



Document de résultats des comités de parties prenantes

WP4.4



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

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]

cesie CARDET INOVA+ symplexis



Table des matières

Introduction	3
Comités consultatifs nationaux des parties prenantes	4
Comités : objectif et membres	4
Autriche	5
Chypre	5
France	6
Grèce	6
Italie	7
Portugal	7
Processus de discussion	8
Autriche	9
Chypre	9
France	10
Grèce	11
Italie	12
Portugal	12
Analyse comparative des retours et des apports dans les différents pays	14
Intégration de GEM IN au niveau national	14
Amélioration du kit pédagogique GEM IN	16
Conclusion	17

Introduction

Le projet GEM IN, qui signifie "Game to EMbrace INtercultural education", vise à soutenir l'éducation interculturelle par "l'apprentissage par le jeu" dans les environnements scolaires et non formels des jeunes afin de favoriser l'inclusion sociale, le dialogue interculturel et la citoyenneté active. Le cœur du projet est incarné par un jeu de société adaptable et un catalogue de bonnes pratiques testées au cours d'une phase de pilotage, et transposées du projet GEM, qui sont accessibles en ligne¹.

GEM IN fournit des contributions et des recommandations politiques pour des stratégies d'intervention visant à promouvoir l'éducation interculturelle et la citoyenneté active grâce à un cadre éducatif innovant. Le projet est basé sur le dialogue et les échanges, l'exercice "apprendre en jouant" étant édicté pour prévenir les préjugés, les stéréotypes ou même la haine qui peuvent naître du fait de ne pas connaître la personne en face de soi.

Les bonnes pratiques issues de la phase de pilotage de GEM IN peuvent être très utiles aux décideurs politiques, aux enseignants, aux travailleurs sociaux, aux éducateurs ou même aux parents qui souhaitent promouvoir la citoyenneté interculturelle. Elles sont d'autant plus pertinentes aujourd'hui, à une époque où l'on assiste à une montée du populisme, du nationalisme et du racisme en raison des bouleversements économiques et des déplacements croissants de populations dans le monde entier, qui sont obligées de se mélanger les unes aux autres.

Les objectifs du projet sont liés aux politiques nationales sur la base du retour d'information fourni par chaque partenaire. Ainsi, il promeut l'approche éducative de la citoyenneté interculturelle par l'utilisation du kit pédagogique dans des environnements éducatifs formels et non formels aux niveaux local et national.

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

Comités consultatifs nationaux des parties prenantes

Dans le cadre du projet, plusieurs parties prenantes ont été impliquées pour fournir un soutien et des conseils pour la finalisation du programme éducatif GEM IN. Les comités consultatifs nationaux des parties prenantes ont été une première étape pour transférer l'approche éducative GEM IN à un niveau politique et ont inclus des parties prenantes de l'éducation et des décideurs politiques.

Dans chaque pays partenaire, un comité consultatif des parties prenantes a été créé pour fournir des conseils pendant les phases de pilotage et d'exploitation, et sur l'adaptation ultérieure du programme éducatif GEM IN dans les environnements éducatifs formels et non formels.

Les comités ont été régulièrement informés par les enseignants et les éducateurs non formels impliqués dans le pilotage, les formations par les pairs sur l'avancement du projet et sur les résultats en cours. Chaque comité comprenait au moins trois membres (1 partie prenante de l'éducation, 1 partie prenante de l'éducation non formelle et 1 partie prenante dans le domaine de l'élaboration des politiques) et un membre des partenaires scolaires/institutionnels impliqués dans la phase de pilotage, le cas échéant.

Comités : objectif et membres

Les comités, établis dans chacun des 6 pays de mise en œuvre, avaient pour objectifs de :

- aider à définir des stratégies pour maximiser l'impact du projet ;
- fournir des informations et des retours d'information sur l'atteinte des objectifs et des résultats du projet ;
- contribuer au développement de futures opportunités d'exploitation du programme éducatif GEM IN ;
- fournir des recommandations stratégiques pour le développement du pack opérationnel ;
- soutenir le partenaire dans la diffusion des résultats du projet.

Tout au long du processus, les comités ont été régulièrement mis à jour par chaque partenaire national qui a recueilli leurs commentaires et conseils comme une contribution clé pour le développement du pack opérationnel GEM IN.

Autriche

Pour établir le Comité consultatif national des parties prenantes en Autriche, les partenaires ont travaillé sur une cartographie (incluse par la suite dans la base de données GEM IN) comprenant tous les directeurs ou représentants des écoles secondaires, des centres de jeunesse, des clubs culturels, des ONG travaillant avec les migrants et/ou les réfugiés au Tyrol. Les membres de la cartographie ont été contactés par différents moyens et invités à tester le jeu GEM IN, d'où des informations élaborées sur le jeu et sa méthodologie.

Au total, quatre éducateurs ont participé au comité, représentant les institutions suivantes (3 professeurs de lycée, 1 animateur dans un centre de jeunesse) :

- Jugendtreff Thaur
- Reithmannngymnasium
- Reithmannngymnasium Innsbruck
- Mittelschule Absam

Les participants ont tous testé le jeu avec des jeunes et ont souhaité continuer à participer au comité de GEM IN. En outre, les réunions ont été organisées en mai 2022, en ligne, afin de faciliter la participation des éducateurs en raison de leur emploi du temps chargé.

Chypre

Un comité consultatif de parties prenantes a été créé à Chypre pour fournir des conseils pendant le pilotage et l'adaptation ultérieure du programme éducatif GEM IN dans des environnements éducatifs formels et non formels.

Un comité de cinq membres a été formé, composé de :

- Un acteur de l'éducation ;
- Un acteur de l'éducation non formelle ;
- Une partie prenante dans le domaine de l'élaboration des politiques ;
- Deux membres des partenaires scolaires/institutionnels impliqués dans la phase de pilotage.

Les deux réunions du Comité national se sont tenues en ligne en raison de la situation de Covid-19.

France

Au sein du réseau de l'ALDA, trois partenaires ont été identifiés pour établir le Comité National, à savoir :

- Un représentant de La ligue de l'enseignement - partie prenante de l'enseignement.
- Un représentant de la Fédération des Pupilles de l'Enseignement (Les PEP) - partie prenante non éducative et politique.
- Un membre du conseil d'administration de l'ALDA - partie prenante de la politique.

Chaque membre du Comité a plusieurs "casquettes" et est activement impliqué dans d'autres organisations dans le domaine de l'éducation non formelle en France.

Le comité s'est réuni en ligne à deux reprises pour discuter du kit pédagogique, des résultats de la phase de pilotage ainsi que des recommandations pour le Pack opérationnel.

Grèce

Afin d'assurer une bonne exploitation du projet en Grèce, PDEDE et Symplexis se sont réunis pour établir le comité national. Ils ont identifié plusieurs parties prenantes et décideurs parmi les écoles et les centres éducatifs de toute la Grèce.

Il est formé de représentants de Symplexis, PDEDE, Gymnasium de Kleitoria et de l'Université de Patras :

- Un responsable de projet de l'UE ;
- Un professeur de l'enseignement secondaire ;
- Un directeur d'école ;
- Un professeur d'université ;
- Un coordinateur scolaire régional.

Italie

Pour le projet GEM IN, CESIE a identifié plusieurs parties prenantes et décideurs politiques parmi les écoles, les centres éducatifs et les municipalités à travers l'Italie, et en particulier en Sicile.

Dans la cartographie des parties prenantes, les organisations, les écoles, les centres éducatifs, les structures administratives dans le domaine de l'éducation ont été pris en compte et trois associations ont été sélectionnées pour faire partie du Comité consultatif national des parties prenantes :

- ISI Onlus
- Associazione Ubuntu
- Programma Integra.

Tous ces membres sont des associations travaillant dans le domaine de l'inclusion sociale, en particulier avec les enfants et les jeunes (ISI Onlus et Associazione Ubuntu) et avec les migrants et les contextes multiculturels (Programma Integra) et une organisation appelée « *Centro per lo sviluppo Creativo Danilo Dolci* » -CSC.

Portugal

INOVA+ et Casa do Professor ont lancé, début 2021, un appel ouvert au niveau national pour l'identification des parties prenantes afin d'intégrer le Comité consultatif national des parties prenantes. Un total de 24 professionnels issus de 20 organisations (voir annexe II) ont répondu à l'appel, dont :

- 12 collèges et lycées
- 1 centre de formation des écoles
- 1 Université

- 1 Association
- 4 municipalités

Certains des professionnels et des organisations ont eu l'occasion de s'impliquer dans le projet depuis le tout début et d'autres ont rejoint le comité au fur et à mesure de la préparation et la promotion des événements liés à la politique et aux initiatives d'exploitation entreprises par les partenaires.

Les membres du premier comité national au Portugal étaient deux enseignants, un psychologue et un responsable de formation de :

- Câmara Municipal de Guimarães - partie prenante de la politique ;
- Escola E. B. 2, 3 / S Pedro Ferreiro - partie prenante éducative ;
- Agrupamento de escolas dr. manuel laranjeira - partie prenante éducative ;
- Mentortec - partie prenante non éducative.

Le deuxième comité national était composé d'un enseignant, de deux psychologues, de deux chefs d'unité d'une municipalité, d'un coordinateur de projet, d'un assistant social, de représentants de :

- Agrupamento de Escolas Irmãos Passos - partie prenante éducative ;
- Município de Braga - partie prenante de l'élaboration des politiques ;
- Câmara Municipal de Matosinhos - partie prenante de la politique ;
- Universidade do Porto - partie prenante dans le domaine de l'éducation ;
- Associação SRCBF Vai Avante - partie prenante non éducative.

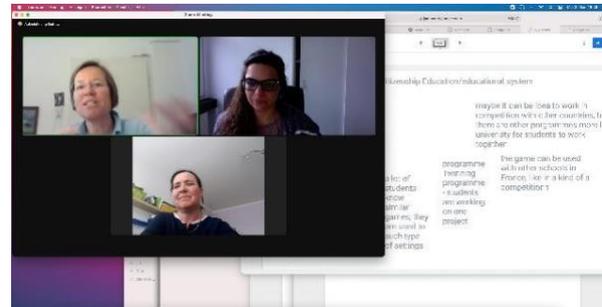
Processus de discussion

Une fois que chaque comité consultatif national des parties prenantes a été établi dans les six pays du projet, des réunions ont été organisées et dirigées par chaque partenaire afin de recueillir des commentaires sur l'exploitation du projet. En raison de la situation sanitaire, nombreux comités ne se sont réunis qu'en ligne, mais en général, tous les participants aux réunions des comités ont été activement impliqués dans le processus de discussion, malgré le format².

² Basé sur les résultats globaux des questionnaires d'évaluation dans les 6 pays.

Autriche

Au cours de ces sessions, les participants ont discuté du programme d'enseignement général actuel et des politiques éducatives. En outre, ils ont discuté des outils et des approches qu'ils utilisent dans leurs classes.

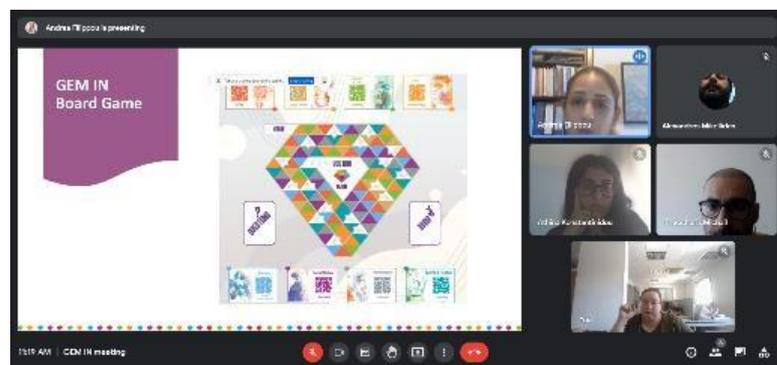


Ils ont tous affirmé que des outils plus informels et interactifs sont nécessaires dans le système d'éducation traditionnel, et qu'ils sont appréciés à la fois par les étudiants et les enseignants. Tous ont confirmé qu'ils recherchent activement des outils innovants à inclure dans leurs activités, et la *gamification* est un sujet qui les intéresse. En général, le système éducatif autrichien permet aux enseignants d'utiliser de nouveaux outils dans leurs cours, à condition qu'ils puissent justifier que cela est en accord avec leurs programmes.

En outre, les enseignants ont indiqué qu'ils avaient facilement accès à de nombreux outils informels, ainsi qu'à des formations et des ateliers destinés aux enseignants et aux élèves et axés sur l'éducation civique et interculturelle. L'un des enseignants a affirmé qu'il n'y avait pas assez de temps consacré à l'éducation interculturelle pour les élèves et que ces sujets n'étaient que superficiellement abordés en Autriche. Un autre enseignant a déclaré qu'en ce qui concerne le multiculturalisme en classe, ce sont principalement les travailleurs sociaux des écoles qui s'occupent de la diversité en classe plutôt que les enseignants eux-mêmes. Si un enseignant considère qu'il y a un problème ou un défi dans l'environnement de la classe, il contactera un travailleur social pour discuter des difficultés en cours avec les élèves et les parents.

Chypre

La première réunion du Comité national a été organisée en ligne le 17 septembre 2021 dans le but de présenter le projet, sa boîte à outils et la phase de pilotage.



Les membres ont été invités à fournir des commentaires et 2 ou 3 recommandations sur le type de changement de politique au niveau européen qu'ils souhaiteraient voir, conformément aux objectifs du projet. Plus précisément, les membres ont suggéré de transposer les ressources sur Kahoot et d'autres plateformes de jeux éducatifs en ligne pour un impact durable, afin de rendre le jeu de société sous forme numérique. Ils ont également mentionné que des formations sur l'éducation à la citoyenneté mondiale et davantage de ressources sont nécessaires pour pouvoir enseigner et améliorer les connaissances des élèves.

En outre, les parties prenantes et les enseignants ont indiqué qu'ils utiliseraient les ressources lorsqu'ils essaieraient de promouvoir une formation éducative non formelle pour l'UE et de rendre les leçons et le temps libre des élèves à l'école plus intéressants. Ils utiliseront sans aucun doute les ressources lors des journées de commémoration de l'UE et de la démocratie.

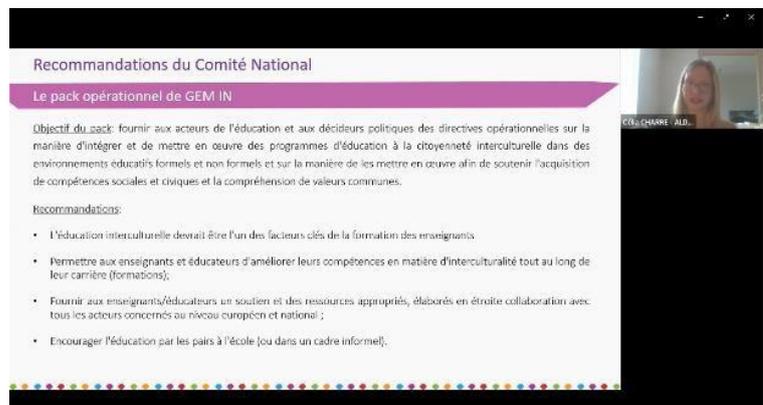
La deuxième réunion a été organisée le 27 avril 2022 pour présenter le pack opérationnel aux membres des comités et leur demander de formuler des recommandations concernant le jeu de société GEM IN. Ils ont suggéré de demander aux étudiants de différents pays de chercher et de créer leurs propres questions en fonction de leur pays d'origine.

France

Les deux réunions du Comité national des parties prenantes se sont tenues en ligne afin de faciliter la participation des membres.

Comme il n'y a pas eu de phase de pilotage en France, la première réunion a été l'occasion de présenter le projet, la méthode et les outils déjà développés ainsi que le guide sur la méthodologie et le jeu lui-même. Les membres du Comité ont été impressionnés par les outils et ont exprimé leur intérêt lorsqu'ils seront traduits en français. La réunion a été divisée en 3 points principaux :

- Présentation du kit pédagogique (méthode, jeu et archives communes).
- Réflexion sur le jeu lui-même et retour d'expérience des membres
- Réflexion sur le potentiel du kit en France et comment le reproduire.



Recommandations du Comité National

Le pack opérationnel de GEM IN

Objectif du pack: fournir aux acteurs de l'éducation et aux décideurs politiques des directives opérationnelles sur la manière d'intégrer et de mettre en œuvre des programmes d'éducation à la citoyenneté interculturelle dans des environnements éducatifs formels et non formels et sur la manière de les mettre en œuvre afin de soutenir l'acquisition de compétences sociales et civiques et la compréhension de valeurs communes.

Recommandations:

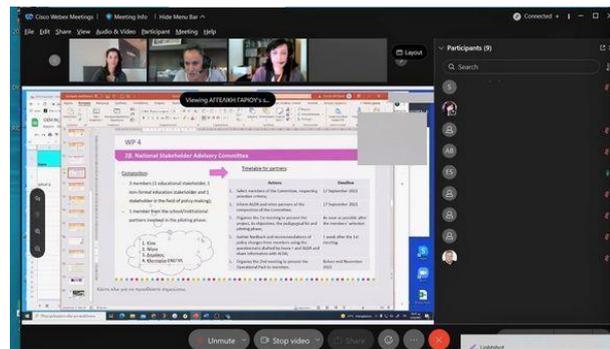
- L'éducation interculturelle devrait être l'un des facteurs clés de la formation des enseignants
- Permettre aux enseignants et éducateurs d'améliorer leurs compétences en matière d'interculturalité tout au long de leur carrière (formations);
- Fournir aux enseignants/éducateurs un soutien et des ressources appropriés, élaborés en étroite collaboration avec tous les acteurs concernés au niveau européen et national ;
- Encourager l'éducation par les pairs à l'école (ou dans un cadre informel).

La deuxième réunion a présenté les résultats de la phase de pilotage dans les 5 pays de mise en œuvre, sur la base des rapports réalisés par tous les partenaires et des informations fournies.

Suite à cette présentation et aux conclusions générales du pilotage, une réflexion sur la méthode "*learning by playing*" incluant l'exemple utilisé par l'ALDA. Cela a donné lieu à une discussion sur les recommandations qui ont été rédigées dans le dossier opérationnel et sur le retour d'information des membres du Comité. La réunion s'est terminée en invitant les membres à assister et à participer activement à la conférence finale à Strasbourg.

Grèce

La première réunion du comité national s'est tenue le 29 octobre 2021, tandis que la seconde a été organisée le 15 mars 2022.



Les membres ont discuté de la manière d'intégrer et d'utiliser les ressources du kit pédagogique dans une très large mesure. Par exemple, le jeu de société GEM IN, les instructions, le cadre pédagogique "apprendre en jouant" et les archives des valeurs communes seront communiqués à toutes les écoles du PDEDE, soit environ 150 collèges et 120 lycées, afin de promouvoir l'éducation interculturelle, la coopération et l'expérience des valeurs européennes communes.

Les membres du Comité aideront à l'enseignement des cours (cours de philologie, cours de sciences sociales), à être utilisés pendant le temps libre des élèves, en groupe ou individuellement ou comme programme éducatif (Journée mondiale de l'Europe - 9 mai, 21 mai-Journée mondiale de la diversité culturelle pour le dialogue et le développement). Le kit GEM In peut être présenté dans des cours de psychologie scolaire ainsi que dans des cours d'éducation et de psychologie multiculturelles.

Toutes les ressources peuvent être appliquées à des objectifs éducatifs non formels et aux besoins d'autres groupes d'âge et groupes cibles, tels que les personnes appartenant à des groupes vulnérables (personnes en situation de transition cherchant l'intégration et l'inclusion sociale).

En outre, les camps d'été pour enfants sont un lieu où l'acceptation et l'éducation interculturelle pourraient être promues avec l'aide du kit pédagogique GEM IN. Les éducateurs utiliseraient le kit pour définir un objectif, des niveaux de difficulté, de petites récompenses par niveau et une récompense finale. Les élèves seront ainsi motivés et sauront pourquoi ils jouent et apprennent.



Italie

Les membres du Comité consultatif national des parties prenantes ont été réunis en ligne à deux occasions différentes, les 23 et 28 septembre 2021, pour présenter le CESIE, le projet GEM IN, sa méthodologie et les ressources développées par les partenaires du projet, et pour partager avec eux les moyens possibles de mettre en œuvre GEM IN dans les contextes éducatifs.

Une deuxième réunion a eu lieu le 10 mai. Lors de cette deuxième réunion, tous les objectifs atteints par le projet, le nombre de bénéficiaires impliqués, les ressources finalisées et la conférence de Strasbourg ont été relatés en détail.

Portugal

Le comité national du Portugal a été divisé en deux groupes suite à un appel à intérêt qui a reçu de nombreuses candidatures avec la participation de membres d'Inova + et de Casa do Professor.

A chaque fois, la réunion était divisée en 4 points principaux :

- Présentation du projet et du kit pédagogique (méthode, jeu et archive commune) ;
- Présentation de la phase de pilotage, de ses résultats et du partage d'expérience ;
- Réflexion sur le potentiel du kit ;
- Évaluation.

Les membres du Comité ont indiqué que les ressources ont déjà été intégrées dans le secondaire (en histoire et géographie) et le seront dans la 9ème année (en citoyenneté et développement) car elles peuvent être utilisées pour former les jeunes et les adultes dans de nombreux domaines, en promouvant la conscience civique nationale et européenne. En outre, le jeu peut être mis en œuvre dans les écoles ou les activités municipales, ne pas être seulement dans un cadre éducatif formel, mais peut trouver une utilisation dans d'autres activités. Les municipalités peuvent créer des collaborations avec des écoles et des associations pour promouvoir le jeu auprès des élèves.



Analyse comparative des réactions et des apports dans les différents pays

Les comités consultatifs nationaux des parties prenantes avaient pour objectif de fournir des conseils pendant le pilotage et l'adaptation ultérieure du programme éducatif GEM IN dans les environnements éducatifs formels et non formels.

6 comités consultatifs nationaux des parties prenantes

2 réunions dans chaque pays

Entre 3 et 7 membres chacun

29 parties prenantes activement impliquées

Intégration de GEM IN au niveau national

Lors de la présentation du kit pédagogique GEM IN, il a été demandé à chaque comité national de donner son avis sur l'intégration du kit au niveau national, dans ses activités.

Les parties prenantes ont mentionné dans plusieurs pays, notamment en Autriche et en France, que la ressource qu'est le kit pédagogique GEM IN est de haute qualité, qu'elle contribue à la promotion de la citoyenneté et de l'éducation interculturelle, et qu'elle est alignée sur les politiques nationales dans les 6 pays de mise en œuvre.

Il est apparu aux Comités que le kit est un outil parfait à utiliser pour promouvoir une formation éducative non formelle sur l'Union européenne et les valeurs partagées. Par exemple, comme il s'agit d'un jeu facilement transportable, il pourrait être utilisé lors d'événements marquants tels que la Semaine européenne en mai. Les éducateurs/enseignants pourraient également jouer au jeu comme point de départ et/ou à la fin de la mise en œuvre du programme scolaire européen dans les classes.

Un commentaire commun à tous les membres est que les éducateurs/enseignants peuvent utiliser le jeu de société en classe afin de rendre la leçon plus intéressante et interactive. Ou même l'utiliser pendant les pauses à l'école pour fournir un outil d'apprentissage aux élèves tout en jouant.

Le comité grec a indiqué que les ressources du jeu étaient déjà intégrées dans l'enseignement secondaire (en histoire et en géographie) et qu'elles le seront en 9ème année (en citoyenneté et développement). Les membres du comité portugais ont souligné la possibilité d'instaurer une collaboration systémique entre les acteurs de l'éducation et de la politique. Cela permettrait de promouvoir et d'utiliser les ressources dans les écoles et les associations de la municipalité, voire au cours de certaines activités de la municipalité.

Le Comité de Chypre, quant à lui, a exprimé son intérêt pour une version en ligne du kit qui serait facilement accessible à tous les acteurs, partout dans le pays, sans avoir à recourir au papier. Ils ont suggéré d'ajouter le



jeu aux sites Web d'éducation globale pédagogique tels que Kahoot pour les ressources.

En Autriche par exemple, l'éducation civique est obligatoire pour les élèves du secondaire, en plus des cours de religion. Les enseignants ont indiqué que durant ces cours, les élèves sont davantage impliqués dans l'éducation interculturelle. Les cours d'histoire, de géographie, de sciences sociales et de littérature sont également considérés comme des cours permettant d'aborder des sujets tels que l'UE, la citoyenneté et le multiculturalisme. La présence de classes civiques se retrouve également en France mais dans les écoles secondaires (de 10 à 15 ans) et est généralement enseignée par des professeurs d'histoire et à travers laquelle l'interculturalité est abordée ainsi que pendant les cours de langues.

Enfin, de nombreux comités ont souligné le fait que le kit pédagogique et ses ressources peuvent être utilisés dans un cadre plus large, pour former des jeunes et des adultes dans de nombreux domaines, en promouvant la conscience civique nationale et européenne. Des membres de France et de Chypre sont même allés jusqu'à proposer des échanges entre jeunes et enseignants de tous les pays pour que la dimension européenne et le dialogue interculturel aillent plus loin.

Plus de 50% des intervenants ont convenu que le kit pédagogique de GEM IN contribue à la promotion de la citoyenneté et de l'éducation interculturelle, et qu'il est aligné sur les politiques régionales/nationales.

Plus de 2/3 des parties prenantes activement impliquées pensent que le kit pédagogique, en particulier le jeu en lui-même, est approprié pour être intégré dans leurs organisations et leur travail quotidien.

Améliorer le kit pédagogique GEM IN

Une des tâches demandées à tous les membres de chaque comité national était de guider les partenaires dans l'amélioration du kit pédagogique et de son utilisation au niveau national dans des contextes éducatifs formels et non formels.

Les parties prenantes ont suggéré de transposer les ressources sur Kahoot et d'autres plateformes de jeux éducatifs en ligne pour un impact durable, afin de rendre le jeu de société plus numérique et de pouvoir le diffuser auprès d'autres parties prenantes.

En outre, tous les membres des comités ont indiqué que les enseignants ont besoin de plus de formation concernant l'éducation à la citoyenneté mondiale et l'interculturalité afin d'être en mesure d'enseigner et d'améliorer les connaissances des élèves par le biais du jeu. Ils ont également besoin de plus de ressources (projecteurs, marqueurs, ressources numériques, etc.) et d'un soutien financier pour imprimer le jeu de société. La deuxième suggestion a été prise en compte par le projet avec l'impression d'un certain nombre de kits pédagogiques qui seront mis à la disposition des enseignants/éducateurs de la phase de pilotage ainsi que des membres des comités nationaux.

Un autre aspect que les membres des comités ont proposé d'améliorer, en plus de la mise en page du jeu pour le rendre plus clair, ce qui a été fait directement par les partenaires du projet, était de permettre et d'aider les étudiants à créer leurs propres questions à choix multiples. Les membres des comités ont souligné que donner cette possibilité aux joueurs/jeunes créerait un sentiment d'appartenance au jeu et les encouragerait à partager leur expérience et leurs connaissances avec leurs pairs, ce qui renforcerait l'éducation par les pairs à l'école et dans des environnements non formels.



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

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IP1-SOC-IN]



Conclusion

Dans chacun des six pays de mise en œuvre du projet GEM IN, les membres des comités consultatifs nationaux des parties prenantes ont été profondément impliqués dans le projet et ont donné des conseils et des contributions précieuses pour assurer la durabilité du projet.

Tous les membres s'accordent à dire que le jeu de société est destiné aux environnements éducatifs, formels et non formels, mais qu'il peut également s'appliquer à d'autres groupes cibles tels que les adultes, étant inclusif pour tous. Il s'agit d'un outil éducatif approprié pour l'apprentissage de la culture, des langues ; c'est également un outil de valeur sociale car il favorise l'inclusion, l'amitié, la citoyenneté et le sentiment d'appartenance.

95 % des parties prenantes sont d'accord pour dire que le jeu de société GEM IN peut être intégré dans leur organisation³.

L'exploitation pédagogique du jeu nécessite trois phases :

- a) réunion de préparation,
- b) mise en œuvre et
- c) réflexion, afin d'adopter GEM IN non pas comme un simple moyen de divertissement, mais comme une partie intégrante du processus éducatif.

En outre, les comités nationaux ont souligné la nécessité de fournir aux enseignants/éducateurs les outils nécessaires pour promouvoir l'éducation interculturelle, tels que des formations et des ressources comme indiqué dans le pack opérationnel.

Ils reconnaissent la valeur ajoutée du kit pédagogique GEM IN en fournissant les 3 éléments nécessaires à l'utilisation de la méthode "apprendre en jouant" :

1. Une méthodologie claire et des lignes directrices pour les éducateurs
2. Un outil - le jeu de société
3. Des ressources - les archives numériques communes invitant les participants à en savoir plus sur un sujet et à poursuivre la discussion entre eux.

³ Basé sur les résultats globaux des questionnaires d'évaluation dans les 6 pays.