

NEWSLETTER 2

JUILLET 2021

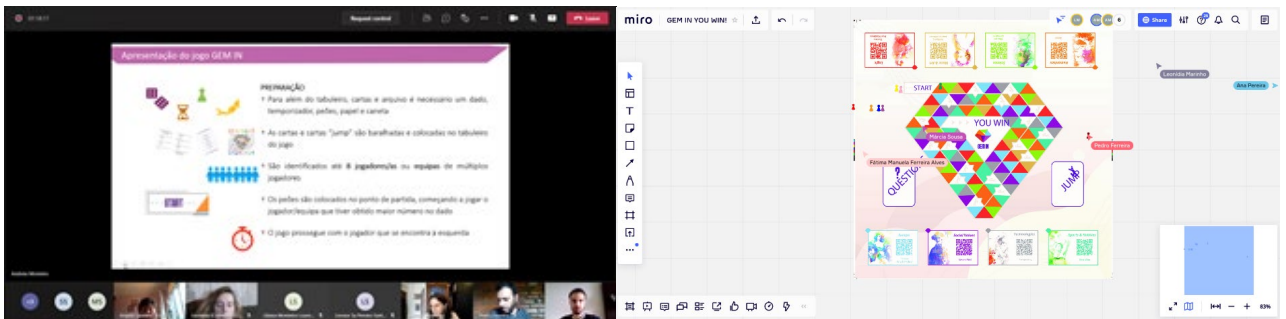


Résumé des activités de GEM IN

Les activités de GEM IN incluent le pilotage de jeux de société et d'outils complémentaires dans le cadre d'un programme d'éducation plus complet permettant la réflexion critique sur des concepts à plusieurs niveaux et variés, tels que les valeurs communes de l'UE, les compétences sociales et civiques, etc. Le feed-back tiré des activités prévues sera d'une importance fondamentale pour l'homogénéité et l'amélioration des bonnes pratiques au moment de finaliser les produits renouvelés. Les principales activités sont : une formation préparatoire pour les enseignants, le pilotage du kit pédagogique GEM IN et la finalisation du programme éducatif GEM IN.

Formation préparatoire pour les enseignants

Dix (10) enseignants/éducateurs de chaque pays ont participé à une formation préparatoire dans le but d'assurer la mise en œuvre effective du kit pédagogique GEM IN en classe ou virtuellement durant la phase de pilotage et d'obtenir les résultats en termes d'apprentissage. La formation a eu lieu en ligne. Lors de cette session, les participants ont eu l'opportunité de prendre connaissance du projet GEM IN, d'échanger des idées et des opinions en lien avec les concepts clés derrière le jeu de société GEM IN (l'apprentissage par le jeu, la citoyenneté, les droits de l'homme, le multiculturalisme, le dialogue interculturel et les valeurs sociales européennes) et de mieux connaître le jeu de société GEM IN.

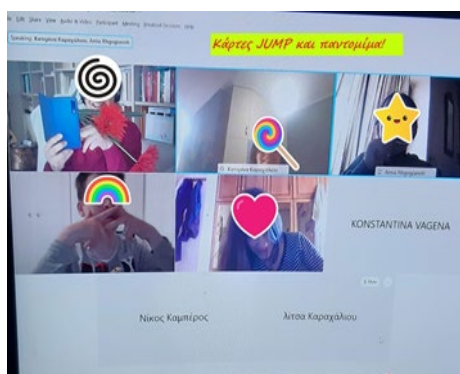


Pilotage du jeu de société de GEM IN dans les écoles



L'action proposée prévoit la mise en oeuvre de cette activité en collaboration avec des écoles nationales et/ou des clubs de jeunes. Par conséquent, le pilotage du kit pédagogique GEM IN a été mené dans des conditions réelles d'apprentissage ou en ligne en raison du COVID-19. Les élèves ont eu l'occasion de jouer et d'interagir avec le jeu. Ils ont apprécié de jouer au jeu de société GEM IN et proposé des feed-backs constructifs pour son amélioration!!

Digital Archive of the GEM IN board game here <https://gemin-game.eu/>

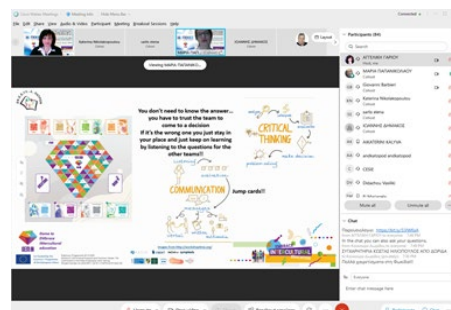
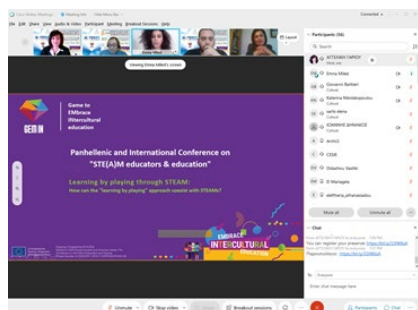


Conference internationale “STEAM Educators and Education”

GEM IN a participé à la table ronde intitulée “Learning by playing through STEAM” lors de la conférence internationale “STEAM Educators and Education” qui a eu lieu du 7 au 9 mai 2021. La table ronde était animée par Giovanni Barbieri, project manager de GEM IN, Elena Sarlis, EU project manager de RDEWG, et Gariou Aggeliki, scientifique responsable de l'équipe scientifique de RDEWG pour GEM IN. Il y a eu une discussion très fructueuse sur la manière dont l'approche de “l'apprentissage par le jeu” pouvait coexister avec la méthode STEAM. Lors de la table ronde, cet aspect a été examiné à travers notre jeu de société développé dans notre projet GEM IN - “Game to EMbrace INtercultural education” qui constituait le point de départ de notre analyse de ce problème. Les principaux points de discussion qui ont été abordés étaient:

- 1) Comment développer un outil qui nécessite une connaissance de la méthode STEAM pour sa création?
- 2) Comment promouvoir la méthode STEAM à travers des jeux et des activités éducatives non formelles?
- 3) Comment promouvoir l'esprit critique et les approches innovantes grâce à la méthode STEAM?
- 4) Comment rendre l'approche pédagogique plus inclusive?

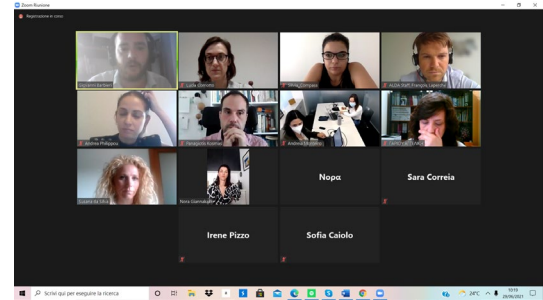
Les représentants de GEM IN qui ont participé à cette table ronde étaient heureux du grand intérêt exprimé par les participants pour le projet et par les multiples moyens par lesquels les résultats pourraient être exploités.



Meeting en ligne de GEM IN



Les partenaires du projet GEM IN se sont réunis en ligne le 29 juin 2021. Durant le meeting, chaque partenaire a apporté des informations sur la formation des enseignants concernant le kit pédagogique et la phase de pilotage du jeu de société et des outils complémentaires qui ont été développés dans le pays du partenaire. En particulier, les partenaires ont discuté des feed-backs rassemblés à propos des éléments critiques du jeu et de leur alignement sur les objectifs d'apprentissage et d'instruction. Les partenaires ont aussi proposé des points de vue utiles et des suggestions sur le jeu de société GEM IN à partir des conclusions et recommandations des enseignants et des élèves. Finalement, il y a eu une présentation du plan d'exploitation du projet. Durant les prochains mois, le consortium procédera à la finalisation du kit pédagogique et du programme GEM IN dans le but de répondre aux besoins des publics cibles, étant donné qu'il est fondamental de soutenir tous ceux qui souhaitent utiliser les outils GEM IN dans le champ académique, éducatif ou pédagogique.



Consortium



Liceo Classico Vittorio Emanuele II - Palermo
sin dal 1865



Follow us!



[Gem in fb](#)



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



Project No. 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

<https://gem-in.eu/en/>