

O1: Analiza nevoilor educaționale

Raport de cercetare și evaluare a nevoilor

Realizat de UPIT

Cuprins

	Pagina
Rezumatul raportului	3
Partea A. Constatări din cercetarea de birou (literatura de specialitate) la nivel național și european	5
Partea B. Constatări din cercetarea de teren (focus grupuri) efectuată în țările partenere	11
Concluzii	27
Referințe	30

Rezumatul raportului

Acest raport de cercetare și evaluare a nevoilor a fost elaborat în cadrul proiectului Erasmus + „ODISSEU: Online gaming and Digital tools to promote the asylum seekers Integration and increase awareneSS amongst schools of the refugees' crisis in Europe ”, finanțat de Comisia Europeană și implementat de un consorțiu format din 6 organizații din țări UE - Italia, Germania, Irlanda, Cipru, România și Malta.

Scopul proiectului ODISSEU este de a produce un joc de simulare online holistic și incluziv, pentru a explica migrația forțată, care va permite o participare largă la nivelul întregii școli, inclusiv integrarea în curriculum, asigurarea dezvoltării competențelor și schimbări în pedagogie și mentalitate de către profesorii participanți și o implicare autentică a solicitanților de azil ca agenți activi ai schimbării, pe tot parcursul proiectului.

Acest raport de cercetare și evaluare a nevoilor a fost elaborat de UPIT, prin centralizarea principalelor constatări din rapoartele de analiză a nevoilor specifice fiecărei țări participante. Scopul raportului este de a prezenta rezultatele cercetării obținute din:

- 1) investigarea nevoilor de învățare și formare atât ale cadrelor didactice, cât și ale părților interesate din domeniul educației în legătură cu abilitatea de a implica tinerii într-o discuție informală despre migrație și azil;
- 2) revizuirea literaturii, efectuată pe modele pedagogice, pentru încurajarea solicitanților de azil și creșterea angajamentului civic al refugiaților, prin utilizarea jocurilor atât în medii de învățare formale, cât și informale, cu scopul de a efectua o analiză și o evaluare aprofundată a jocurilor existente în domeniul promovării angajamentului civic. Se va decide astfel cu privire la adecvarea lor pentru învățare și pentru încurajarea angajamentului civic prin jocuri de rol;

Prezentul raport de cercetare și evaluare a nevoilor este constituit din două părți:

- Partea A: Constatări din cercetarea de birou (literatura de specialitate) la nivel național și european;
- Partea B: Constatări din cercetarea de teren (focus grupuri) în țările partenere.

Metodologia de cercetare a fost una combinată și a constat din: (1) o cercetare de birou realizată de toate organizațiile partenere prin literatura de specialitate; (2) o cercetare de teren realizată în toate organizațiile partenere prin intermediul focus grupurilor.

Obiectivele cercetării au constat în:

- a înțelege nevoile publicului pentru a dezvolta instrumente eficiente pentru acestea;
- a înțelege modul în care diferitele contexte ale țărilor participante interrelaționează la nivel național și european, deoarece rezultatele proiectului ODISSEU trebuie să fie aplicabile transversal;



ODISSEU

Online gaming and Digital tools to promote the asylum seekers Integration and increase awareneSS amongst schools of the refugees' crisis in Europe [ODISSEU]
Număr de referință: 2018-1-IT02-KA201-048187

- a găsi principii / metode comune viabile bazate pe sinteza unor puncte comune identificate și, de asemenea, a diferențelor contextuale.

Partea A. Constatări din cercetarea de birou (literatura de specialitate) la nivel național și european

Politici și strategii naționale și europene privind: (a) angajamentul civic online, (b) educația interculturală și (c) jocurile online pentru a sensibiliza cu privire la problemele migrației forțate și integrarea solicitanților de azil

În **Irlanda, Italia și Malta** există unele politici, strategii și inițiative în domeniul angajamentului civic și al educației interculturale. Irlanda are în vigoare o gamă largă de politici, strategii, legislație, proiecte și alte inițiative care susțin creșterea gradului de conștientizare în domeniul implicării civice, educației interculturale și, de asemenea, strategiilor digitale care susțin acest proces (de exemplu, Planul de acțiune pentru educație 2016-2019, cu viziunea „Să ofere cel mai bun sistem de educație și formare din Europa”). În Italia, Planul național pentru educație digitală reprezintă o politică pentru stabilirea unei strategii cuprinzătoare de inovare a sistemului școlar italian, aducându-l astfel în era digitală (Legea 107/2015, „Buna reformă școlară”) și pentru a îmbunătăți rezultatele educaționale. Educația interculturală este un principiu care stă la baza întregului curriculum. „Digital Malta 2014 - 2020”. Publicat în Malta, el se concentrează pe îmbunătățirea bunăstării cetățenilor și a societății civile prin alfabetizarea digitală. Documentul „Cadru național de curriculum pentru toți 2012” (CNCT) include atât Alfabetizarea digitală, cât și Educația pentru diversitate printre cele cinci teme transversale destinate ciclurilor de învățământ școlar și secundar. „Strategia națională de învățare pe tot parcursul vieții 2020 din Malta” abordează atât alfabetizarea digitală, cât și diversitatea culturală în cadrul programelor propuse, care vizează sprijinirea a zece strategii educaționale.

În ciuda faptului că nu există politici și strategii naționale, în Cipru mai multe ONG-uri lucrează la problema angajamentului civic (online), creând platforme online și instruirii privind participarea civică. În România, conștientizarea și implicarea civică a oamenilor se îmbunătățesc considerabil, dar această conștientizare în creștere nu este rezultatul anumitor politici sau strategii naționale. Societatea civilă acționează pentru a introduce în politicile naționale ideea educației interculturale. Fiecare școală are libertatea de a introduce în programele școlare individuale disciplina „Educație interculturală”. Această soluție vine să acopere limitele programelor naționale.

Datorită unui sistem de educație la nivel federal, nu este posibil să se prezinte o imagine uniformă a digitalizării și educației interculturale în Germania. Tema angajamentului civic online nu este o parte integrantă a predării în școlile germane.

În Cipru și Malta, nu există politici și strategii naționale cu privire la jocurile online pentru probleme legate de migrație și solicitanții de azil. În Germania, jocurile online nu fac parte integrantă din școlile germane. Jocurile online din clasă sunt astfel înțelese mai mult ca

opțiuni suplimentare și nu sunt considerate obligatorii. Unele module arată elevilor modul în care participarea și codeterminarea funcționează pe internet. Au fost identificate două subiecte cheie pentru domeniul școlilor generale: integrarea „Competențelor pentru lumea digitală” în curriculum și procesele de predare și învățare, a căror organizare este susținută digital.

În Italia, școala este văzută ca un spațiu deschis pentru învățare, care le permite elevilor să-și dezvolte abilități pentru viață și unde tehnologia este un instrument de dezvoltare a abilităților. Acesta încurajează școlile și profesorii să coopereze îndeaproape cu organizațiile locale și să aibă un grup de profesori instruiți cu privire la procesele de primire, alfabetizare și mediere culturală, în special în zonele cu prevalență ridicată a imigranților.

Politica educațională existentă în Cipru urmărește să integreze elevii migranți în sistemul educațional cipriot și să ofere o comunicare eficientă grație educării acestora prin programe de învățare a limbii grecești. Sistemul de învățământ italian susține activități de formare continuă pentru a sensibiliza profesorii atât asupra nevoilor academice, cât și asupra nevoilor social-emoționale ale elevilor migranți. După cum s-a indicat, metodologiile de predare trebuie inovate pentru a include utilizarea tehnologiilor digitale; consolidarea competențelor digitale în toate dimensiunile în cadrul programelor; promovarea educației media la toate nivelurile școlare pentru o abordare critică a tehnicilor, limbilor și culturii media.

Problema educației interculturale a apărut pe agenda europeană atunci când statele s-au confruntat cu necesitatea integrării copiilor migranți în școlile vest-europene. Politicile UE au recunoscut necesitatea și dreptul de a studia în limba maternă pentru migranți și, de asemenea, dreptul de a studia religia și cultura maternă, pentru a păstra identitatea culturală (Convenția privind drepturile economice, sociale și culturale, 1966). La nivel european, Declarația Consiliului Europei privind diversitatea culturală (2000) promovează coexistența și schimbul de practici culturale diferite și abordează furnizarea și consumul de servicii și produse diferite din punct de vedere cultural. Rezoluția Parlamentului European din 19 ianuarie 2016 privind rolul dialogului intercultural, al diversității culturale și al educației în promovarea valorilor fundamentale ale UE „solicită Comisiei și Consiliului să adopte dialogul intercultural ca obiectiv politic puternic și angajat al UE și, prin urmare, să garanteze UE sprijin prin diferite măsuri politice, inițiative și fonduri, inclusiv dialogul intercultural cu țările terțe, în special statele fragile ”.

Legislație privind integrarea solicitanților de azil

În Malta, procesul de obținere a azilului este reglementat de Legea privind refugiații din 2001 și de legislația subsidiară 420, în timp ce integrarea refugiaților și a beneficiarilor de protecție este abordată de strategia de integrare a migranților și de Planul de acțiune 2020.



ODISSEU

Principalele acte legislative care abordează procesul de azil sunt Legea de integrare din 25 mai 2016 (în Germania), Decretul-lege privind imigrația și securitatea 132/2018 (în Italia), Ordonanța Guvernului nr. 44/2004 privind integrarea socială a străinilor (în România). Legislația centrală privind integrarea, care include măsuri axate pe educație și asigurarea educației în Irlanda, este Strategia de integrare a migrantilor de către Departamentul de Justiție și Egalitate (2017 - 2020). În prezent, se elaborează o politică națională de integrare a migrantilor în Cipru care va fi disponibilă pentru perioada 2020-2022.

În toate țările, educația este un factor crucial pentru integrarea migrantilor în societatea locală. În ciuda faptului că sistemul educațional din Cipru implementează unele programe de integrare pentru elevii imigranți, în interiorul și în afara școlii, abordarea nevoilor educaționale ale migrantilor adulți rămâne în continuare o cerință urgentă. În Germania, tinerii refugiați cu perspective bune de ședere și alte persoane care caută protecție ar trebui să primească și să urmeze o formare profesională calificată pe cât posibil. Pentru a le facilita acest lucru, va fi extins sprijinul pentru instruire. Minorii străini de pe teritoriul italian au dreptul la învățământ obligatoriu gratuit, iar toate prevederile în vigoare în domeniul dreptului la educație, accesului la serviciile educaționale și participarea la comunitatea școlară li se aplică independent de prezența lor regulată în Italia. În Malta, legislația subsidiară 420.06 stabilește că minorii care solicită azil „vor avea acces la sistemul de învățământ în condiții similare cu resortisanții maltezi” și că acest acces nu poate fi amânat „mai mult de trei luni de la data la care este prezentată cererea de azil”. Obiectivul general al politicii de integrare a străinilor care au obținut o formă de protecție în România este de a-i ajuta să se auto-susțină, să devină independenți de asistența de stat sau de organizațiile neguvernamentale și să participe activ la viața economică, socială și culturală. Din punct de vedere social și economic, persoanele străine care au o formă de protecție socială au aceleași drepturi ca și cetățenii români. Comunitatea are acum datoria de a facilita accesul la educație, servicii de sănătate și asistență socială. Pentru Irlanda, viziunea pe termen mai lung este că, peste 30 de ani, va exista o societate în care migrații și cei de origine migrantă joacă un rol activ în comunități, locuri de muncă și politică. Aceasta vede principiile directe pentru Irlanda viitorului ca fiind cele de solidaritate și identitate comună ca membri ai societății irlandeze.

În Europa, Directiva revizuită privind procedurile de azil (Directiva 2013/32 / UE) vizează decizii de azil mai corecte, mai rapide și mai bune. Directiva revizuită privind condițiile de primire (Directiva 2013/33 / UE) reglementează asigurarea condițiilor de bază ale unei primiri umane pentru solicitanții de azil în întreaga UE și respectarea deplină a drepturilor fundamentale ale persoanelor în cauză. Unul dintre obiectivele acțiunii UE în domeniul educației este promovarea Europei în ansamblu ca centru mondial de excelență pentru studii.

Nevoile școlilor și ale profesorilor în ceea ce privește educația online bazată pe jocuri, pentru implicarea civică, interculturalism și sensibilizare în domeniul integrării solicitanților de azil și a refugiaților

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.

Există mai multe nevoi ale școlilor și profesorilor la nivel european atunci când este vorba de interculturalitate, jocuri online și implicare civică.

În Cipru, orice material dezvoltat pe această temă va fi nou și foarte util pentru profesori. Profesorii care sunt dispuși să implementeze educația interculturală nu pot face acest lucru din cauza lipsei unei formări adecvate (Papamichael, 2018). În Germania, profesorii și directorii de școli tind să considere digitalizarea ca o altă provocare (Bertelsmann, 2017, p. 54). Majorității școlilor le lipsește un plan de utilizare a resurselor digitale în predare, iar transformarea digitală nu se reflectă ca o componentă a dezvoltării sistematice a școlii și a lecțiilor. Profesorii sunt, de obicei, cei care decid dacă și cum să utilizeze digitalul. Elevii folosesc în principal videoclipuri pentru a învăța în afara orelor de curs, Wikipedia și alte enciclopedii gratuite. Dacă profesorii folosesc suporturi digitale, ei apelează adesea videoclipuri, Wikipedia și software-uri de prezentare, cum ar fi PowerPoint și Word. În Irlanda, în ciuda deficiențelor semnificative ale guvernelor și politicilor anterioare (Digital Learning Framework-DLF), a existat un interes crescut față de investițiile TIC în educație. Provocarea profesorilor este cum să integreze abilitățile secolului XXI cu conținutul tradițional de bază al curriculumului. Există o gamă largă de resurse online tipărite și (care nu sunt bazate pe jocuri) disponibile în Irlanda în domeniul educației destinate angajamentului civic, interculturalismului și sensibilizării în domeniul integrării solicitanților de azil și refugiaților. Resursele online bazate pe jocuri, activitățile VR, precum și alte resurse online pot fi considerate ca fiind mai eficiente și mai căutate de elevi în zilele noastre și sunt, de asemenea, considerate a fi mijloacele lor preferate de educație în viitor..

În Italia, utilizarea resurselor digitale în practica zilnică de predare este încă parțială. Pentru profesori, primele 5 competențe pe care doresc să le îmbunătățească în viitor sunt: cum să aibă grijă de propria lor formare continuă; cum să lucreze într-un grup - rețele profesionale; modul de utilizare adecvată a tehnologiilor în predare; modul de implicare a elevilor în învățarea lor; și modul de organizare și animare a situațiilor de învățare. Primele 5 subiecte tratate în atelierile de formare profesională sunt: Nevoi educaționale speciale; Noi tehnologii și educație; Managementul clasei și problemele relaționale; Sistemul național de evaluare; Incluziune și aspecte interculturale.

În Malta, în ceea ce privește educația interculturală în mod specific, nevoile care au apărut au fost: eliminarea oricăror bariere lingvistice și de comunicare prin implementarea și disponibilitatea de cursuri de inițiere lingvistică pentru noii veniți în școlile primare și gimnaziale; instruire specializată pentru profesori pe teme specifice; implicarea tuturor familiilor elevilor în activități legate de școală, pentru a favoriza integrarea și a celebra diversitatea; unii profesori și-au exprimat necesitatea de a privi diversitatea dintr-o perspectivă mai largă, pentru a evita crearea unei perspective „noi versus ei”.

În România, este important să se faciliteze reconversia interculturală a materialelor didactice și a programelor de învățământ. Sistemul educațional trebuie să creeze un mediu

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.

care să îi împuternicească pe profesori să familiarizeze copiii cu înțelegerea exponenților altor culturi, înțelegând, în același timp, cauzele și consecințele economice, sociale și politice ale fenomenului migrației.

La nivel european, este certitudinea că există multe probleme în ceea ce privește proiectarea și implementarea programelor de dezvoltare profesională interculturală de succes. Dezvoltarea profesională a cadrelor didactice ar trebui să aibă o orientare interculturală, prin cursuri de dezvoltare profesională care pot duce la dezvoltarea competenței interculturale a acestora, adică la capacitatea de a opera eficient în medii culturale diverse (Hajisoteriu, Maniatis și Angelides, 2018; OECD, 2018). În ceea ce privește jocurile online, în prezent, tehnologia și tendințele educaționale se concentrează pe utilizarea pe scară largă a materialelor multimedia în clasă. Profesorii sunt deschiși la acest nou instrument util, infrastructura școlară se îmbunătățește continuu. Există încă anumite state europene în care aceste aspecte ar fi îmbunătățite, dar factorii de decizie politică lucrează la aceasta, pentru a crea o unitate educațională în toată Europa, adecvată unei formări interculturale prin instrumente multimedia.

În toate țările există multe bune practici în domeniul implicării civice online și educației interculturale, care se potrivesc scopului proiectului ODISSEU și pot fi valorificate în cadrul dezvoltării celorlalte rezultate: proiectele „Programul de limbă greacă pentru resortisanții țărilor terțe minore ”Și” Geia Xara ”(Cipru); jocul „The Unstoppables - Experimentează și apreciază diversitatea” (Germania); proiectul „Transforming Shadows” (Irlanda); proiectele „Călătorie de învățat” și „Joacă în pantofii mei” (Italia); două proiecte Erasmus +, intitulate „eCrisis” și „Create Games for Education” (Malta); proiectul ”React_Ro” (România); un joc pe internet, intitulat „Against All Odds” (dezvoltat de UNHCR).

Recomandări

Din păcate, nu există resurse naționale și europene în ceea ce privește proiectarea și dezvoltarea de materiale și instrumente educaționale, pentru a sprijini integrarea solicitanților de azil și a refugiaților prin utilizarea jocurilor online și a instrumentelor digitale.

Recomandări privind dezvoltarea conținutului:

- materialele și instrumentele didactice ar trebui să-l motiveze pe profesor să le folosească; este important ca proiectul să se concentreze asupra valorii adăugate, deoarece profesorii folosesc noi mijloace de comunicare numai atunci când sunt resimțite beneficiile educaționale sau didactice;
- o unitate didactică ar trebui să conțină informații despre „referința tehnică” și „clasificarea într-un grup țintă”, „formula competențelor” în raport cu curriculum-ul sau curriculum-ul de bază și informații despre „metodele” care trebuie aplicate în unitatea de predare; un calendar ar trebui să demonstreze etapele individuale; în cele din urmă, materialul ar trebui să sprijine profesorul și elevii în dezvoltarea subiectului; ar

trebui furnizate șabloane de copiere adecvate sau fișe de lucru pentru elevi, drept componentă finală a unei unități didactice perfecte;

- resursele pot conține abordarea combinată cu resurse deja dezvoltate, cu posibilitatea oferită profesorilor de a-și dezvolta propriile resurse sau de a le combina; este important să se creeze conținut bazat pe povești din viața reală și experiența vieții existente, dar fără a fi didactic;
- materialele și instrumentele didactice ar trebui să-l motiveze pe profesor să le folosească; este important ca proiectul să se concentreze asupra valorii adăugate, deoarece profesorii folosesc noi mijloace de comunicare numai atunci când sunt resimțite beneficiile educaționale sau didactice;
- jocul ar trebui să încurajeze dezvoltarea abilităților de descentralizare, de a proceda prin interpretarea multiplă a datelor, de a recunoaște analogii și diferențe, dar și de a-l asculta pe celălalt și de a găsi în propria poveste momentele pe care le-a trăit toată lumea, de a se simți un „Străin” pentru sine;
- astfel de instrumente de învățare bazate pe jocuri ar trebui să încurajeze empatia și să depășească funcția de furnizare a informațiilor - activitățile complementare vor fi concepute într-un mod care să încurajeze elevii să gândească critic și să aibă un impact în viața reală;
- jocul va fi pus la dispoziție în aceeași limbă, cu puncte de intrare diferite (adică niveluri diferite de competențe lingvistice), ținând seama, eventual, de nevoile specifice de învățare (de exemplu, pentru elevii cu deficiențe de vedere).

Partea B. Constatări din cercetarea de teren (focus grupuri) efectuată în țările partenere

Nevoile școlilor în ceea ce privește noile tehnologii și abordări inovatoare pentru a discuta probleme globale

În timpul focus grupurilor cu elevi (FG1) din Cipru și Italia, s-a menționat cu tărie că școlile nu susțin utilizarea tehnologiei educaționale în programa școlară zilnică, în principal deoarece profesorii nu au competențele digitale pentru a utiliza pe deplin, în mod adecvat, aceste instrumente. Tehnologia este utilizată de elevi în principal în timpul orelor de TIC, de informatică (Malta) sau atunci când au proiecte școlare. Elevii italieni folosesc, mai ales, Instagram, WhatsApp, Telegram, Facebook. Elevii din România sunt obișnuiți cu noile tehnologii care sunt folosite în școală pentru a discuta probleme globale: jocuri educaționale, imprimante 3D (utilizate pentru a crea proiecte educaționale pentru biologie, geografie, informatică etc.), Internet (utilizat pentru comunicare, documentare). Jocurile educative nu au fost niciodată folosite în timpul lecțiilor școlare, în Cipru. În Malta, în timpul altor cursuri, tehnologia este utilizată doar de către profesori pentru a implementa lecția.

Toți elevii ar prefera să folosească jocuri online, tablete sau VR ca parte a procesului de educație și consideră că acesta este și un mod mai eficient și mai plăcut de a învăța.

În Cipru, problemele globale sunt adesea discutate în cadrul diferitelor discipline școlare, cum ar fi lecțiile de limbă greacă, istorie, artă, geografie. De asemenea, elevii sunt de obicei implicați în activități școlare care au ca scop creșterea gradului de conștientizare cu privire la problemele globale.

Activitățile online (vizuale și audio-vizuale) și cele față în față au fost identificate ca posibile modalități eficiente și preferate de implicare a elevilor pentru a discuta problemele globale, în timp ce toate sursele tipărite (cărți, reviste, ziare etc.) se doresc a fi evitate în acest proces (Irlanda). Elevii au sugerat alte metode și modalități folosite pentru a discuta problemele globale, cum ar fi jocurile de rol, întâlnirile cu migranții, vizite la centrele de azil, activități față în față, în Irlanda și România.

Profesorii (FG2) care nu folosesc noile tehnologii sau instrumente digitale pentru a aborda aceste probleme globale în predarea lor, la fel de frecvent pe cât și-ar dori, o fac din cauza presiunii de timp pentru a acoperi programa (Cipru și Irlanda). În Malta și Germania, în majoritatea cazurilor, instrumente IT specifice (site-uri web, videoclipuri online, jocuri online) sunt folosite în timpul lecțiilor de către profesori pentru a discuta subiecte diverse, inclusiv problemele globale, în anumite cazuri. În unele școli din România, nu există cerințe pentru utilizarea noilor tehnologii, nu există laboratoare sau computere; profesorii sunt interesați de

noile tehnologii pentru a discuta cu elevii despre problemele globale. Singurul exemplu pentru o abordare inovatoare a fost metoda Betzavta, în Germania.

Potrivit profesorilor, elevii au oportunități de a studia subiecte relevante pentru problemele globale în cadrul diferitelor discipline: greacă, geografie, istorie și educație pentru sănătate (Cipru). În Irlanda, instrumentele cele mai frecvent utilizate includeau: tablele interactive, sarcini de a găsi informații online (WebQuests etc.), Kahoot. Profesorii din centrele de educație a doua șansă *Youthreach* (oferind program de formare și experiență profesională pentru cei care abandonează timpuriu școala, cu vârsta cuprinsă între 15 și 18 ani) utilizează zilnic o platformă online *Workbook*, care include subiecte privind integrarea, refugiații și solicitanții de azil, situația politică etc. În Italia, profesorii folosesc în mod regulat table interactive, tablete și telefoane mobile, ateliere didactice; unii profesori din Italia folosesc și platforme digitale: Google classroom și Google Drive, Google Sites, E-Twinning, Mymaps, Pixton.

În România, manualele actuale de educație interculturală sunt aride, greu de înțeles, fără CD / jocuri educaționale, cu sarcini dificil de rezolvat de către elevi, din cauza lipsei de competențe IT. În Italia, modulele de cetățenie globală sunt axate în principal pe încurajarea gândirii critice, a cetățeniei active, a agresiunii, a legalității și a opțiunilor de sănătate. Tema migrației forțate nu se află pe ordinea de zi. Un profesor din Italia a folosit un program pentru a crea un comic despre povestea unui refugiat sirian. În Malta, profesorii selectează instrumente IT și materiale online pe baza abilităților academice și lingvistice ale elevilor; de asemenea, preferă instrumentele online care stimulează gândirea creativă, abilitățile critice, discuțiile și care sunt interactive.

Profesorii au recunoscut faptul că elevii sunt foarte interesați de instrumentele digitale și dispozitivele mobile, Kahoot, Edu, site-urile web (România, Cipru, Irlanda, Germania), jocurile de rol online (Italia). De asemenea, profesorii au menționat că elevii au o varietate de alte oportunități la școală de a se angaja în activități care promovează probleme globale pe bază non-formală, cum ar fi „Săptămâna pentru voluntari”, „Cluburile școlare”, „Bunastarea elevilor și Comitetul de caritate” și „Comitetul de contribuție socială” (Cipru), proiectele „Școală fără rasism”, proiecte de artă, grupuri de lucru, cursuri de tranziție - „germana ca a doua limbă” (Germania). Mai mult, s-a pus accentul pe importanța dezvoltării de către elevi a abilităților ușoare și a capacității de a se relaționa cu ceilalți, prin utilizarea metodologiilor, cum ar fi discuțiile în clasă, ca formă de predare complementară atunci când se utilizează TIC și jocuri online (Malta).

Părțile interesate - stakeholderii (FG3) au menționat că noile tehnologii și jocurile educaționale online sunt foarte importante pentru predarea și discutarea problemelor globale, a proiectelor de cercetare pe probleme globale, a cercetărilor de teren (Cipru, Irlanda, România). Tablele interactive au fost integrate în practica didactică, dar nu sunt întotdeauna exploatate la întregul său potențial, în Italia. În România, chiar dacă noile tehnologii sunt utile, unii profesori sunt reticenți să le folosească la clasă. Există încă o lipsă

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.

de noi tehnologii și abordări inovatoare pentru a discuta probleme globale și alte subiecte în general, în Irlanda.

Educatorii adulți care lucrează cu solicitanții de azil / refugiați folosesc Facebook pentru diseminarea activităților proiectului și a resurselor digitale, cu scopul de a aduna informații legate de muncă (Italia). În Malta, echilibrul dintre utilizarea TIC și predarea „clasică” ar trebui subliniat și mai mult atunci când se abordează subiecte serioase, cum ar fi migrația forțată. Au fost menționate dificultăți specifice în utilizarea tehnologiei cu copiii cu migranți care au ajuns în Malta abia recent, datorită nivelului lor de alfabetizare engleză / malteză și digitală.

Unele părți interesate au menționat importanța organizării de activități extracurriculare și extrașcolare pentru elevi, pentru a-i implica în discuții și pentru a-i face să conștientizeze problemele globale (Cipru, Irlanda, România). Una dintre modalitățile de a discuta despre problemele globale ar fi, de asemenea, aceea de a duce elevii în excursii pentru a experimenta personal probleme, vizite, jocuri de rol cu alți elevi și părinții lor, exemple de bune practici din școli.

Concluzii pe această temă

- ✓ elevii și profesorii sunt familiarizați cu noile tehnologii, pe care le folosesc independent sau în activități de predare-învățare;
- ✓ în majoritatea cazurilor, instrumente IT specifice sunt utilizate în timpul lecțiilor de către profesori pentru a discuta diverse subiecte, inclusiv problemele globale (cele mai frecvent utilizate instrumente incluse: tablele interactive, tablete și telefoane mobile, ateliere didactice, sarcini de găsit informații online - WebQuests, Kahoot, Edu, platformele online Workbook, Google classroom, Google Drive, Google Sites, E-Twinning, Mymaps, Pixton);
- ✓ totuși, există și profesori care folosesc mai puține sau deloc tehnologii noi, din cauza lipsei de resurse în școală, a presiunii cauzate de timpul necesar predării conținutului materiei conform curriculei, a lipsei de competențe IT;
- ✓ toți elevii ar prefera să folosească jocuri online, tablete sau VR ca parte a procesului de educație și consideră că acesta este și un mod mai eficient și mai plăcut de a învăța;
- ✓ de asemenea, profesorii au menționat că elevii au o varietate de alte oportunități la școală de a se angaja în activități care promovează probleme globale pe o bază non-formală (de exemplu, „Săptămâna pentru voluntari”, „Cluburile școlare”, „Bunăstarea elevilor și Comitetul de caritate”, „Comitetul de contribuție socială”, proiectele „Școala fără rasism”, proiecte de artă, grupuri de lucru, cursuri de tranziție, „limba germană ca a doua limbă”);
- ✓ unii dintre factorii interesați au menționat importanța organizării de activități extrașcolare pentru elevi, cu scopul de a-i implica în discuții și de a-i face să conștientizeze problemele globale.

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.

Problemele legate de solicitantii de azil în legătură cu angajamentul civic

Elevii (FG1) păreau să înțeleagă bine ce înseamnă angajamentul civic și erau, de asemenea, conștienți și bine informați cu privire la migrație (Cipru). Elevii din România știu că migranții sunt acele persoane forțate să părăsească țara din cauza războiului, a sărăciei, a foametei, pentru o viață mai bună. Obstacolele întâmpinate de migranți și identificate de elevi sunt: bariere lingvistice, adaptare dificilă, diferențe culturale, obiceiuri, tradiții, reticența oamenilor locali, stereotipuri, dificultăți în recunoașterea studiilor absolvite, dificultăți emoționale în adaptarea la un alt mediu, lipsă de familie, prieteni .

Elevii din Cipru au declarat că, de obicei, învață despre problemele globale, inclusiv migrația, din diverse surse, în principal de pe internet, programe TV, școală, ziare, reviste, de la părinți și din diferite evenimente și seminare educaționale. În ceea ce privește școala, elevii au spus că au mai multe oportunități de a studia probleme globale la disciplinele greacă, proiectare și tehnologie, geografie, biologie și fizică.

Elevii din Germania, Italia și Irlanda nu au cunoștințe suficiente despre acest subiect, dar sunt extrem de motivați să joace un astfel de joc. Elevii din Malta au declarat că ar dori să înțeleagă cauzele care determină refugiații să vină în Malta. După ce au discutat acest subiect, toți elevii din Irlanda au arătat un mare interes în a afla mai multe despre Mosney Direct Provision Center, despre facilitățile și condițiile centrului. Elevii din Italia nu consideră că problema este o prioritate, deși ar fi interesați să afle mai multe despre anumite informații pe care le aud în știri.

Mai mult, tinerii din Cipru au menționat că au mulți elevi în școala lor care sunt migranți și, ca urmare, majoritatea elevilor sunt conștienți de migrație, precum și de dificultățile cu care se confruntă migranții. De asemenea, au reușit să identifice diferența dintre migranți, refugiați și solicitanți de azil. După o scurtă discuție și aducând câteva exemple din partea facilitatorilor, elevii din Irlanda și-au dat seama că există refugiați, solicitanți de azil sau migranți chiar în clasele sau școlile lor, dar acest subiect nu a fost niciodată discutat sau evidențiat până acum, așa că nu s-au gândit niciodată la „Luând în considerare călătoria lor” sau discutând trecutul lor.

Toți elevii din Cipru au fost de acord că nu există incidente de rasism, ură sau agresiune, bazate pe discriminare sau xenofobie. Cu toate acestea, unii dintre ei au menționat că, pe măsură ce îmbătrânesc, cu atât mai puțin cred în stereotipuri și prejudecăți asupra migranților. O serie de stereotipuri despre migranți au fost discutate de elevii din Malta, care au fost de acord că există anumite stereotipuri care se adresează în mod special refugiaților și solicitanților de azil - cum ar fi faptul că refugiații sunt toți săraci sau pretind că sunt săraci, intră în țară ilegal, pentru a nu plăti taxe sau că există aproape mai mulți străini decât maltezi în Malta. În Italia, există mai multe prejudecăți cu privire la migranți, cum ar fi

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.



aceștia sunt criminali și nu ar trebui să aibă încredere în ei, prejudecăți dezvoltate odată cu vârsta. Sportul este canalul principal pentru contactarea și cunoașterea altor persoane. În România, există anumite stereotipuri și prejudecăți cu privire la solicitanții de azil, care derivă din diferențele dintre oameni (culoarea pielii, accente lingvistice diferite, statut social, origini mai sărace, ideea că aceștia sunt teroriști sau aparțin unei anumite minorități). O elevă româncă și-a subliniat propria experiență pozitivă de integrare a migranților în Germania; ea a subliniat faptul că școala, profesorii și colegii au încercat să o ajute să se integreze, oferindu-i posibilitatea de a învăța limba într-un singur semestru etc.

În ceea ce privește jocul ODISSEU, toți elevii din Cipru și-au exprimat entuziasmul și au menționat că un astfel de joc va fi o ocazie excelentă să intre în pielea refugiaților și să experimenteze dificultățile cu care se confruntă, precum și deciziile pe care trebuie să le ia în timpul acestei călătorii. În Germania, tema călătoriei și a integrării în clasă este un subiect extrem de sensibil. Abordarea ODISSEU este, deci, văzută destul de critic, deoarece mulți refugiați sunt reprezentați în clase.

Elevii din Cipru au avut multe idei interesante cu privire la joc și povestea acestuia: joc de rol; utilizatorul ia decizii critice; deciziile afectează povestea; va fi dat un mesaj pozitiv - după toate obstacolele refugiații pot avea o viață mai bună și mai sigură în țara gazdă (acest comentariu a fost menționat de elevii migranți). Elevii din Germania au avut câteva idei cu privire la jocul ODISSEU: ficționalizarea poveștii și divizarea clasei pentru protecția re-traumatizării refugiaților (este necesar să se protejeze refugiații în clase, să includă sfaturi în manualul profesorului despre cum să se ocupe de refugiați); o inversare a poveștii (punctul de plecare al călătoriei spre Europa) ar putea ajuta, de asemenea, refugiații să facă față experienței lor și să păstreze distanța; motivarea profesorilor să utilizeze ODISSEU în predarea lor. Recomandări pentru joc, din Irlanda: jocul ar putea include caracteristici similare jocului Minecraft, unde jucătorii își pot construi propriile clădiri (de exemplu, centre comunitare, biserică, școală etc.). Ar putea fi legat de Google Maps pentru a crește gradul de conștientizare cu privire la facilitățile situate în zonă. Recomandări pentru joc, din România: trebuie să conțină date concrete, povești inspirate din realitate; să aibă un design realist, să fie animat; să fie complet (consultați toate aspectele integrării); să aibă cerințe ușor de înțeles de către elevi; să arate contrastul dintre bine și rău și să permită alegerea între bine și rău; să prezinte pașii întreprinși de un solicitant de azil, situațiile critice, obstacolele, dificultățile, obiceiurile solicitanților de azil; să permită proiectarea personajului (solicitant de azil) pe baza unui chestionar, în funcție de unele caracteristici dorite de elev (vârstă, rasă, statut social etc.); să determine elevii să facă alegeri în timp ce călătoresc din țara lor natală în țara de destinație; să aibă personaje (solicitanți de azil) care să se poată deplasa în călătorie pas cu pas și să ofere perspective diferite de integrare; să provoace elevii să facă alegeri în timpul călătoriei lor din țara lor natală; să arate altor personaje care își doresc lucruri bune sau rele pentru el / ea, să evidențieze consecințele alegerilor lor; să aibă întrebări din viața reală, elevul poate răspunde și își poate compara răspunsul cu răspunsul corect; jocul să poată fi jucat și de copiii mai mici care nu știu să

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.



citească; jocul să fie creat pe categorii de vârstă (pentru vârstele mai mici și pentru elevii mai în vârstă să facă față realității, uneori dureroase); jocul să fie jucat pe un laptop / telefon mobil. Elevii ar trebui, prin jocul ODISSEU, să învețe să fie empatici, să se pună în pielea unui solicitant de azil. Jocul nu trebuie să conțină imagini traumatizante, violente, să evite exagerările și să nu jignească copiii de o anumită etnie. În proiectarea jocului, ar trebui să fie implicați atât elevi nativi, cât și migranți.

În ceea ce privește caracteristicile jocului ODISSEU, elevii din Italia au sugerat: să includă elemente amuzante / pozitive, deoarece tema este destul de tristă; să fie proiectat în 2D; să fie așezat pe o hartă a lumii; să includă date statistice; utilizatorii ar trebui să folosească bani și să ia decizii de-a lungul călătoriei, ceea ce poate duce utilizatorul la diferite scenarii. Alte instrumente și activități care pot fi utilizate pentru a sprijini participarea solicitanților de azil și a refugiaților în comunitate includ evenimente, filme, adunări ale elevilor, ascultarea mărturiilor.

Profesorii (FG2) din Cipru au exprimat faptul că elevii ciprioți nu au stereotipuri și prejudecăți, deoarece numărul elevilor care sunt refugiați și solicitanți de azil este mare și sunt obișnuiți să trăiască și să petreacă timp cu ei. În Irlanda, constatarea generală a profesorilor este că elevii din școlile primare nu au tendința de a face diferențe între ei, sunt susținători și înțelegători atunci când vine vorba de culturi și medii diferite. Această situație se schimbă atunci când vorbim despre elevii de gimnaziu, unde profesorii au identificat o nevoie semnificativă de sensibilizare și „luptă” împotriva abordării negative, adesea inadecvate, a refugiaților și a solicitanților de azil, care apare de cele mai multe ori din lipsa de informații despre background, cultură și trecut și crearea de opinii bazate pe „povești negative” auzite din știri sau în mediul lor de origine. În Italia, prejudecățile includ refugiații ca fiind violenți, furând locuri de muncă, nedorind să lucreze. Incluziunea pare să funcționeze, în principal, la clasă, dar, în afara școlii, copiii migranți sunt mai puțin implicați în activități cu alți italieni (comunitățile de migranți sunt adesea destul de apropiate) și mai puțin integrați în țesutul social. Profesorii români consideră că elevii sunt dispuși să ajute solicitanții de azil să se integreze, dar procesul de integrare este dificil. Există persoane din categoria solicitanților de azil care s-au integrat și care dezvoltă implicarea civică (exemple: Raed Arafat, creator SMURD, medici etc.).

Cu toate acestea, unii dintre profesorii din Cipru cred în stereotipuri, cum ar fi acelea că elevii refugiați și solicitanții de azil au abilități educaționale mai scăzute sau probleme comportamentale. Cu toate acestea, în zilele noastre nu există incidente rasiste în școli, iar sistemul educațional din Cipru promovează protecția drepturilor de libertate ale tuturor grupurilor societății cipriote împotriva oricăror discriminări rasiste și tendințe de excluziune socială. Profesorii din România consideră că există anumite stereotipuri cu privire la rasă sau la minorități în societatea românească.

Bariera lingvistică pare a fi problema majoră atunci când vine vorba de angajamentul și integrarea lor civică și acest lucru se aplică atât elevilor, cât și părinților.

În Italia, școlile au adoptat proceduri de primire și includere a elevilor străini (cu / fără antecedente migratorii), care includ predarea limbii italiene ca a doua limbă, furnizarea de mediatori culturali și lingvistici, dezvoltarea unor planuri de predare individualizate. Practicile principalelor școli din Cipru (în afară de grupul de lucru pentru predarea limbii grecești) cu privire la includerea acestor elevi sunt: dezvoltarea de activități și programe interculturale în cadrul activităților școlare; organizarea de întâlniri informative cu familiile / părinții; furnizarea de interpreți părinților pentru a dezvolta o mai bună comunicare și relații îmbunătățite cu școala. În Irlanda, toate instituțiile de învățământ implicate în cercetare oferă o gamă largă de servicii care sprijină integrarea cu succes a refugiaților și solicitanților de azil în comunitate: asistență lingvistică, suport pentru alfabetizare și calcul, servicii de consiliere; unele instituții oferă programe de mentorat unu la unu, vizite la domiciliu și, de asemenea, cursuri gratuite pentru a implica și susține părinții, organizate după-amiaza. În Malta, unii profesori au propus inițiative ad hoc în care ar putea fi implicați părinții; în plus, politicile legate de integrarea tuturor elevilor există în școli, dar este nevoie de atitudini incluzive adoptate și acasă.

Sfaturile profesorilor de limbă germană despre cum să fie proiectat jocul sunt cele enumerate mai jos: reguli simple care necesită puține explicații; generalizări nu prea puternice; posibilitatea adoptării diferitelor opinii (care se bazează totuși pe un sistem comun de valori); redabil în 45 de minute cu configurare; clarificarea cauzelor călătoriei, a participării lumii industriale și occidentale; să arate legătura cu criza trecută a refugiaților, nu numai ca o problemă contemporană; orientat spre elev, să ofere planul de lucru (cele mai bune practici); destul de scurt, cu material însoțitor, distractiv și instructiv.

Răspunsuri de la profesorii germani despre modul în care ar trebui conceput jocul pentru ca elevii să învețe empatia față de refugiați: personalizat cu studii de caz, de preferință de la colegi; nu povești prea lacrimogene, ci în principal povești cu tineri care să ofere și potențial de identificare; autentic fără a fi exagerat; să ofere recomandări pentru viața de zi cu zi; pentru a arăta cum comportamentul tinerilor poate fi influențat; să evidențieze cauzele migrației; orientat către elev: copiii ar trebui să poată contribui la proiectare; dramatic (nu trebuie să fie plictisitor).

Părțile interesate – stakeholderii (FG3) din Cipru și-au exprimat nemulțumirea față de politicile de integrare din Cipru, deoarece procesele nu sunt întotdeauna în favoarea refugiaților / solicitanților de azil. Unul dintre cele mai importante aspecte pentru succesul acestor inițiative este faptul că ele se concentrează pe sinergiile dintre diferite organisme (naționale și europene) și organizații. Una dintre principalele probleme cu care se confruntă solicitanții de azil și refugiații în legătură cu angajamentul civic, în Malta, este bariera lingvistică.

Comparativ cu câțiva ani în urmă, contextul migrației italiene și, de asemenea, nevoile școlii în ceea ce privește incluziunea elevilor migranți s-au schimbat. Dintr-o fază de urgență, în care nevoile au fost legate în principal de primirea și îngrijirea primară a noilor sosiți, acum nevoile emergente depășesc sprijinirea învățării limbii italiene, incluzând abandonul școlar și integrarea socială și culturală. Acest lucru este evident mai ales la nivelul școlii gimnaziale, unde majoritatea elevilor străini dețin deja competențe lingvistice bune, dar nu găsesc întotdeauna un sprijin adecvat în ceea ce privește incluziunea culturală și sprijinul pentru studii.

De la criza refugiaților din 2015, călătoria, integrarea și migrația au devenit, de asemenea, un subiect aprins dezbătut în Germania. În unele cazuri, acest subiect este privit foarte critic.

Irlanda ar avea nevoie de o politică de integrare mai bine conturată pentru solicitanții de azil (nu numai pentru refugiați). Dezvoltarea politicilor este foarte importantă în stadiul de început și, ca atare, sunt și pachetele de implementare și de sprijin.

În Italia, programele lingvistice au mai mult succes dacă includ module despre modul de accesare a serviciilor de bază (asistență medicală, căutarea unui loc de muncă etc.); sunt deschise pentru toată lumea din comunitate, nu doar pentru migranții nou-sosiți (aceasta oferă oportunități pentru construirea unor relații mai largi și cunoașterea oamenilor din diferite naționalități și medii); oferă certificare lingvistică. Atelierele de teatru, activitățile cu asociațiile locale și întâlnirile în școli cu solicitanții de azil au fost bine primite de către elevi. Încrederea și respectul sunt părți foarte importante în crearea condițiilor pentru implicarea civică a grupurilor țintă și, de asemenea, pentru a-i sprijini să vorbească sau să împărtășească poveștile lor. Potrivit acestor constatări, putem depune mărturie că procesul de integrare din Irlanda ar putea fi mai colaborativ între factorii de decizie politică și refugiați, iar solicitanții de azil și refugiații / solicitanții de azil ar trebui să fie împuterniciți să devină factori de integrare.

În Irlanda, este o nevoie semnificativă de creștere a implicării acestor grupuri țintă în comunități pentru a putea înțelege provocările cu care se confruntă refugiații înainte de a lucra cu ei.

În Cipru, principala dificultate cu care se confruntă stakeholderii este lipsa politicii naționale pentru integrarea refugiaților și a solicitanților de azil, întrucât guvernul cipriot este încă în curs de elaborare a raportului de politică națională, care va fi pus în aplicare în perioada 2020-2022. Alte dificultăți cu care se confruntă părțile interesate sunt problemele de comunicare (care sunt de obicei rezolvate prin interpreți) și necunoașterea culturală. Discriminarea și un limbaj public negativ folosit pentru a descrie solicitanții de azil și refugiații (în special prin intermediul rețelelor sociale) au fost, de asemenea, menționați ca factori care împiedică integrarea și participarea, în Malta. A fost evidențiată necesitatea ca modelele și poveștile de succes să fie împărtășite publicului. Un număr de școli organizează diferite activități pentru a-i întâmpina pe nou-veniți în timpul anului școlar, în încercarea de a implica părinții și elevii maltezi și străini.

În România, principalele provocări sunt primirea dosarelor de înregistrare a elevilor în școală, organizarea procesului de învățare a limbii române, implicarea consilierului școlar. Angajamentul civic al refugiaților / solicitanților de azil este influențat de următorii factori: nivelul de integrare, numărul de ani petrecuți în România, implicarea autorităților în procesul de integrare, participarea ONG-urilor. Îmbunătățirile propuse pentru creșterea angajamentului civic al refugiaților au fost: implementarea unor proiecte privind capacitatea refugiaților, organizarea de întâlniri / sesiuni de diseminare; creșterea dorinței refugiaților de integrare în societatea românească.

În Germania, părțile interesate intervievate au indicat că există deja măsuri în instituțiile și organizațiile lor care contribuie la promovarea diversității și integrării culturale. Au fost menționate aici următoarele măsuri concrete: voluntarii care lucrează cu refugiați și solicitanții de azil vor fi ajutați prin crearea unui mediu de învățare inovator care oferă sprijin și formare (vor fi oferite cursuri interculturale), cooperare, cursuri de integrare, ajutor, voluntariat.

Concluzii pe această temă

- ✓ unii elevi au informații despre migrația forțată, informații obținute de la școală, internet, presă, familie, iar alții au foarte puține cunoștințe despre acest fenomen;
- ✓ deși unii elevi au întâlnit, în clasa sau școala lor, alți elevi aparținând categoriei de refugiați / solicitanți de azil / migranți, problema „călătoriei” lor către țara de destinație nu a fost niciodată discutată;
- ✓ elevii recunosc că există stereotipuri și prejudecăți în societate cu privire la migranți, în anumite situații, dar nu au existat exemple de rasism sau ură față de migranți; în general, profesorii apreciază că elevii nu prezintă stereotipuri și prejudecăți față de refugiați / solicitanți de azil;
- ✓ bariera lingvistică pare a fi problema majoră atunci când vine vorba de angajamentul și integrarea lor civică și acest lucru se aplică atât elevilor, cât și părinților;

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.



ODISSEU

- ✓ de cele mai multe ori, școala este implicată semnificativ în învățarea limbilor străine și în procesul de integrare a elevilor din categoria refugiați / solicitanți de azil;
- ✓ elevii, profesorii și stakeholderii au făcut diverse propuneri cu privire la conținutul jocului online ODISSEU, utile în determinarea conținutului jocului;
- ✓ în unele țări, instituțiile și organizațiile responsabile contribuie la promovarea diversității culturale și la integrarea refugiaților / solicitanților de azil prin sprijinirea formării celor care interacționează cu străinii;
- ✓ în unele țări, a fost identificată necesitatea unor politici de integrare solide pentru solicitanții de azil, nu doar pentru refugiați.

Competențele și formarea profesorilor trebuie să sprijine educația interculturală

Competențele profesorilor și nevoile de formare nu au fost discutate cu elevii, în Malta, România, Cipru, Italia și Germania. Elevii din Irlanda ar recomanda ca profesorii să își dezvolte cunoștințe și abilități în acest domeniu.

Profesorii (FG2) din Malta au declarat că se simt echipați cu abilități pentru a sprijini educația interculturală, dar instruirea și consolidarea lor în acest sens au fost întotdeauna necesare. A fost menționată necesitatea de a furniza informații și de a sensibiliza toți profesorii și echipele de conducere a școlii cu privire la anumite subiecte, deoarece ar trebui să se înțeleagă mai bine fenomenul pentru a fi dispuși să obțină mai multe informații despre migrația forțată.

Toți profesorii din Irlanda, România și Cipru au fost de acord asupra faptului că lipsește pregătirea sau educația în legătură cu interculturalitatea. Se consideră că profesorii din România au nevoie de formare profesională pentru a face față provocării de a preda elevilor solicitanți de azil / refugiaților: cunoștințe insuficiente despre problema migrației, dificultăți cu care se confruntă refugiații / solicitanții de azil; lipsa procedurilor, resurselor și instrumentelor în unele școli; dificultăți în comunicarea cu elevii din clasele multiculturale; necunoașterea nevoilor de integrare ale acestor elevi și posibilitățile de a satisface aceste nevoi. Implementarea proiectelor interculturale ar ajuta elevii să distingă atitudini discriminatorii în societate, să devină mai conștienți de fenomenul migrației forțate. În Italia, profesorii au nevoie de sprijin în gestionarea orelor multiculturale; dezvoltarea de activități care sporesc conștientizarea „celuilalt” și gândirea critică; strategii de învățare pentru a realiza o integrare adevărată și nu doar tolerantă, față de cei care sunt diferiți.

Toți profesorii din Cipru au fost de acord asupra faptului că formarea profesorilor în domeniul educației interculturale este foarte necesară, deoarece materialul educațional și sprijinul pe care îl primesc de la organismele naționale responsabile cu educația lor nu este uneori suficient. Aceștia au comentat, de asemenea, că trebuie să aibă pachete educaționale complete (cu resurse de învățare, activități, instrumente, exemple concrete etc.) care pot fi folosite ca ghid pentru activitățile lor de predare zilnice.

Pentru profesorii români, jocul online ODISSEU trebuie să se bazeze pe povești din viața reală, să prezinte aspecte ale tradițiilor migranților, să prezinte diferite scenarii (latura pozitivă și negativă a integrării); să permită jocului să reia sau să aleagă un alt mod dintr-un labirint de situații; jocul poate avea personaje care depășesc obstacolele și reușesc să se integreze. Sugestiile pentru dezvoltarea jocului ODISSEU, de la profesorii italieni, includ: furnizarea de informații istorice, culturale (pentru a înțelege de unde provin migranții și de ce pleacă); elevii ar trebui să fie puși în pielea migranților (ar putea crea un avatar, astfel încât să se joace la prima persoană sau să-și încarce propria imagine); oferă mai multe opțiuni și scenarii neașteptate; jocul ar trebui să aibă un impact vizual, „rapid”. Recomandări pentru joc, din Irlanda: utilizați grafică similară cu jocurile pe care le joacă deja; opțiune de a alege din mai multe caractere din diferite țări / regiuni; utilizați text tipărit mare în engleză și limba maternă a personajului; elemente interactive cu intrări audio; posibilitatea de a face clic pe linkuri cu videoclipuri, interviuri și povești în timpul jocului; să includă imagini reale din țara de origine a personajului, rutine de viață cotidiană, festivaluri, obiceiuri, mâncare - contrastând viața nouă - pentru a arăta perspectiva diferită; să includă date din experiența proprie / călătorie și statistici legate de călătorie.

În ceea ce privește jocul ODISSEU, profesorii din Cipru și-au exprimat îngrijorarea cu privire la capacitatea lor de a folosi un joc online în scopuri educaționale, așa că au fost încântați să știe că proiectul va dezvolta un curriculum despre procesul de învățare general al jocului. Aceștia au evidențiat faptul că nu au experiență și cunoștințe anterioare cu privire la modul de utilizare a jocurilor online educaționale, astfel încât îndrumările partenerilor vor fi foarte importante. Profesorii au sugerat, de asemenea, că activitățile la clasă nu ar trebui dezvoltate pentru a dura mai mult de 30 de minute, pentru a se putea încadra într-o perioadă școlară.

Pentru profesorii italieni, manualul digital ar putea fi inclus în lecțiile de istorie, filozofie, limba engleză, geografie, cetățenie globală și în cele legate de Constituția italiană. Modulele ar trebui să aibă aproximativ 50 de minute și ar trebui să fie dezvoltate în funcție de grupa de vârstă / nivelul școlii. Durata recomandată a activităților la clasă în cazul elevilor de liceu este de 40 de minute (Irlanda). Pentru profesorii români, curricula ODISSEU ar trebui să fie personalizată la nivelul copiilor: un scenariu de 20 de minute, 30 de minute sau mai multe. S-ar putea selecta o opțiune pentru curriculum-ul ODISSEU (curriculum opțional) în clasele unde numărul de elevi ar permite.

Toți factorii interesați – stakeholderii (FG3) din Cipru au menționat importanța de a avea sinergii cu diferite organisme și organizații naționale, pentru a lucra împreună și a aborda problemele integrării refugiaților și solicitanților de azil. Aceștia au comentat că ar trebui ca proiectul să se concentreze asupra formării profesorilor, deoarece majoritatea acestora nu sunt familiarizați cu jocurile educaționale online și vor avea nevoie de o mulțime de îndrumări și sprijin cu privire la această problemă. Profesorii din România trebuie să cunoască specificitățile diferitelor națiuni / minorități; să aibă deschidere către interculturalitate, să fie toleranți.

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.

Părțile interesate - stakeholderii (FG3) din Irlanda au identificat următoarele nevoi în domeniul dezvoltării competențelor și abilităților profesorului în legătură cu educația interculturală: instruire de conștientizare culturală (pentru a înțelege mai bine ce este interculturalismul și care sunt cele mai bune modalități de a interacționa pe deplin și să învețe unii de la alții într-un mod reciproc respectuos, să cunoască termenii folosiți în legătură cu migrația și imigrația etc.); instruire cu privire la modul de recunoaștere și tratare a agresiunii și segregării rasiale; instruire cu privire la modul de promovare și susținere a integrării în clasă; instruire (studii de caz) cu privire la dificultățile cu care se confruntă refugiații / solicitanții de azil în timpul călătoriilor lor.

Pentru Italia, apare dificultatea profesorilor din ciclul superior de a identifica nevoile de formare ale elevilor străini, atât din cauza lipsei de instrumente culturale, a evaluării interculturale, precum și a unei abordări tradiționale de predare care se concentrează în principal pe învățarea conținuturilor și materiilor într-un sector, și nu pe perspectiva interdisciplinară.

Părțile interesate - stakeholderii (FG3) din Germania au menționat o serie de nevoi care pot fi identificate în ceea ce privește sprijinul pentru dezvoltarea școlilor / comunităților incluzive: formarea cadrelor didactice în domeniile îngrijirii traumei, alfabetizare, competență interculturală; sprijin sporit acordat de către personalul specializat, de exemplu, prin predarea în echipă în școli (nu numai la oră), oferte educaționale (de exemplu, pentru învățarea limbii germane) în școli destinate părinților; empatie, deschidere, disciplină și forță.

Potrivit participanților din cadrul celui de-al treilea focus grup din Malta, este necesar să ne îndepărtăm de ideea că profesorii ar trebui să fie principala sursă de informații atunci când ne gândim la abilitățile necesare pentru abordarea educației interculturale. În schimb, instruirea ar trebui să se concentreze asupra modului de a încuraja gândirea critică a elevilor și abilitățile eficiente de cercetare în abordarea subiectului. Formarea cadrelor didactice cu privire la aceste probleme este oferită de diferite organisme din Malta, inclusiv de Ministerul Educației și Ocupării Forței de Muncă și de ONG-uri; instruirea ar trebui recunoscută în mod ideal pentru profesori (de exemplu, prin intermediul Institutului pentru Educație), pentru a crea un impuls pentru creșterea sensibilizării.

Concluzii pe această temă

- ✓ unii profesori au abilitățile și competențele necesare pentru a preda educație interculturală, alții nu; cu toate acestea, toată lumea apreciază necesitatea formării în acest domeniu;
- ✓ profesorii ar trebui să fie principala sursă de informații atunci când se discută despre abilitățile necesare pentru abordarea educației interculturale; în schimb, instruirea ar

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.

trebuie să se concentreze asupra modului de a încuraja gândirea critică a elevilor și asupra abilităților eficiente de cercetare în abordarea subiectului;

- ✓ pentru unii profesori, este dificil să se identifice nevoile de instruire ale elevilor străini din cauza lipsei de instrumente culturale și a abordării tradiționale a educației;
- ✓ se apreciază că jocul online ODISSEU ar trebui să fie livrat cu un curriculum, un manual digital, un ghid, astfel încât profesorii să îl poată folosi cu ușurință în lecțiile de educație interculturală.

Recomandări pentru jocul ODISSEU

- toate părțile interesate din Cipru au fost de acord că jocul ar trebui să prezinte aspectele pozitive ale migrației, arătând că această călătorie poate duce la un sfârșit pozitiv, deoarece grupul țintă al jocului include minori cu origini migrante;
- Irlanda: caracteristicile trebuie să fie realiste, vizuale și emotive; să se lucreze cu solicitanții de azil și refugiați care au aceeași vârstă cu elevii pe care îi vor viza aceste resurse; dacă elevii pot relaționa cu participanții, aceasta va încuraja empatia; ar trebui să provoace gândirea în timp ce educă; ar trebui să fie atrăgătoare și să includă o introducere a personajului sau a țării la începutul jocului; lungimea jocului este importantă pentru a-l menține atractiv - scurt și la obiect; trebuie să fie ușor de utilizat pentru o grupă de vârstă mai largă; disponibil într-o varietate de limbi;
- Italia: informații despre țările și locurile de unde provin migrații pentru acei elevi care sunt interesați să-și aprofundeze cunoștințele; jocul nu trebuie să fie „didactic”, ci „imediat / captivant”; ar trebui să încadreze narațiunea în jurul drepturilor omului și al egalității; nu ar trebui să îi facă pe elevi să compătimească migrații, ci să ofere o narațiune constructivă despre migrație;
- România: să prezinte o istorie emoționantă cu secvențe scurte; să fie animat, colorat / sunet; să prezinte paralelele dintre obiceiurile refugiaților / cetățenilor țării de destinație, astfel încât elevii să învețe unii de la alții; să prezinte cât mai obiectiv problemele (atât pozitive, cât și negative); să descrie situația din țările de origine, ce înseamnă de fapt călătoria solicitanților de azil. Nu ar trebui să încalce principiul confidențialității; nu ar trebui să aibă scene violente;
- Germania: să poată fi utilizat offline (nu trebuie să depindă de conexiunea Wi-fi), încorporând în secvențe didactice cu exemple de bune practici (pregătire și urmărire); indicarea pericolului activării traumei, formularea clară a obiectivelor, interesant, acces deschis, modern, educativ, distractiv; realist - simularea online ar trebui să fie realistă; să aibă scopul de a afla „cum ar trebui concepută o simulare online astfel încât să se arate o imagine diferențiată a refugiaților și a solicitanților de azil care să corespundă realității?”;
- Malta: a) atât jocul ODISSEU, cât și activitățile sale educaționale complementare vor fi dezvoltate ținând seama de competențele și rezultatele învățării prezentate în programa curriculară pentru disciplinele relevante; fiecare resursă sau activitate trebuie să fie specifică vârstei; b) instrucțiuni detaliate despre modul de joc trebuie puse la dispoziția

profesorilor și a elevilor, pentru ca jocul să fie util și utilizat; c) ori de câte ori este posibil, jocul va fi pus la dispoziție în aceeași limbă cu puncte de intrare diferite (adică niveluri diferite de competențe lingvistice), ținând seama, eventual, de nevoile specifice de învățare (de exemplu, pentru elevii cu deficiențe de vedere); nu ar trebui să existe prea mult text și ar trebui acordată relevanță graficii; d) ar trebui prevăzută posibilitatea interacțiunii cu alți jucători / elevi pe o platformă dedicată, pentru ca elevii să poată împărtăși realizările și reflecțiile lor; jocul ar trebui să fie la unele niveluri provocator și de bună calitate pentru a atrage elevii să joace; e) jocul ar trebui să fie informativ și să reflecte povești din viața reală, dar fără a fi didactic; f) astfel de instrumente de învățare bazate pe jocuri ar trebui să încurajeze empatia și să depășească funcția de transmitere a informațiilor - activitățile complementare vor fi concepute într-un mod care să încurajeze elevii să gândească critic și să aibă un impact în viața reală. Mai mult, Direcția pentru programe de învățare și evaluare subliniază importanța de care au nevoie jocurile pentru a oferi procese eficiente de învățare și evaluare care pot fi încorporate prin curriculum.

Recomandări privind implicarea refugiaților pentru crearea bibliotecii electronice cu povești de viață reale

- Cipru: să se găsească unul sau doi refugiați care vor acționa ca mentori sau antrenori, care să promoveze proiectul și să îi motiveze pe alții să participe la ateliere și la crearea poveștilor deviață reale;
- Irlanda: este crucial să se poată redacta întrebările și să se stabilească un mediu în care interviuatul se va simți confortabil să ofere răspunsuri, să încerce să construiască o relație pozitivă și un mediu sigur înainte de discuție și să împărtășească povestea lor; serviciile de sprijin emoțional ar trebui luate în considerare și disponibile în cazul descoperirii unor probleme sensibile în timp ce împărtășesc povești (atât pentru persoanele care își împărtășesc poveștile, cât și pentru ascultători);
- Italia: atunci când migranții sunt implicați direct în activități, este important să nu se aștepte să vorbească despre călătoria lor, ci să fie lăsați să vorbească despre ceea îi face să se simtă confortabil, pornind de la experiența lor de a trăi în țara gazdă; dacă sunt implicați mult în astfel de activități, poate deveni dificil să vorbească despre experiența lor, deoarece se pot simți copleșiți emoțional;
- România: refugiații ar putea povesti despre călătoriile lor, doar sub semnul anonimatului. Există puține persoane (5%) care sunt dispuse să devină personaje în aceste povești (pot retrăi traume și nu le doresc, se tem de autorități, caută un destin, caută ca o țară să le accepte). Pot fi motivați să vorbească dacă li se transmite că ceea ce spun ar putea avea impact asupra altora; ar putea atrage membri ai familiei mai dispuși să vorbească;
- Germania: ficționalizarea poveștii și divizarea clasei pentru protecția re-traumatizării refugiaților; concentrarea poveștii jocului pe cauzele călătoriei și nu pe căile de evacuare (evitarea retrăirii experiențelor traumatiche); adaptarea duratei jocului și a

materialelor didactice la o lecție (45 de minute), astfel încât profesorilor să le fie mai ușor să le folosească în clasă; sprijin puternic și asistență pentru profesori în aplicarea și implementarea în clasă a materialelor și produselor create în cadrul proiectului; încurajarea profesorilor să utilizeze mass-media digitale la clasă (cu instruire prealabilă în utilizarea mass-media).

Posibile provocări în crearea unei biblioteci electronice

- Irlanda: lipsa de înțelegere, incapacitatea de a putea interpreta care este mesajul; în cazul poveștilor de viață reale, trebuie luat în considerare care ar fi suportul după antrenament, dacă declanșează ceva traumatic; părtinire, de aceea este foarte important să se ia în considerare perspectivele tuturor părților implicate în acest proces pentru a evita prejudecățile;
- Italia: resursele educaționale ar trebui create ținând cont de diferite metode de comunicare și exprimare (nu doar comunicarea verbală, ci și alte forme precum pictura, desenele, spectacolele de teatru etc.);
- România: provocările și dificultățile care ar putea fi întâlnite în crearea bibliotecii electronice sunt următoarele: asigurarea traducerii, deoarece mulți solicitanți de azil nu se pot exprima fără traducere, iar costurile sunt mari, adesea cazurile implicând limbi rare; dificultatea de a răspunde pozitiv la cererea de prezentare a propriei povești. Un atelier ar putea fi util, deoarece există multe ONG-uri active care asistă străinii și refugiații;
- Germania: includerea în curriculum, specificarea clară a structurilor de timp (ca proiect, maximum 4 ore / zi, ca unitate didactică maximum 90 min.

Informații suplimentare despre mass-media

În Italia, elevii folosesc în principal radio și unele site-uri web specifice. Blogurile nu mai sunt folosite. Puține mass-media reflectă adevărul despre problemele legate de migrația forțată. YouTube ar trebui folosit mai mult pentru a ajunge la tineri, deoarece este un mod bun de a spune povești despre migrație. Filmele pot fi, de asemenea, o modalitate fiabilă și utilă de impact asupra tinerilor. Profesorii folosesc ziare, site-uri web din surse autorizate, reviste, programe TV aprofundate și social media (pentru accesarea rapidă a informațiilor). În clasă folosesc un amestec de surse (hârtie și digital). Stakeholderii folosesc mijloace web (canale de încredere), Facebook, programe TV aprofundate, filme și documentare. În România, elevii au consultat surse media, Internet, programe TV, cărți, reviste, au participat la vizite / excursii la centrele de azil pentru a-și recupera informațiile referitoare la migrație, au auzit discursurile copiilor / persoanelor care au experimentat anumite traume / dificultăți în viață. Cele mai vizibile mass-media care arată problemele solicitanților de azil sunt televiziunea, rețelele sociale. La selectarea surselor de informații, se intenționează ca ele să fie corecte, fiabile și comparabile. Sursele folosite de profesori sunt Internetul, ziarele, sursele verificate și sigure (The Daily Telegraph, The Guardian), care prezintă și problema

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.



ODISSEU

migrației. Sursele de informații utilizate de stakeholderi sunt: surse electronice, dar și cele tipărite; fiabil, verificabil. Unele au probleme frecvente / regulate de migrație: Buletinul săptămânal de informații despre migrare (ARPS). Criteriile de selecție media preferate ale participanților sunt cele pe care le-au folosit anterior, cele care sunt accesibile elevilor, care corespund scopului dorit, considerate a fi de încredere, credibile, comparabile, relevante, cu impact asupra activității.

Concluzii

Analiza noastră a identificat câteva probleme care trebuie abordate și îmbunătățite:

În general, există o lipsă de politici și strategii naționale cu privire la angajamentul civic online, lipsa politicilor și strategiilor naționale privind jocurile online pentru problemele legate de migrație și solicitanții de azil. Numai în Irlanda, Italia și Malta există unele politici, strategii și inițiative în domeniul angajamentului civic și al educației interculturale. În plus, nu există practici naționale care să promoveze proiectarea și dezvoltarea de materiale și instrumente educaționale pentru a sprijini în mod eficient integrarea solicitanților de azil și a refugiaților, prin utilizarea jocurilor online și a instrumentelor digitale.

În ciuda faptului că sistemul educațional implementează unele programe de integrare pentru elevii imigranți, în interiorul și în afara școlii, abordarea nevoilor educaționale ale migranților adulți rămâne în continuare o cerință urgentă, în unele țări.

În general, școlile nu susțin suficient utilizarea tehnologiei în programa școlară zilnică, cu excepția orelor de TIC, unde elevii folosesc mult computerele.

În unele cazuri, profesorii sunt dispuși să implementeze educație interculturală, dar nu au pregătirea adecvată pentru a face acest lucru. Acei profesori care abordează problemele globale la clasă nu folosesc adesea tehnologii noi sau instrumente digitale atât de frecvent pe cât și-ar dori, din cauza presiunii de timp pentru a acoperi programa. În multe cazuri, utilizarea jocurilor online în clasă este, astfel, înțeleasă mai mult ca o opțiune suplimentară și nu este considerată obligatorie. Au fost menționate dificultăți specifice în utilizarea tehnologiei cu elevii migranți, din cauza lipsei cunoștințelor lingvistice și a nivelurilor diferite de alfabetizare digitală.

Când vine vorba de angajamentul și integrarea civică a solicitanților de azil și a refugiaților, bariera lingvistică pare a fi problema majoră atât pentru elevi, cât și pentru părinții lor. Absența participării active a părinților la viața școlară limitează contactul cu alte persoane.

În unele țări, există stereotipuri și prejudecăți asupra migranților în școli. În multe cazuri, elevii nu au cunoștințe suficiente despre subiecte precum migrație, solicitanți de azil și refugiați.

Sugestii pentru îmbunătățirea și dezvoltarea practicilor educaționale

În ciuda faptului că nu există politici și strategii naționale cu privire la angajamentul civic online, mai multe ONG-uri lucrează la problema angajamentului civic (online), creând platforme online și instruirii privind participarea civică. Este important ca organizațiile

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.



nonguvernamentale să propună activ politici și strategii privind angajamentul civic online și educația interculturală.

Școlile trebuie să își intensifice eforturile de implementare a politicilor și practicilor privind includerea solicitanților de azil și a copiilor refugiaților în sistemul educațional; în plus, trebuie evidențiate exemple de bune practici.

Se încurajează reconversia interculturală a materialelor didactice și a programelor școlare. Sistemul educațional trebuie să creeze un mediu care să îi împuternicească pe profesori să sporească înțelegerea copiilor despre alte culturi, precum și cauzele, consecințele economice, sociale și politice ale fenomenului migrației.

Lecțiile ar trebui să includă oportunități suplimentare pentru a le permite elevilor să dobândească și să aplice cunoștințele, să folosească informațiile în moduri creative. Trecerea trebuie să se facă de la evaluare la planificarea colaborativă a predării și învățării.

Conținutul educației interculturală ar trebui creat pe baza poveștilor de viață și a experienței de viață existente. De asemenea, este nevoie să fie predată în continuare educație interculturală în liceu pentru a le permite elevilor să empatizeze cu ceilalți, să-i cunoască, să respecte tradițiile și să-i accepte pe ceilalți. O modalitate de a prezenta problema migrației către elevi este de a organiza vizite la centrele de primire, care pot oferi o imagine mai clară a rolului sinergiilor în integrarea refugiaților / solicitanților de azil în țara gazdă. Pentru a evita crearea unei perspective „noi versus ei” ar trebui să fie importantă abordarea diversității dintr-o perspectivă mai largă.

Utilizarea jocurilor online în scopuri educaționale este importantă, deoarece acesta este un domeniu relativ nou în sistemele educaționale. Pentru a face resursele bazate pe joc relevante, acestea trebuie să reflecte obiectivele de învățare din curriculum pentru discipline specifice, facilitând astfel integrarea de către cadrele didactice în lecțiile lor obișnuite. Mai mult, orice resursă digitală sau joc online va fi dezvoltat în vederea utilizării în activități la clasă într-un mod echilibrat și cu o abordare mixtă, unde utilizarea tehnologiei este urmată de alte metodologii de învățare participativă pentru a consolida abilitățile soft ale elevilor.

Angajamentul civic al refugiaților poate fi facilitat prin implementarea unor proiecte de creștere a capacității și motivației refugiaților de a se integra în societate, precum și prin organizarea de întâlniri / sesiuni de diseminare. S-a evidențiat, de asemenea, necesitatea implicării familiilor în activități legate de școală pentru a încuraja integrarea și a celebra diversitatea - în timp ce abordează diferențele culturale - împreună cu exemple și informații despre inițiativa și programele în desfășurare în școlile care se desfășoară în acest sens; unii profesori au propus inițiativa ad hoc în care ar putea fi implicați părinții.



ODISSEU

**Online gaming and Digital tools to promote the asylum seekers Integration and increase awareneSS amongst schools of the refugees' crisis in Europe [ODISSEU]
Număr de referință: 2018-1-IT02-KA201-048187**

Este important să existe sinergii cu diferite organisme și organizații naționale, pentru a conlucra și a aborda problemele integrării refugiaților și solicitanților de azil.

Referințe

1. Aditus Foundation and Jesuit Refugee Service (Malta) (2019). *AIDA (Asylum Information Database) – Country Report: Malta*. Brussels: European Council on Refugees and Exiles. Available at: <<https://www.asylumineurope.org/reports/country/malta>>.
2. Asylum Information Database (2019). *Access to education: Cyprus*. <http://www.asylumineurope.org/reports/country/cyprus/access-education-0>
3. Bundesregierung (2018). Integrationsgesetz setzt auf Fördern und Fordern. Available at: <<https://www.deutschland-kann-das.de/dekd/politik/aktuelles/integrationsgesetz-setzt-auf-foerdern-und-fordern-222362>> [18.03.2019].
4. Cyprus Pedagogical Institute, http://www.pi.ac.cy/pi/index.php?option=com_content&view=article&id=958&Itemid=413&lang=el
5. Commissione di Studio sull'Educazione Interculturale e alla Cittadinanza, provincia autonoma d Trento (2013). Documento di indirizzo sull'educazione alla cittadinanza interculturale.
6. Communication from the Commission to the Council on European policies concerning youth participation and information (2006). From: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?qid=1554806230718&uri=CELEX:52006DC0417>
7. Conclusions of the Council and of the Representatives of the Governments of the Member States, meeting within the Council, of 27 November 2012 on the participation and social inclusion of young people with emphasis on those with a migrant. Available at: <[https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?qid=1554806230718&uri=CELEX:42012Y1219\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?qid=1554806230718&uri=CELEX:42012Y1219(01))>.
8. Council of Europe (2000). *Declaration on cultural diversity*. Available at: <<https://dispatch.coe.int/?home=wcd.coe.int&home=wcd.coe.int&p&Ref=Decl-07.12.2000&Sector=secCM&Language=lanEnglish&Ver=original&BackColorInternet=9999CC&BackColorIntranet=FFBB55&BackColorLogged=FFAC75>>.
9. Dell'Isola L. (2017). Intercultura, inclusione e innovazione a scuola. Promuovere, progettare e valutare competenze intercultural. *OPPIinformazioni*, 123, pp.85-94.
10. Department of Education and Skills Strategy Statement (2019). *Action Plan for Education 2016-2019*. Available at: <<https://www.education.ie/en/Publications/Corporate-Reports/Strategy-Statement/Department-of-Education-and-Skills-Strategy-Statement-2016-2019.pdf>>.
11. Department of Justice and Equality. *Migrant Integration Strategy*. Available at: <http://www.justice.ie/en/JELR/Migrant_Integration_Strategy_English.pdf/Files/Migrant_Integration_Strategy_English.pdf>.
12. Digitale Spielwelten. The Unstoppables - Vielfalt erleben und wertschätzen. Available at: <<https://digitale-spielwelten.de/methoden/the-unstoppables-vielfalt-erleben-und-wertschatzen/236>> [18.03.2019].
13. Directive 2013/32/EU of the European Parliament and of the Council of 26 June 2013 on common procedures for granting and withdrawing international protection (recast). Available at: <<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32013L0032&from=en>>.

14. Directive 2013/33/EU of the European Parliament and of the Council of 26 June 2013 laying down standards for the reception of applicants for international protection (recast). Available at: <<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex%3A32013L0033>>.
15. Directive 2011/95/EU of the European Parliament and of the Council of 13 December 2011 on standards for the qualification of third-country nationals or stateless persons as beneficiaries of international protection, for a uniform status for refugees or for persons eligible for subsidiary protection, and for the content of the protection granted. Available at: <<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex%3A32011L0095>>.
16. Directive 2016/801/EU on the conditions of entry and residence of non-EU nationals for the purposes of research, studies, training, voluntary service, pupil exchange, schemes or educational projects and au pairing. Available at: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=OJ%3AJOL_2016_132_R_0002>.
17. European Parliament. Resolution of 19 January 2016 on the role of intercultural dialogue, cultural diversity and education in promoting EU fundamental values. Available at: <<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?qid=1554805759950&uri=CELEX:52016IP0005>>.
18. European Commission/EACEA/Eurydice, 2019. Integrating Asylum Seekers and Refugees into Higher Education in Europe: National Policies and Measures. Eurydice Report. Luxembourg.
19. Fileccia, M., Fromme, J. und Wiemken, J. (2010). Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht. Available at: <http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/LfM_Dokumentation_39_Online_Computerspiele.pdf> [18.03.2019].
20. Games for Change, United Nations High Commission on Refugees (UNHCR). *Against All Odds*. Available at: <<http://www.gamesforchange.org/game/against-all-odds/>; <http://www.playagainstallodds.ca>>.
21. General Inspectorate for Immigration through Regional Centres (2019). Integration Programme. Available at: <<http://igi.mai.gov.ro/ro/content/programul-de-integrare>>.
22. Hajisoteriu, C., Maniatis, P. and Angelides, P., 2018. Teacher professional development for improving the intercultural school: an example of a participatory course on stereotypes. *Education Inquiry*, 10, pp.1-23. Available at: <https://www.researchgate.net/publication/327505721_Teacher_professional_development_for_improving_the_intercultural_school_an_example_of_a_participatory_course_on_stereotypes>.
23. INDIRE (2015), Survey on training requirements and digital skills
24. Institute of Digital Games, University of Malta. Available at: <<http://www.game.edu.mt/>>.
25. IOM (2018). Italy_Briefing No. 4.
26. Kultusministerkonferenz (2015). Darstellung von kultureller Vielfalt, Integration und Migration in Bildungsmedien Gemeinsame Erklärung der Kultusministerkonferenz, der Organisationen von Menschen mit Migrationshintergrund und der Bildungsmedienvorlage. Available at: <https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2015/2015_10_08-Darstellung-kultureller-Vielfalt.pdf> [18.03.2019].

27. Kultusministerkonferenz (2016). Bildung in der digitalen Welt. Available at: <<https://www.kmk.org/themen/bildung-in-der-digitalen-welt/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html>> [18.03.2019].
28. The Education Law no. 84/1995. Available at: <<https://lege5.ro/Gratuit/hazdami/legea-invatamantului-nr-84-1995>>.
29. Education Law no. 1/2011. Available at: <https://www.edu.ro/sites/default/files/_fi%C8%99iere/Minister/2017/legislatie%20MEN/Legea%20nr.%201_2011_actualizata2018.pdf>.
30. Malta Information Technology Agency website. Available at: <<https://www.mita.gov.mt/en/Pages/MITAHome.aspx>>.
31. Mellem Education (2018). Betzavta method. Available at: <<http://www.mellemeducation.org/betzavta-method/>> [20.03.2019].
32. Migrant Learners' Unit website. Available at: <<https://migrantlearnersunit.gov.mt/en/Pages/About%20us/about-us.aspx>>.
33. Ministry of Education and Culture of Cyprus, *A guide to Education in Cyprus*. Available at: <moec.gov.cy/odigos-ekpaidefsis/index.html>.
34. Ministry of Education and Culture of Cyprus, *Intercultural Education*. Available at: <<http://www.moec.gov.cy/dde/diapolitismiki/index.html>>.
35. Ministry for European Affairs and Equality (2017). *Integration = Belonging – Migrant Integration Strategy & Action Plan: Vision 2020*.
36. Ministry for Justice, Culture and Local Government. Refugees Act and Subsidiary Legislation. Available at: <<http://justiceservices.gov.mt/LOM.aspx?pageid=27&mode=chrono&gotolD=420>>.
37. Ministry of Education and Employment (2012). *A National Curriculum Framework for All 2012*.
38. Ministry of Education and Employment (2014). *Framework for the Education Strategy for Malta 2014 – 2024*. Available at: <<https://education.gov.mt/en/resources/documents/policy%20documents%202014/booklet%20esm%202014-2024%20eng%2019-02.pdf>>.
39. Ministry of Education and Employment. *Learning Outcomes Framework*. Available at: <<http://www.schoolslearningoutcomes.edu.mt/en/>>.
40. Ministry of Education and Employment (2014). *Malta National Lifelong Learning Strategy*.
41. MIUR (2014). Linee guida per l'accoglienza e l'integrazione degli alunni stranieri.
42. MIUR (2016). National Plan for Digital Education.
43. MIUR (2016). Piano per la formazione dei docenti 2016-2019.
44. OECD (2017). *Education Policy Outlook-Italy*.
45. OECD (2018). *The future of education and skills. Education 2030. The future we want*. Available at: <[https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20\(05.04.2018\).pdf](https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20(05.04.2018).pdf)>.
46. Office of the Prime Minister (2014). *Digital Malta. National Digital Strategy 2014 – 2020*.
47. Order of the Ministry of Education, Research, Youth and Sports no. 5817/2010. Available at: <http://www.cdep.ro/pls/legis/legis_pck.lista_anuala?an=2010&emi=5,824&tip=5&rep=0>.

48. Government Ordinance no. 44 / 2004 on the social integration of foreigners who have obtained a form of protection in Romania. Available at: <<https://oim.ro/attachments/article/364/OG44-2004.pdf>>.
49. International Organization for Migration, Office in Romania (2019). Available at: <<https://www.oim.ro/ro/ce-facem/programe/595-react-ro-resurse-educationale-pentru-invatarea-limbii-romane-si-acomodarea-culturala-a-beneficiarilor-de-protectie-internationala-bpi-si-resortisantilor-tarilor-terte-rtt-in-romania>>.
50. Papamichael E. (2018). *Greek-Cypriot Teachers' Understandings of Intercultural Education in an Increasingly Diverse Society*. Available at: <<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&ved=2ahUKEwiuyebLoLbhAhV11-AKHUJMBDcQFjACegQIBhAB&url=http%3A%2F%2Fwww.cyprusreview.org%2Findex.php%2Fcr%2Farticle%2Fdownload%2F248%2F210&usg=AOvVaw1gYc0U39gEOhrsMBgX5EGv>>.
51. Parmigiani, D. (2010). Intercultura, tecnologia e rete. Progettare l'apprendimento straniero. Ricerche di Pedagogia e Didattica. Pedagogia Interculturale, Sociale e della Cooperazione, 5(2), 1-14.
52. Proposal for a Regulation of the European Parliament and of the Council establishing the criteria and mechanisms for determining the Member State responsible for examining an application for international protection lodged in one of the Member States by a third-country national or a stateless person (recast) (Revised Dublin Regulation no. 604/2013). Available at: <<http://ec.europa.eu/transparency/regdoc/rep/1/2016/EN/1-2016-270-EN-F1-1.PDF> [http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2016/589808/EPRS_BRI\(2016\)589808_EN.pdf](http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2016/589808/EPRS_BRI(2016)589808_EN.pdf)>.
53. Publications Office of the European Union. Available at: <https://www.esu-online.org/wp-content/uploads/2019/02/232_en_migrants_he-1.pdf>.
54. Recast EURODAC Regulation. Proposal for a Regulation of the European Parliament and of the Council on the establishment of 'Eurodac' for the comparison of fingerprints. Available at: <[http://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=EPRS_BRI\(2016\)589808](http://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=EPRS_BRI(2016)589808)>.
55. Schmid, Ulrich, Lutz Goertz, Julia Behrens (2017). Monitor Digitale Bildung. Die Schulen im digitalen Zeitalter. Gütersloh: Bertelsmann Stiftung. Available at: <https://www.bertelsmannstiftung.de/fileadmin/files/BSt/Publikationen/GrauePublikationen/BSt_MDB3_Schulen_web.pdf> [18.03.2019].
56. UNAR (2015). Gioca nei miei panni Information. Available at: <<http://www.unar.it/cosa-facciamo/azioni-positive-e-progetti/nei-miei-panni/>>.
57. UNICEF, Refugee and Migrant Crisis in Europe - Humanitarian Situation Report# 30.
58. United Nation, Treaty Collections. *Convention on Economic, Social and Cultural Rights*, (1966). Available at: <https://treaties.un.org/Pages/ViewDetails.aspx?src=IND&mtdsg_no=IV-3&chapter=4&clang=_en>.



ODISSEU

Online gaming and Digital tools to promote the asylum seekers Integration and increase awareneSS amongst schools of the refugees' crisis in Europe [ODISSEU]
Număr de referință: 2018-1-IT02-KA201-048187

59. Vrasidas C., Zembylas M., Themistokleous S., Pattis R., Kokkalou C., Hadjisofoclis D. (2013). *Research Report on Citizens' Political Disengagement in Cyprus*. Brussels: Centre for European Studies.
60. Zadra, F. (2014). *Convivere nella diversità. Competenze interculturali e strumenti didattici per una scuola inclusiva*.