



Report transnazionale di Ricerca e Analisi dei Bisogni Educativi

“Politiche e pratiche di educazione digitale per l’insegnamento e l’apprendimento delle questioni migratorie a scuola”

Elaborato da UPIT

La partnership di ODISSEU:



OXFAM ITALIA, IT
Gloria Andretti
E-mail: gloria.andretti@oxfam.it
URL: www.oxfamitalia.org



**FRIEDRICH-ALEXANDER-UNIVERSITAET
ERLANGEN NUERNBERG (FAU), DE**
Julia Shieber
E-mail: Julia.shieber@ili.fau.de
URL: www.uni-erlangen.de



MEATH PARTNERSHIP, IE
Jennifer Nolan
E-mail: jennifer.nolan@meathpartnership.ie
URL: <http://www.meathpartnership.ie>



**CENTRE FOR ADVANCEMENT OF RESEARCH AND
DEVELOPMENT IN EDUCATIONAL TECHNOLOGY
LTD (CARDET), CY**
Yolanda Frangou
E-mail: yolanda.frangou@cardet.org
URL: www.cardet.org



UNIVERSITATEA DIN PITEȘTI (UPIT), RO
Georgeta Chirleşan
E-mail: g.chirlesan@upit.ro
URL: www.upit.ro



**KOPERAZZJONI INTERNAZZJONALI (KOPIN)
ASSOCIATION (KOPIN), MT**
Federica Di Giulio
E-mail: federica.digiulio@kopin.org
URL: www.kopin.org



Introduzione

Il presente rapporto di valutazione della ricerca e dei bisogni è stato sviluppato nel quadro del progetto Erasmus+ "**ODISSEU: giochi online e strumenti digitali per promuovere l'integrazione dei richiedenti asilo e accrescere la consapevolezza nelle scuole della crisi dei rifugiati in Europa**", finanziato dalla Commissione europea e attuato da un consorzio di 6 organizzazioni dei paesi dell'UE (Italia, Germania, Irlanda, Cipro, Romania e Malta).

L'obiettivo del progetto ODISSEU è quello di produrre un gioco di simulazione online interattivo ed inclusivo per spiegare la migrazione forzata, integrato nel curriculum scolastico, e favorire al contempo lo sviluppo del pensiero critico e delle "soft skills". Il gioco sarà accompagnato da un manuale digitale per docenti in modo da accrescere le competenze e promuovere un cambiamento nella didattica dei docenti che utilizzeranno ODISSEU in classe. Inoltre il progetto prevede il contributo e la partecipazione attiva di richiedenti asilo e rifugiati.

La presente relazione è stata elaborata da UPIT, centralizzando e analizzando i principali risultati dei rapporti di analisi dei bisogni educativi specifici di ogni paese europeo coinvolto nel progetto. La relazione ha lo scopo di presentare i risultati della ricerca ottenuti tramite:

- 1) l'indagine (condotta attraverso Focus Group) sulle esigenze di apprendimento e formazione degli insegnanti e degli attori chiave in materia di istruzione in relazione alle competenze per coinvolgere i giovani in discussioni informate su temi di natura globale quali la migrazione forzata e l'asilo;
- 2) la rassegna della letteratura condotta sui modelli pedagogici di inclusione sociale dei richiedenti asilo e i rifugiati che utilizzano il gioco digitale in contesti di apprendimento sia formali che informali

I risultati della rassegna della letteratura a livello nazionale ed europeo

Politiche e strategie nazionali ed europee in materia di impegno civico online, educazione interculturale e giochi online per sensibilizzare sulle questioni legate alla migrazione forzata e l'integrazione dei richiedenti asilo.

In **Irlanda, Italia e Malta** vi sono alcune politiche, strategie e iniziative nel campo dell'impegno civico e dell'educazione interculturale. L'**Irlanda** ha in atto una vasta gamma di politiche, strategie, normative, progetti e altre iniziative a sostegno della sensibilizzazione nel campo dell'impegno civico, dell'educazione interculturale e anche delle strategie digitali (ad esempio Il piano d'azione per l'istruzione 2016-2019, una visione "per fornire il miglior sistema di istruzione e formazione in Europa"). In **Italia**, il Piano Nazionale per l'Educazione 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, pilastro fondamentale della "la riforma della buona scuola" (legge 107/2015). All'interno di questo, l'educazione interculturale è un principio su cui poggia l'intero curriculum. A **Malta**, il "Digital Malta 2014-2020" si concentra sul miglioramento del benessere dei cittadini e della società civile attraverso l'alfabetizzazione digitale. Il documento "A National Curriculum Framework for all 2012" (NCF) include sia l'alfabetizzazione digitale che l'istruzione per la diversità tra cinque temi trasversali per i cicli scolastici Junior e secondario dell'istruzione. La "strategia per l'apprendimento permanente nazionale di Malta 2020", affronta sia l'alfabetizzazione digitale che la diversità culturale nell'ambito dei programmi proposti volti a sostenere dieci strategie educative.

Nonostante non esistano politiche e strategie nazionali a **Cipro** per quanto riguarda l'impegno civico online, diverse ONG stanno lavorando alla questione dell'impegno civico (online), creando piattaforme online e formazioni sulla partecipazione civica. In **Romania**, la consapevolezza civica e l'impegno delle persone stanno migliorando considerevolmente, grazie al ruolo della società civile che preme a livello nazionale per la promozione dell'educazione interculturale. Ogni scuola può quindi a sua discrezione introdurre o meno nei singoli curricula scolastici la disciplina dell'"educazione interculturale". Questa soluzione sopperisce ai limiti dei curricula nazionali.

A causa di un sistema di istruzione federalista, non è possibile presentare un quadro uniforme della digitalizzazione e dell'educazione interculturale in **Germania**. Il tema dell'impegno civico online non è parte integrante dell'insegnamento nelle scuole tedesche.

A **Cipro** e a **Malta** non esistono politiche e strategie nazionali sul gioco online per le questioni migratorie e riguardanti i richiedenti asilo. In **Germania**, i giochi online non sono parte integrante delle scuole tedesche, in quanto considerati opzionali e non obbligatori.

In **Italia**, la scuola è intesa come uno spazio aperto per l'apprendimento che consente agli studenti di sviluppare competenze per la vita in cui la tecnologia rappresenta uno strumento di potenziamento. Le scuole e gli insegnanti sono incoraggiati a cooperare strettamente con le organizzazioni locali e ad avere un pool di docenti formati su processi di accoglienza, alfabetizzazione e mediazione culturale, in particolare in aree ad alta prevalenza di immigrati.

La politica educativa esistente a **Cipro** cerca di integrare gli studenti migranti nel sistema educativo e fornire una comunicazione efficace educando gli studenti attraverso programmi di apprendimento della lingua greca.

Il sistema educativo italiano sostiene le attività di formazione permanente per sensibilizzare gli insegnanti sui bisogni educativi, sociali ed emotivi degli studenti provenienti da background migranti. Prevede inoltre l'uso delle tecnologie digitali come metodologia didattica; il rafforzamento delle competenze digitali in tutte le dimensioni nei curricula; la promozione dell'alfabetizzazione mediatica a tutti i livelli scolastici per un approccio critico verso le tecniche, le lingue e la cultura dei media.

Il problema dell'educazione interculturale è apparso nell'**agenda europea** quando gli Stati hanno affrontato la necessità di integrare i bambini migranti nelle scuole dell'Europa occidentale. Le politiche dell'UE hanno riconosciuto la necessità e il diritto di studiare nella lingua materna per i migranti e anche il diritto di studiare la religione e la cultura native, al fine di preservare l'identità culturale (Convenzione Internazionale sui diritti economici, sociali e culturali, 1966). A livello europeo, la dichiarazione del Consiglio d'Europa sulla diversità culturale (2000) promuove la coesistenza e lo scambio di pratiche culturalmente diverse e affronta l'offerta e la fruizione di servizi e prodotti culturalmente diversi. Essa afferma che la diversità culturale non può essere affermata senza le condizioni per l'espressione creativa libera e la libertà di informazione esistenti in tutte le forme di scambio culturale. La risoluzione del Parlamento europeo del 19 gennaio 2016 sul ruolo del dialogo interculturale, della diversità culturale e dell'istruzione al fine di promuovere i valori fondamentali dell'UE *"sottolinea il ruolo delle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione, nonché di Internet, come strumenti per la promozione del dialogo interculturale; promuove l'uso dei social media al fine di rafforzare la consapevolezza dei valori e dei principi comuni fondamentali dell'Unione europea tra i cittadini e sottolinea l'importanza dell'alfabetizzazione mediatica a tutti i livelli di istruzione come strumento per promuovere il dialogo interculturale tra i giovani"*.

Legislazione sull'integrazione dei richiedenti asilo

I principali atti legislativi che affrontano il processo di asilo sono la “Strategia di integrazione dei migranti” e “il piano d'azione 2020” (a **Malta**), la legge sull'integrazione del 25 maggio 2016 (in **Germania**), il decreto legge sull'immigrazione e la sicurezza 132/2018 (in **Italia**), l'ordinanza governativa n. 44/2004 sull'integrazione sociale degli stranieri (in **Romania**). La legislazione centrale sull'integrazione, che comprende misure incentrate sull'istruzione e la fornitura educativa in **Irlanda**, è la “strategia di integrazione dei migranti da parte del dipartimento di giustizia e uguaglianza (2017-2020)”. a **Cipro**, una politica di integrazione nazionale dei migranti è attualmente in fase di redazione e sarà presto disponibile per il periodo 2020-2022.

In tutti i paesi, l'istruzione è un fattore cruciale per l'integrazione dei migranti nella società locale. Nonostante il fatto che il sistema educativo a **Cipro** implementi alcuni programmi di integrazione per gli alunni immigrati, all'interno e all'esterno della scuola, i bisogni educativi dei migranti adulti rimangono ancora una priorità. In **Germania**, i giovani rifugiati con buone prospettive di soggiorno e altre persone che chiedono protezione dovrebbero ricevere e completare la formazione professionale qualificata. Per facilitare è previsto un supporto formativo più esteso.

“I minori stranieri presenti sul territorio italiano hanno diritto all'istruzione indipendentemente dalla regolarità della posizione in ordine al loro soggiorno, nelle forme e nei modi previsti per i cittadini italiani. Essi sono soggetti all'obbligo scolastico secondo le disposizioni vigenti in materia. L'iscrizione dei minori stranieri nelle scuole italiane di ogni ordine e grado avviene nei modi e alle condizioni previsti per i minori italiani” (D.P.R. 394/99, art. 45, co. 1).

A **Malta**, la normativa sussidiaria 420.06 stabilisce che i minori richiedenti asilo "hanno accesso al sistema educativo in condizioni analoghe a quelle dei cittadini maltesi" e che tale accesso non può essere rinviato "per più di tre mesi dalla data in cui il domanda di asilo ". L'obiettivo politico generale di integrare gli stranieri che hanno ottenuto una forma di protezione in **Romania** è quello di aiutarli a sostenersi autonomamente, diventare indipendenti dall'assistenza statale o dalle organizzazioni non governative e partecipare attivamente alle politiche economiche, sociali e vita culturale. Da un punto di vista sociale ed economico, gli stranieri che hanno ottenuto una forma di protezione sociale hanno gli stessi diritti e cittadini rumeni. La Comunità ha ora il dovere di agevolare l'accesso all'istruzione, ai servizi sanitari e all'assistenza sociale. **Irlanda** prevede che entro i prossimi trent'anni i migranti e i cittadini di origine migrante giocheranno un ruolo attivo nelle comunità, nei luoghi di lavoro e nella politica, sulla base dei principi di solidarietà e di identità condivisa.



In **Europa**, la revisione della direttiva sulle procedure di asilo (direttiva 2013/32/UE) mira a decisioni più eque, rapide e migliori in materia di asilo. La revisione della direttiva sulle condizioni di accoglienza (direttiva 2013/33/UE) garantisce che esistano condizioni materiali di accoglienza per i richiedenti asilo in tutta l'UE e che i diritti fondamentali delle persone interessate siano pienamente rispettati. Uno degli obiettivi dell'azione dell'UE nell'ambito dell'istruzione è quello di promuovere l'Europa nel suo insieme come centro di eccellenza mondiale per gli studi.

I bisogni delle scuole e degli insegnanti per quanto riguarda la didattica basata sul gioco online allo scopo di promuovere l'impegno civico, l'interculturalismo e la sensibilizzazione nel campo dell'integrazione dei richiedenti asilo e dei rifugiati

Per gli insegnanti **ciprioti** qualsiasi materiale sviluppato su questo tema sarà innovativo e molto utile in quanto la loro formazione sull'educazione interculturale risulta carente (Papamichael, 2018). In **Germania**, gli insegnanti e i direttori scolastici tendono a vedere la digitalizzazione come un'altra sfida (Bertelsmann, 2017, pag. 54). La maggior parte delle scuole mancano di un piano per l'utilizzo delle risorse digitali nell'insegnamento, e la trasformazione digitale non si riflette come una componente sistematica della didattica. Gli insegnanti sono di solito quelli che decidono se e come usare il digitale. Gli studenti usano principalmente video per imparare al di fuori della classe, Wikipedia e altre enciclopedie libere. Se gli insegnanti utilizzano i media digitali, spesso usano anche video, Wikipedia e software di presentazione e Office, come PowerPoint e Word. In **Irlanda**, nonostante le notevoli carenze a livello di politiche (Digital Learning Framework-DLF), vi è stato un rinnovato appetito e impegno per gli investimenti nelle ITC per l'istruzione. La sfida per gli insegnanti è come integrare le competenze del XXI secolo con il tradizionale contenuto del curriculum di base. C'è una vasta gamma di risorse online stampate e (non basate sul gioco) disponibili nel campo dell'istruzione per l'impegno civico, l'interculturalismo e la sensibilizzazione nel campo dell'integrazione dei richiedenti asilo e dei rifugiati. Le risorse online basate sul gioco, le attività di VR e altre risorse online possono essere considerate come più efficaci e più ricercate dagli studenti in questi giorni e sono anche considerate il loro mezzo di istruzione preferito.

In **Italia**, l'uso delle risorse digitali nella pratica didattica quotidiana è ancora parziale. Per i neo insegnanti, le prime 5 competenze che intendono valorizzare in futuro sono: come curare la propria formazione continua; come lavorare in gruppo- network professionali; come utilizzare in modo adeguato le tecnologie nella didattica; come coinvolgere gli studenti nel loro apprendimento; come organizzare e animare le situazioni di apprendimento. I primi 5 argomenti affrontati nei workshop di formazione professionale sono: i bisogni educativi speciali; nuove tecnologie e didattica; gestione della classe e

delle problematiche relazionali; sistema nazionale di valutazione; inclusione e aspetti interculturali (Piano per la Formazione dei docenti 2016-2019).

A **Malta**, in particolare per quanto riguarda l'educazione interculturale, le esigenze emerse includono: eliminare le barriere linguistiche e di comunicazione attraverso l'attuazione e la disponibilità di corsi di lingua per i nuovi arrivati nelle scuole medie e secondarie; formazione più specializzata per gli educatori; coinvolgimento di tutte le famiglie degli studenti nelle attività scolastiche al fine di favorire l'integrazione e celebrare la diversità; guardare alla diversità da una prospettiva più ampia, al fine di evitare di creare una prospettiva "noi contro di loro".

In **Romania**, è importante agevolare la riconversione interculturale dei materiali didattici e dei curricula. Il sistema educativo deve creare l'ambiente per consentire agli educatori di favorire nei bambini e ragazzi la comprensione delle altre culture e allo stesso tempo delle cause e delle conseguenze economiche, sociali e politiche del fenomeno migratorio.

A livello **europeo**, vi è un certo numero di problemi per quanto riguarda la progettazione e l'attuazione di programmi di sviluppo professionale interculturale di successo. Lo sviluppo professionale degli insegnanti dovrebbe includere corsi di orientamento interculturale che mettano insegnanti in grado di operare efficacemente in contesti culturalmente diversi (Hajisoteriu, Maniatis e Angelides, 2018; OCSE, 2018). Per quanto riguarda l'utilizzo del gioco online nella didattica, al giorno d'oggi la tecnologia e le tendenze educative si concentrano sull'ampio uso di materiali multimediali in aula. Gli insegnanti mostrano generalmente apertura nei confronti di questi nuovi strumenti, e le scuole sono in continuo miglioramento. Ci sono ancora alcuni Stati europei in cui questi ambiti devono essere migliorati, ma a livello politico si sta lavorando in questa direzione, al fine di creare un'omogeneità educativa in tutta Europa.

In tutti i paesi ci sono molte buone pratiche nel campo dell'impegno civico online e dell'educazione interculturale, che si adattano allo scopo di ODISSEU e possono essere valorizzate nello sviluppo delle altre risorse previste, tra cui: i progetti "programma di lingua greca per Cittadini di paesi terzi minori" e "Geia Xara" (**Cipro**); il gioco "gli inarrestabili-esperire e apprezzare la diversità" (**Germania**); il progetto "trasformare le ombre" (Irlanda); i progetti "viaggio da imparare" e "gioca nelle mie scarpe" (**Italia**); due progetti Erasmus +, intitolato "eCrisis" e "creare giochi per l'istruzione" (**Malta**); il progetto "React_Ro" (**Romania**); un gioco online, intitolato "contro ogni previsione" (sviluppato dall'**UNHCR**).

Raccomandazioni per lo sviluppo di contenuti

- è importante sottolineare il valore aggiunto e i benefici educativi dell'utilizzo di strumenti digitali nella didattica affinché gli insegnanti siano motivati a utilizzare tali strumenti
- un'unità didattica dovrebbe contenere informazioni sulle referenze tecniche, il target di riferimento, le competenze da sviluppare in relazione al curriculum, i metodi da applicare, una tabella per mostrare passo passo l'attività proposta
- dovrebbe essere adottato un approccio combinato, in cui oltre all'utilizzo di risorse già pronte all'uso gli educatori possono sviluppare delle proprie risorse o combinarle; è importante creare contenuti basati su storie reali e esperienze di vita esistenti;
- lo strumento dell'autobiografia cognitiva è particolarmente utile per i bambini stranieri in quanto, attraverso il tema identificato, conduce il narratore a compiere una selezione e riorganizzazione della propria storia personale, permette di ricostruire il percorso di apprendimento e di dare senso ad ogni evento formativo, favorendo l'apertura empatica all'altro;
- il contenuto dei materiali dovrebbe concentrarsi, in primo luogo, sulle esigenze dei migranti nel paese ospitante, al fine di facilitarne l'integrazione sociale ed educativa; il contenuto dovrebbe avvicinarsi al problema della migrazione dal punto di vista dei migranti e dal punto di vista delle comunità ospitanti;
- sia il gioco ODISSEU che le attività educative complementari devono essere sviluppati tenendo conto delle competenze e dei risultati di apprendimento delineati nel curriculum scolastico nonché delle specifiche età;
- il gioco deve offrire la possibilità di interagire con altri giocatori/studenti su una piattaforma dedicata; il gioco dovrebbe essere impegnativo e di buona qualità per attirare gli studenti a giocare;
- il gioco deve favorire lo sviluppo di capacità di decentramento, di multi-interpretazione dei dati, di riconoscimento di analogie e differenze, ma anche di capacità di ascolto e di immedesimazione;
- gli strumenti di apprendimento basati sul gioco devono promuovere l'empatia e andare oltre la funzione informativa; le attività complementari devono essere progettate in modo da incoraggiare gli studenti a riflettere criticamente e promuovere un cambiamento reale;
- il gioco deve tener conto di diversi livelli di competenze linguistiche, possibilmente anche di specifiche esigenze di apprendimento (ad esempio per gli studenti con disabilità visive).

I risultati della ricerca sul campo (attraverso Focus Group) nei paesi coinvolti

Attraverso Focus Group con studenti, docenti e attori chiave del settore educativo condotti nei sei paesi coinvolti è emerso che:

1) in relazione ai bisogni della scuola in termini di nuove tecnologie e approcci innovativi per discutere questioni globali

Studenti e Insegnanti hanno familiarità con le nuove tecnologie, che utilizzano sia in modo indipendente che in attività di insegnamento-apprendimento. Tutti gli studenti accolgono favorevolmente e apprezzano l'utilizzo dei giochi online e di strumenti digitali come i tablet o VR nella didattica istruzione e ritengono che questo sia un modo più efficace e divertente di apprendimento. Strumenti informatici specifici (quali lavagne interattive, tablet e telefoni cellulari, WebQuest, kahoot, edu, le piattaforme online Workbook, Google Apps, E-gemellaggio, Mymaps, Pixton) vengono utilizzati a scopo didattico da alcuni insegnanti per discutere vari argomenti, tra cui questioni di natura globali. Tuttavia, ci sono anche insegnanti che utilizzano marginalmente o in alcuni casi affatto le nuove tecnologie, a causa della mancanza di risorse a scuola, della pressione a completare il curriculum, della mancanza di competenze informatiche specifiche.

Gli insegnanti, inoltre, hanno menzionato che gli studenti sono coinvolti in una serie di altre opportunità a scuola che approfondiscono questioni globali su base non formale, per esempio, la "settimana per i volontari", i "club scolastici", il "Comitato per il benessere degli studenti e la carità", il "Comitato per i contributi sociali", "scuola senza razzismo", progetti artistici, gruppi di lavoro, classi di transizione, "tedesco come seconda lingua". Alcuni intervistati hanno menzionato l'importanza di organizzare attività extra-curricolari per studenti anche fuori dalla scuola al fine di sensibilizzarli maggiormente su questioni globali.

2) In relazione alla partecipazione dei richiedenti asilo alla vita comunitaria

Alcuni studenti hanno informazioni riguardo la migrazione forzata, ottenute tramite la scuola, Internet, la stampa, la famiglia, mentre altri hanno pochissima conoscenza di questo fenomeno. Anche coloro che hanno compagni di classe rifugiati/richiedenti asilo/migranti non hanno tuttavia mai affrontato la questione del loro "viaggio" verso il paese di destinazione. Per questo, gli studenti si sono dimostrati entusiasti all'idea di utilizzare questo gioco online per discutere i problemi dei rifugiati/richiedenti asilo;

Gli studenti intervistati ammettono che ci sono stereotipi e pregiudizi verso i migranti, ma nella scuola non si sono mai verificati casi di razzismo o odio nei confronti dei migranti; in



generale, gli insegnanti apprezzano che gli studenti non mostrano stereotipi e pregiudizi nei confronti dei rifugiati/richiedenti asilo.

La barriera linguistica sembra essere l'elemento di ostacolo primario all'integrazione, sia per gli studenti anche per le famiglie dei richiedenti asilo. A questo scopo, la scuola nella maggior parte dei casi offre corsi di lingua per stranieri.

In alcuni paesi, le istituzioni e le organizzazioni responsabili contribuiscono alla promozione della diversità culturale e all'integrazione dei rifugiati/richiedenti asilo sostenendo la formazione di coloro che lavorano con gli stranieri attraverso il coinvolgimento in azioni di volontariato e cooperazione.

3) In relazione alle competenze degli insegnanti e la formazione devono sostenere l'educazione interculturale

Alcuni insegnanti reputano di non avere competenze adeguate in ambito di educazione interculturale (inclusa la gestione di una classe multiculturale) e riconoscono la necessità di una formazione in questo ambito e più specificatamente riguardo la migrazione forzata.

La formazione dovrebbe concentrarsi su come promuovere il pensiero critico degli studenti e le capacità di ricerca di fonti attendibili. Per alcuni docenti risulta difficile individuare le esigenze formative degli studenti stranieri a causa della mancanza di strumenti culturali e dell'approccio tradizionale alla didattica.

Raccomandazioni per lo sviluppo del [gioco online ODISSEU](#):

Approccio: il gioco deve presentare gli aspetti **positivi** della migrazione, dimostrando che questo viaggio può portare a un finale positivo; dovrebbe favorire l'**empatia** e andare oltre la funzione di fornire informazioni: le attività complementari devono essere concepite in modo da incoraggiare gli studenti a **pensare in modo critico** e ad avere un impatto reale; il gioco dovrebbe favorire lo sviluppo di **capacità di decentramento e identificazione con l'altro**, di procedere con attraverso una **multi interpretazione dei dati**; il gioco deve tener conto dei diversi livelli di **competenze linguistiche** e possibilmente dei **bisogni educativi specifici degli studenti**; il gioco deve includere casi di studio, esempi di vita reale, contenuti culturali e tradizionali, e mostrare **scenari diversi** (per esempio il lato positivo e negativo dell'integrazione).

Caratteristiche tecniche: design realistico; possibilità di utilizzo offline e su dispositivi mobili quali smartphone e tablet; interattivo; diversi livelli di difficoltà; offrire scelte molteplici e scenari inaspettati; il giocatore deve prendere decisioni critiche che influiscono sui risultati; essere impostato in una mappa del mondo o collegato alle mappe di Google; consentire la progettazione del personaggio (richiedente asilo) sulla base di un questionario; includere domande per testare la conoscenza degli studenti; giocabile in un max di 45 minuti inclusa l'installazione; utilizzare una grafica simile ai giochi online più utilizzati; opzione per scegliere tra più personaggi di diversi paesi/aree geografiche; utilizzare testo stampato di grandi dimensioni in inglese e nella lingua madre del personaggio; elementi interattivi con ingressi audio; utilizzare una grafica simile ai giochi che già giocano; scegliere tra più personaggi di diversi paesi/aree geografiche; possibilità di cliccare su link con video, interviste e storie durante il gioco.

Contenuto: rendere chiare le **cause** della fuga; affrontare i **pregiudizi verso** i richiedenti asilo e rifugiati; presentare le situazioni critiche, ostacoli, difficoltà, ma anche routines ed elementi culturali tipici dei richiedenti asilo; sfidare gli studenti a fare delle scelte durante il loro viaggio dal loro paese d'origine; per evidenziare le conseguenze delle loro scelte; includere **dati statistici e** fornire informazioni storiche e culturali di base (per capire da dove provengono i migranti e perché se ne vanno).; gli utenti dovrebbero utilizzare il denaro e prendere decisioni lungo il percorso che può portare l'utente a diversi scenari; mostrare la connessione alla crisi dei rifugiati del passato; avere semplici regole che richiedono poche spiegazioni; evitare generalizzazioni.

Raccomandazioni per lo sviluppo del MANUALE DIGITALE per INSEGNANTI

Formato: Link al curriculum, alle competenze e ai risultati di apprendimento; contenere informazioni sul "riferimento tecnico" e informazioni sui "metodi" da applicare nell'unità didattica; **contenuti sviluppati per fasce d'età**; fornire una guida per svolgere **passo per passo le attività**, con il tempo allocato; le attività in aula dovrebbero avere una durata compresa tra 30 e 50 minuti.

Metodi: approccio misto, in cui l'uso della tecnologia è seguito da altre **metodologie di apprendimento partecipativo** per rafforzare le soft skills degli studenti; utilizzo dello strumento **dell'autobiografia cognitiva** per favorire l'apertura empatica all'altro; organizzare attività extra-curricolari e extrascolastiche per sensibilizzare gli studenti su questioni globali (**incontri con i migranti, visite a centri di asilo**); collegamenti a **siti web rilevanti, video online, giochi di ruolo online, youtube e utilizzo di film**; strumenti maggiormente utilizzati: lavagne interattive, presentazione di classe intera, tablet e telefoni cellulari, workshop didattici, compiti per trovare informazioni online - WebQuests, Kahoot, Edu, le piattaforme online Workbook, Google classroom, Google Drive, Google Sites, E-Twinning, Mymaps, Pixton; Laboratori teatrali, attività con associazioni locali e incontri nelle scuole con richiedenti asilo sono stati accolti positivamente dagli studenti

Contenuto: è importante creare contenuti basati su **storie di vita reale** ed esperienze di vita esistenti, ma senza essere didattici; dovrebbe concentrarsi, in primo luogo, sulle esigenze dei migranti nel paese ospitante; dovrebbe affrontare il problema della migrazione da due parti: dal punto di vista dei migranti e del punto di vista delle comunità ospitanti; **affrontare i pregiudizi** più comuni; sensibilizzare e "combattere" forme di discriminazione contro rifugiati e richiedenti asilo, dovute alla mancanza di **informazioni corrette sul loro background, cultura e passato** e all'influenza dei media; come selezionare le fonti di informazione e raccogliere informazioni/dati accurati.

Bisogni formativi degli insegnanti: utilizzo di ITC e gioco online per scopi educativi; gestione di una classe multiculturale; sviluppare attività interculturali che accrescano la consapevolezza dell'altro e il pensiero critico; come riconoscere e affrontare il bullismo e la discriminazione; maggiore conoscenza delle procedure di richiesta di asilo e delle cause e conseguenze della migrazione forzata; utilizzo di strumenti culturali idonei a identificare le esigenze di formazione degli studenti stranieri.

Raccomandazioni per la creazione di una E-LIBRARY di storie migranti

La **fiducia** e il **rispetto** sono fondamentali per creare le condizioni per favorire l'impegno civico dei gruppi target e anche per sostenerli a parlare o condividere le loro storie. Gli educatori devono cercare di costruire un rapporto positivo e un **ambiente sicuro** prima di entrare nella discussione.

È importante formulare le domande in modo da mettere la persona a suo agio nel rispondere e non aspettarsi che i richiedenti asilo/rifugiati parlino necessariamente dell'esperienze del viaggio, ma che **di ciò di cui si sentono a loro agio a parlare, per esempio desideri futuri e la loro esperienza nel paese ospitante.**

La loro partecipazione può essere sostenuta motivandoli ad assumere un **ruolo attivo** nell'identificare il messaggio che vogliono trasmettere al fine di essere maggiormente integrati nella comunità, sottolineando il potenziale impatto delle loro storie sugli altri.

Identificate uno o due richiedenti asilo/rifugiati che fungeranno da **mentori**, promuovendo il progetto e motivando gli altri a partecipare ai workshop e alla creazione delle storie della vita reale;

Le risorse educative create devono tenere conto **dei diversi metodi di comunicazione ed espressione e delle barriere linguistiche.**

Rischi: tener presente l'eventuale bisogno di **sostegno emotivo** a causa dell'emersione di esperienze di natura traumatica; importante considerare le prospettive di tutte le parti coinvolte in questo processo per evitare **pregiudizi.**

References

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. *OPPI Informazioni*, 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 Bildungsmediaverlage. 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/Leg_ea%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&gotoID=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=2ahUKEwuiyebLoLbhAhVI1->

AKHUJMBDcQFjACegQIBhAB&url=http%3A%2F%2Fwww.cyprusreview.org%2Findex.php%2Fcr%2Farticle%2Fdownload%2F248%2F210&usg=AOvVaw1gYc0U39gEOnrsMBgX5EGv>.

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. *Convenant 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>.
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*.