questioni relative alla migrazione forzata nelle scuole, vista la **diffusa carenza o assenza di risorse tematiche e di formazione**. Gli strumenti prodotti attraverso il progetto sono stati ritenuti utili a tutti i livelli, in quanto facilmente integrabili nelle lezioni quotidiane e nelle attività educative informali. Inoltre, le attività combinano lo sviluppo delle competenze digitali negli studenti con l'apprendimento di un'ampia varietà di argomenti in modo completo e interdisciplinare.

In alcuni casi, il progetto ha aiutato a creare una rete tra scuole, enti e istituzioni locali, favorendo la creazione di una rete sociale più forte. È il caso dell'**Italia** dove, però, l'emergenza sanitaria ha messo in luce la grave situazione del sistema scolastico e le conseguenze derivanti dalla mancata **adozione di solide politiche pubbliche per migliorare e potenziare il servizio scolastico**. La crisi sanitaria ha esacerbato le disuguaglianze e ha evidenziato la **necessità di far avanzare il processo di digitalizzazione del Paese**. C'è stata una netta differenza tra chi ha avuto accesso a strumenti per comunicare, lavorare e studiare e che di conseguenza ha potuto reagire alla crisi, e chi no.

Le parti coinvolte in **Romania** hanno evidenziato come le risorse sviluppate all'interno di ODISSEU siano di particolare importanza nell'attuale contesto legato alla migrazione internazionale, nonché per il raggiungimento degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile.

Le persone con un background migratorio sono **significativamente sottorappresentate** nei comitati curriculari in **Germania**. Allo stesso modo, le competenze accademiche in materia sono raramente integrate nello sviluppo e nella revisione dei curricula e i concetti più recenti per affrontare la diversità in modo sensibile sono appena presi in considerazione.





Questi problemi generano **dubbi e incertezze quando si affrontano temi legati alla migrazione** nelle scuole.

Nelle scuole di **Malta** c'è stato un aumento della diversità nell'ultimo decennio e, sebbene siano state messe in atto una serie di strategie e di politiche per affrontare il problema, compresa l'assunzione di funzionari di collegamento comunitari con un background migratorio, gli stakeholder hanno identificato come problema la **mancanza di diversità culturale nel gruppo di insegnanti**, suggerendo che le politiche dovrebbero essere messe in atto per consentire tale diversificazione.

In **Irlanda**, le parti interessate che lavorano con migranti, rifugiati, richiedenti asilo e insegnanti hanno suggerito di **coinvolgere persone con un background migratorio** per parlare della loro esperienza in eventi o nelle classi.

Sulla base di quanto detto finora, i partner del progetto ODISSEU hanno formulato **una serie di raccomandazioni indirizzate agli stakeholder del settore educativo e ai decisori politici** sui temi **dell'apprendimento online, dell'educazione interculturale e della sensibilizzazione sulla migrazione forzata e sull'integrazione**, che potrebbero essere adottate negli Stati membri dell'UE che si trovano ad affrontare le stesse sfide e con sistemi simili a quelli coinvolti nel progetto:

- Formulare politiche e attivare strategie che **riducano il divario digitale** tra studenti e discenti all'interno del paese, per garantire parità di accesso alla partecipazione e all'apprendimento
- Sviluppare e offrire opportunità di **sviluppo professionale continuo** e formazione su **educazione interculturale, migrazione forzata e integrazione** a educatori e professionisti a livello nazionale, in collaborazione con esperti del terzo settore, del mondo accademico e di coloro che hanno un passato di sfollamento forzato
- Includere i temi dell'**educazione interculturale**, della migrazione forzata e dell'integrazione **all'interno dei curricula scolastici e delle materie** a livello nazionale e regionale
- **Promuovere e integrare risorse e strumenti educativi già esistenti** che affrontano le questioni della migrazione forzata e proporli attivamente
- Formulare politiche che supportino **l'inclusione di educatori con un background migratorio** all'interno del gruppo di insegnanti a livello nazionale
- Implementare strategie e pratiche che **promuovono attivamente l'inclusione di rifugiati e richiedenti asilo nello sviluppo di risorse educative e nella partecipazione ad attività** sulla migrazione forzata, l'integrazione e l'educazione interculturale





Conclusioni

Gli obiettivi del progetto ODISSEU erano stati formulati come segue sin dal suo inizio:

1: Sviluppare, adattare e utilizzare in contesti scolastici diversi un gioco innovativo di simulazione online per aumentare la comprensione e la consapevolezza sulle problematiche dei rifugiati tra gli studenti di scuola secondaria, sviluppando allo stesso tempo le loro "life skills"

2: Sviluppare risorse educative online per sostenere gli insegnanti della scuola secondaria nel coinvolgere i giovani in discussioni informate sui temi della migrazione e dell'asilo nell'UE

3: Promuovere un'interazione positiva e una partecipazione attiva dei richiedenti asilo e dei rifugiati attraverso il loro coinvolgimento nella vita della comunità locale, raccontando le loro storie e aiutando gli altri a capire le loro prospettive

4: Rafforzare il pensiero critico e l'alfabetizzazione mediatica dei giovani, in particolare nell'uso di Internet e dei social media, al fine di ostacolare la discriminazione e l'indottrinamento.

Osservando i feedback raccolti e analizzati nella prima parte di questo rapporto, emerge come le attività e le risorse di ODISSEU abbiano raggiunto gli obiettivi prefissati dai partner prima dell'inizio del progetto. Inoltre, è chiaro che le risorse e le attività fornite attraverso il progetto hanno contribuito a colmare le lacune e a rispondere ai bisogni individuati all'inizio dai gruppi target e dalle parti interessate.

Le attività di ODISSEU hanno registrato un impatto positivo sui beneficiari del progetto (educatori, studenti, richiedenti asilo e rifugiati) in tutti i paesi partner, e le risorse e gli strumenti educativi forniti sono stati apprezzati a tutti i livelli.

Ciò è stato possibile anche grazie al continuo coinvolgimento dei beneficiari e degli stakeholder con i partner di progetto attraverso i Gruppi di Pari, che si sono rivelati un elemento chiave per lo sviluppo e l'adattamento di strumenti flessibili di alta qualità e facilmente integrabili nelle attività di apprendimento formale. In quanto tale, la creazione di Gruppi di Pari di beneficiari da coinvolgere nel corso di un progetto può essere considerata una buona pratica e potrebbe essere replicata in progetti simili a livello nazionale ed europeo.

Un altro elemento di successo che potrebbe essere potenzialmente replicato in progetti futuri, è il coinvolgimento attivo dei partecipanti con un background di sfollamento forzato, come evidenziato sia dai partner del progetto sia dalle parti coinvolte.

Inoltre, ODISSEU si è rivelata un'iniziativa utile che ha fornito risorse online indispensabili in un momento in cui la maggior parte delle scuole in Europa (e nel mondo) sono state costrette ad adottare la didattica online e a distanza. Sebbene la situazione abbia comportato una serie di sfide, va notato che i partner del progetto - e in particolare il team di progetto - hanno reagito prontamente, implementando i cambiamenti necessari e, nel farlo, hanno acquisito ulteriori competenze, come sottolineato nella valutazione di impatto





con il personale del progetto. L'azione ha avuto un impatto complessivamente positivo sul lavoro delle organizzazioni e delle istituzioni coinvolte.

ODISSEU si adatta bene nei quadri politici e strategici già esistenti in relazione all'educazione digitale e interculturale e all'educazione sulla migrazione forzata all'interno dei paesi partner dove essi sono presenti. Ciò nonostante, le sfide identificate dai partner e dalle parti coinvolte hanno portato all'identificazione di lacune nelle politiche e nelle pratiche a livello transnazionale.

L'insieme di raccomandazioni politiche transnazionali formulate dai partner del progetto in risposta a queste lacune contribuirà, se accolto dai pertinenti decisori politici, a migliorare l'inclusione sociale e a prevenire la discriminazione tra i giovani, nonché a promuovere l'integrazione attiva di richiedenti asilo e rifugiati all'interno della società ospitante.



Bibliografia:

Cipro

- Cochliou, D. and Spaneas, S. (2009). Asylum System in Cyprus: A Field for Social Work Practice. *European Journal of Social Work*
- UNHCR Cyprus, University of Nicosia (2018). The living condition of Asylum – seekers in Cyprus. Available at: <https://www.unhcr.org/cy/wp-content/uploads/sites/41/2018/05/LivingConditionsofAsylumSeekersReport.pdf>
- Country Report: Cyprus - Asylum Information Database: https://asylumineurope.org/wp-content/uploads/2021/04/AIDA-CY_2020update.pdf

Irlanda

- Department of Education and Skills Strategy Statement, *Action Plan for Education 2016-2019*, accessed” 7th March 2019, <https://www.education.ie/en/Publications/Corporate-Reports/Strategy-Statement/Department-of-Education-and-Skills-Strategy-Statement-2016-2019.pdf>
- Department of Education, *Action Plan for Education, 2021-2023*, available at: <https://www.gov.ie/en/publication/56137-department-of-education-statement-of-strategy-2021-2023/>

Italia

- *Carta dei Valori, della Cittadinanza e dell’Integrazione - Ministero dell’Interno*, available at: http://www.libertaciviliimmigrazione.dlci.interno.gov.it/sites/default/files/allegati/carta_dei_valori_pagina_html_in_italiano.pdf
- *La Buona Scuola. I decreti attuativi. Schede di approfondimento*, available at: https://www.miur.gov.it/documents/20182/254335/La_Buona_Scuola_Approfondimenti.pdf/
- *Linee guida per la Didattica digitale integrata - Ministero dell’Istruzione, dell’Università e della ricerca*, available at:
- *Piano Nazionale di Integrazione dei titolari di protezione internazionale - Ministero dell’Interno, Dipartimento per le Libertà Civili e l’Immigrazione*, available at: <https://www.interno.gov.it/sites/default/files/piano-nazionale-integrazione.pdf>
- *Piano Nazionale Scuola Digitale - Ministero dell’Istruzione, dell’Università e della Ricerca*, available at: <https://www.miur.gov.it/documents/20182/50615/Piano+nazionale+scuola+digitale.pdf>

Germania

- Bundesministerium für Bildung und Forschung (2021): Digitalpakt Schule. <https://www.digitalpaktschule.de/> [31.05.2021]
- Beauftragte der Bundesregierung für Migration, Flüchtlinge und Integration (2021): Lehrplanstudie Migration und Integration. <https://bit.ly/2R5JXFq> [31.05.2021]



- Handreichung des Kulturausschusses der Kultusministerkonferenz (2021): Schlüsselkompetenz für respektvolles und friedliches Miteinander. <https://www.kmk.org/themen/kultur/interkulturelle-bildung.html> [31.05.2021]

Malta

- Migrant Learners' Unit website, available at: <https://migrantlearnersunit.gov.mt/en/Pages/About%20us/about-us.aspx>
- Ministry for European Affairs and Equality (2017). *Integration = Belonging – Migrant Integration Strategy & Action Plan: Vision 2020*. Malta
- Ministry for Education and Employment (2012). *A National Curriculum Framework for All 2012*.
- Ministry for Education and Employment. *Learning Outcomes Framework*. Available at: <http://www.schoolslearningoutcomes.edu.mt/en/>
- Ministry for Education and Employment. *A Policy on Inclusive Education in Schools*. Available at: https://meae.gov.mt/en/Public_Consultations/MEDE/Documents/A%20Policy%20on%20Inclusive%20Education%20in%20Schools%20-%20Route%20to%20Quality%20Inclusion%E2%80%8B.pdf

Romania

- *European Commission, 2021. Ongoing Reforms and Policy developments. Available at: https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/content/ongoing-reforms-and-policy-developments-56_ro.*
- *Ministerul Educației și Cercetării, 2020. Strategia privind digitalizarea educației din România. Available at: <https://www.edu.ro/sites/default/files/SMART.Edu%20-%20document%20consultare.pdf>*

