

# E-GUIDEBOOK

# INTERCULTURALITÀ



## **HINTS**

Multidisciplinary approach to the social integration  
of third-country nationals

Progetto No: 2021-1-EL01-KA210-1E7DB4C4

# TABELLA DEI CONTENUTI

## 01 BUONA PRATICA

Shared Responsibility

## 02 BUONA PRATICA

Inclusive and sustainable growth for adults through Outdoor  
Experiential Learning

## 03 BUONA PRATICA

Share The Badge

## 04 BUONA PRATICA

Primo Passo Nel Digitale



1° BUONA PRATICA

# Shared Responsibility

All'interno del progetto "Shared Responsibility" abbiamo realizzato la metodologia ed il sistema SHARE, utilizzando i badge come strumento per riconoscere le capacità e le competenze acquisite in ambito informale e non formale e l'apprendimento formale su un livello EQF (Quadro Europeo delle Qualificazioni) 1 e 2. Tutto questo viene fatto utilizzando un linguaggio comune, che può essere compreso dai giovani, dagli operatori giovanili, dagli insegnanti, dai formatori, dai datori di lavoro e responsabili politici.

[SITOWEB](#)

## INFORMAZIONI GENERALI SULLA PRATICA:

- ✓ Partner che ha presentato la pratica: EIP
- ✓ Organizzazioni che hanno sviluppato la pratica: EIP - AC Amics de la Biblioteca de la Fonteta - IL VERGANTE  
Stichting Bloom - VOLKSHOCHSCHULE IM LANDKREIS CHAM EV
- ✓ ITALIA – SPAGNA – OLANDA – GERMANIA
- ✓ Livello nazionale ed europeo di Implementazione



## PROBLEMA social

Se un giovane non ha un diploma o un certificato, non significa che non abbia acquisito abilità e competenze.

Quando un giovane può mostrare a un futuro datore di lavoro quali sono le sue abilità e competenze e il datore di lavoro riconosce il valore di queste ultime, l'occupabilità del giovane migliorerà, mentre per i datori di lavoro aumenteranno le possibilità di ottenere dipendenti adeguati.

L'obiettivo del progetto è ridurre il divario tra i gruppi di giovani vulnerabili nella nostra società e il mercato del lavoro, per rendere questi giovani partecipi attivi della nostra società.

Questo li rafforza ad essere sicuri di sé e li rende economicamente apprezzati nella comunità.

## ELEMENTI DI INNOVAZIONE DELLA pratica

La metodologia SHARE e un sistema SHARE sono delle BUONE PRATICHE (riconosciute dall'Unione Europea)

## GRUPPI TARGET

NEET, (potenziali) abbandoni, giovani rifugiati e migranti di età compresa tra 16 e 30 anni.

## COME I GRUPPI TARGET HANNO BENEFICIATO DELLA pratica

Accesso gratuito al manuale (contiene il file descrizione del progetto "Shared Responsibility";  
Accesso al manuale gratuito (come utilizzare il metodo e il sistema SHARE) in 5 lingue;  
Accesso al rapporto di ricerca finale gratuito (contiene il file risultati di desktop research, raccolta di buone pratiche, risultati di questionari e interviste con parti interessate).

## RISORSE

- Finanziamento: 237.914,00 €;
- Ricercatori e formatori per progettare i BADGES;
- Ricercatori e formatori per progettare il Manuale;
- Rapporto di ricerca manuale e finale/sommario.



# Inclusive and sustainable growth for adults through Outdoor Experiential Learning

Questo progetto mira a formare gli adulti delle piccole città e delle periferie della Romania e dell'Italia ad agire come ambasciatori di pratiche sostenibili e di protezione ambientale, utilizzando la forza del proprio esempio per cambiare mentalità ed educare. Raggiungeremo questo obiettivo con l'aiuto dell'apprendimento esperienziale all'aperto, in quanto strumento per aumentare la consapevolezza dell'ambiente naturale e promuovere le pratiche di sostenibilità per nutrendo la mente, il corpo e l'anima.

[SITOWEB](#)

## INFORMAZIONI GENERALI SULLA PRATICA:

- ✓ Partner che presenta la pratica: EIP
- ✓ Organizzazioni che hanno sviluppato la pratica:  
EIP - Asociatia Lucratorilor de Tineret - ALT 357
- ✓ ITALIA - ROMANIA
- ✓ Livello nazionale di implementazione



## PROBLEMA sociale

L'apprendimento esperienziale all'aperto per adulti sta emergendo come una soluzione pratica al bisogno di apprendimento sociale e basato sull'indagine, ma anche come strumento per aumentare la consapevolezza dell'ambiente naturale immediato dello studente e promuovere pratiche di sostenibilità, il tutto nutrendo la mente, il corpo e l'anima. Incorporando strumenti digitali nell'apprendimento esperienziale all'aperto, integriamo ed estendiamo l'apprendimento del mondo reale attraverso un sano equilibrio tra natura e tecnologia. Miriamo a offrire questo tipo di educazione non formale a piccoli gruppi di adulti in aree svantaggiate in Romania e in Italia, adulti che possono portare queste esperienze nelle loro comunità e agire come ambasciatori di pratiche sostenibili e protezione ambientale, usando il proprio potente esempio per cambiare mentalità ed educare. Formiamo e incoraggiamo gli adulti a scoprire gli ambienti naturali nelle loro vicinanze, sia che si tratti del parco locale o della vicina foresta, con l'obiettivo di insegnare che tutti gli spazi naturali sono ugualmente preziosi e degni di essere protetti.

Questi obiettivi rientrano direttamente nelle priorità di:

- Creare opportunità educative di alta qualità per gli adulti;
- Creazione di percorsi di riqualificazione e miglioramento dell'accesso degli adulti all'istruzione e sua adozione attraverso un ambiente inclusivo;
- Sostenere i discenti adulti nello sviluppo delle competenze e della consapevolezza necessarie per diventare cittadini attivi che proteggono l'ambiente e combattono il cambiamento climatico;
- Aiutare gli adulti a sviluppare le competenze verdi necessarie nell'attuale crisi ambientale;
- Contribuire allo sviluppo delle aree urbane svantaggiate attraverso la riqualificazione della popolazione locale.



## GRUPPI TARGET

- Adulti appartenenti a famiglie in condizioni socio-economiche basse;
- Minoranze adulte e migranti come rom, stranieri e rifugiati;
- Adulti in fasce di età a rischio di esclusione sociale, come le persone di età superiore ai 50 anni;
- Adulti con bassa qualifica, disoccupati o professionalmente inattivi;
- Adulti con delle dipendenze.

## RISORSE

- Finanziamento: 60.000 €
- Ricercatori per creare l' "Outdoor Experiential Learning Programme";
- Formatori che hanno condotto 4 Workshops in Italia e 4 in Romania;
- Ricercatori che hanno disegnato i materiali disseminativi;
- Ricercatori che hanno gestito e riassunto i risultati del progetto.

## ELEMENTI DI INNOVAZIONE DELLA pratica

Il risultato atteso di questa attività è la progettazione di un programma modulare di apprendimento esperienziale all'aperto che utilizza innovazioni metodologiche e didattiche attraverso il comportamento e i valori delle risorse umane. Questo programma sarà duplice: ne avremo uno Romeno e un altro Italiano,

facendo uso della stessa fondazione su cui aggiungeremo attività specifiche per paese (ad es. visite didattiche a giardini comunitari, volontariato ambientale pratico, passeggiate nella natura e identificazione di piante e animali selvatici, formazione e sviluppo di competenze interpersonali in natura, processi dinamici di gruppo, simulazioni, ecc.). Il secondo risultato atteso di questa attività è una Strategia di Comunicazione per la durata del progetto, dotata di pietre miliari, deliverable, strumenti e meccanismi per il monitoraggio delle prestazioni e dell'efficacia.

## COME I GRUPPI TARGET HANNO

### BENEFICIATO DELLA pratica

Il progetto fornirà a 80 adulti in 8 piccole città e periferie della Romania e dell'Italia, le conoscenze e le competenze che consentono loro di diventare agenti di cambiamento nelle loro comunità in termini di pratiche sostenibili e protezione ambientale. Aumenterà le competenze delle organizzazioni partner nell'utilizzare l'educazione esperienziale all'aperto per applicare nel loro lavoro e la loro capacità di cooperare per progetti futuri. Creerà una serie di migliori pratiche che potranno essere ulteriormente utilizzate per coinvolgere gli studenti adulti.



### 3° BUONA PRATICA

# Share The Badge

SHARE the Badge è il follow-up del partenariato strategico 'Shared Responsibility'. Si tratta di un partenariato strategico nell'ambito di Erasmus+ 2019-1-NL01-KA204-060481. Nell'ambito della responsabilità condivisa, abbiamo realizzato un metodo e un sistema SHARE (collezioni di badge e manuali), mentre in questo progetto di follow-up vogliamo renderlo molto accessibile per diversi tipi di organizzazioni. La priorità principale è sostenere l'istruzione aperta e il riconoscimento delle competenze acquisite in tutti i tipi di apprendimento (formale, non formale e informale) utilizzando un modo digitale (badge aperti) per avere buone opportunità (di lavoro) per tutti, anche per coloro che non hanno diplomi o certificati.

Questo progetto si concentra principalmente sulle organizzazioni che lavorano con i migranti e i disoccupati distanti dal mercato del lavoro. Il progetto fornirà a queste organizzazioni strumenti per una migliore comprensione dei percorsi di apprendimento all'interno della loro organizzazione e come collegare i badge con questi percorsi di apprendimento. Questo li renderà capaci di migliorare l'apprendimento del loro gruppo target. Quando avranno riconosciuto le proprie competenze (attraverso i Badges) avranno migliori opportunità nel mercato del lavoro. Questo rende i gruppi target vulnerabili più inclusi nella società.

[SITOWEB](#)

#### INFORMAZIONI GENERALI SULLA PRATICA“:

- ✓ Partner che presenta la pratica: EIP
- ✓ Organizzazioni che hanno sviluppato la pratica:  
Bloom Foundation - Sud Concept - Education In Progress - AC Amics -  
Työväen Akatemia - bit Schulungscener GmbH VOLKHOCHSCHULE  
IM LANDKREIS CHAM EV
- ✓ Olanda - Francia - Italia - Spagna - Finlandia - Austria - Germania
- ✓ Livello internazionale di implementazione





## PROBLEMA sociale

In Europa assistiamo a una mancata corrispondenza nel riconoscimento delle competenze tra datori di lavoro e potenziali dipendenti. All'interno della società, ci sono persone che sono estremamente vulnerabili e hanno problemi a mostrare quali competenze hanno, a causa della mancanza di diplomi o certificati. In questo progetto, ci concentriamo su migranti e disoccupati a distanza dal mercato del lavoro. Quando qualcuno non ha certificazione o certificato, non significa che lui/ lei non ha acquisito competenze e competenze. Quando puoi mostrare a un futuro datore di lavoro quali sono le tue abilità e competenze e il datore di lavoro riconosce il valore di queste abilità e competenze, l'occupabilità di questa persona migliorerà e per i datori di lavoro le possibilità di ottenere dipendenti adeguati si allargheranno. L'obiettivo del progetto è quello di ridurre il divario tra i gruppi vulnerabili di persone nella nostra società e il mercato del lavoro per rendere queste persone partecipanti attivi nella nostra società. Questo li rafforza ad essere fiducia in se stessi e li rende economicamente apprezzati nella comunità.

## GRUPPI TARGET

- Primo gruppo target: Organizzazioni che lavorano con i migranti / NEET;
- Obiettivo finale Gruppo: Migranti e disoccupati distanti dal mercato del lavoro.

## COME I GRUPPI TARGET HANNO BENEFICIATO DELLA pratica

Le organizzazioni che lavorano con migranti o bambini svantaggiati che non studiano e non lavorano, grazie al progetto Share the Badge, ora sanno come integrare il sistema Open Badges nella loro organizzazione e come utilizzarli con i loro partecipanti. Il gruppo target finale, d'altra parte, con gli Open Badge ottiene una panoramica delle loro competenze e queste abilità sono così riconosciute. Il sistema di badge SHARE aumenta la loro autostima e li motiva a imparare (questo li aiuta a colmare il divario che c'è tra loro e il mercato del lavoro). Di conseguenza, i datori di lavoro hanno una maggiore comprensione delle loro competenze e sarà più facile affrontare i potenziali posti di lavoro. Alla fine, si ha l'inclusione sociale dei partecipanti.



## RISORSE

- Finanziamento: 184.947,00 €
- Ricercatori e tecnici per lo sviluppo:
- O1: Giochi offline per utenti (migranti e disoccupati), per rendere le competenze visive e distintive;
- O2: un manuale per le organizzazioni al fine di rendere i percorsi per l'apprendimento dei momenti-badge;
- O3: Le collezioni SHARE di Badge, tradotte anche in francese e finlandese;
- O4: Corso di formazione online (MOOC) per le organizzazioni su Badge aperti, il metodo SHARE, l'apprendimento di percorsi e come riconoscerli e usarli nella vostra organizzazione;
- O5: Materiali online per gli utenti per conoscere i badge e i loro benefici. Abbiamo realizzato un'infografica interattiva e un'animazione.

Tutti i materiali sono stati tradotti in 7 lingue.

## ELEMENTI DI INNOVAZIONE

### DELLA pratica

SHARE The Badge è riconosciuta dall'Unione Europea come una Buona Pratica.



## 4° BUONA PRATICA

# Primo Passo Nel Digitale

L'obiettivo generale del progetto è migliorare due delle competenze chiave definite dall'UE nella raccomandazione del Consiglio: competenza matematica e competenza digitale.

Vogliamo creare un percorso inclusivo per includere per la prima volta i gruppi di giovani emarginati nel QUADRO EUROPEO DELLE COMPETENZE DIGITALI 2.0 e garantire che questo quadro aiuti la loro integrazione nella società e nella vita lavorativa. La digitalizzazione consente il perseguimento degli Obiettivi NYouth e crea aziende inclusive. Il risultato più concreto delle attività del consorzio saranno dei giochi da tavolo finalizzati alla formazione dei giovani non digitalizzati sui seguenti argomenti:

- Il mio giorno ideale: Creazione di un foglio di scrittura di base (ad es. Word, ufficio libero, ufficio aperto)
- Il mio saldo mensile: creazione di un foglio di calcolo (ad es. Excel o foglio di calcolo), per utilizzare formule e controlli;
- Sicurezza digitale (impostazioni di sicurezza del browser, ad es. Google Chrome o Brave, ecc...), utilizzo dei motori di ricerca e gestione dei dati personali;
- Conoscenza degli elementi hardware dei dispositivi digitali (ad es. ram, processore, ecc...). Il progetto porta quindi ad un aumento della matematica di base e competenze digitali dei giovani migranti e ROM.

[SITOWEB](#)

### INFORMAZIONI GENERALI DELLA PRATICA:

- ✓ Partner che presentano la pratica: EIP
- ✓ Organizzazioni che sviluppano la pratica:  
EIP - AC Amics.
- ✓ Italia - Spagna.
- ✓ Livello nazionale di implementazione.



## PROBLEMA sociale

### PER LE ORGANIZZAZIONI PARTECIPANTI:

L'utilizzo di buone pratiche e metodi innovativi nelle capacità digitali consentirà alle organizzazioni di lavorare a livello UE/ internazionale con maggiore professionalità, favorendo la nascita di nuove partnership. Inoltre, l'associazione sarà in grado di utilizzare i risultati del progetto per migliorare le competenze dei suoi partner di lavoro. Sarà inoltre in grado di condividere con i parenti e gli stakeholder i risultati innovativi del progetto. Il partner spagnolo, oltre ad affinare le proprie tecniche di gamification attraverso l'educazione non formale, tornerà a casa con una maggiore esperienza nel campo dell'immigrazione e della convalida dell'inclusione di uno strumento inclusivo, che sarà utilizzato per i giovani Rom. Lo strumento offline (giochi) verrà inserito tra gli strumenti offline del suddetto consorzio Share the BAdge / Shared Responsibility, aumentando la capacità di inclusione del sistema di riconoscimento dei badge aperti.

### PER I PARTECIPANTI AL PROGETTO:

I risultati del progetto renderanno i giovani migranti, i NEET e i Rom più inclusi nella società e nel lavoro e capaci di sfruttare le opportunità che il mondo digitale offre loro oggi. Diverse ricerche empiriche sul tema hanno dimostrato come la digitalizzazione, come processo di integrazione delle tecnologie digitali nella vita quotidiana, stia plasmando la nostra società e possa sostenere o ostacolare gli sforzi necessari per raggiungere l'inclusione sociale.



## GRUPPI TARGET

Ragazzi con un background migratorio; ragazzi ROM; NEET; Ragazzi senza computer o internet a casa; Ragazzi che vivono in una casa sovraffollata o con problemi strutturali, e poca luce.

## ELEMENTI DI INNOVAZIONE

### DELLA pratica

Set di giochi e metodologie per l'inclusione digitale.

### RISORSE:

- Finanziamento: 30.000,00 €;
- Ricercatori, tecnici e grafici per sviluppare 4 giochi:
  - 1) Word Game; 2) Money-poly; 3) Game Goose; 4) Understanding Computer Hardware;
- Formatori per la Fase di Implementazione;
- Formatori per la Fase di Piloting;
- Ricercatori e creatori digitali per i materiali disseminativi.

## COME I GRUPPI TARGET HANNO

### BENEFICIATO DELLA pratica

- MIGRANTI: La digitalizzazione dei giovani migranti ha migliorato la loro occupabilità e facilita la loro integrazione nella società;
- NEET: indigeni, sono stati sostenuti nel miglioramento del lavoro cercato, sia quando sono fuori dalla loro territorio, sia quando si mira a migliorarlo;
- Giovani Rom, è stato limitato il divario digitale che ha sempre contraddistinto le generazioni Rom.





# HINTS

Multidisciplinary approach to the social integration  
of third-country nationals



Co-funded by  
the European Union



**ERGON TRAINING**  
LEARN TO EXPERIENCE.

**CONNECT**  
M...  
...  
**NICOSIA**



FORUM-CITOYENS-BURGERS

**e-education**  
in progress