



**DIGITAL
WELCOME**

INFORME DE BUENAS PRÁCTICAS

(ENTREGABLE 1.1)

Acrónimo del proyecto	DIGITAL WELCOME
Título del proyecto	Programa WELCOME
Paquete de trabajo	WP1
Título entregable	D1.1 Informe de buenas prácticas
Nivel de difusión	Público
Versión	4
Fecha entrega	25/03/2019
Palabras clave	Prácticas, metodologías, multimedia, selección, digital, periodismo, storytelling, fotografía, habilidades sociales, codificación, Scratch, jóvenes, refugiados, mentores, formadores, talleres.
Resumen	Visión general de las buenas prácticas seleccionadas y archivadas que mejoran la alfabetización digital y las habilidades de capacitación para jóvenes refugiados y jóvenes con antecedentes migratorios.
Autor	Maks vzw
Contribuyentes	IASIS NGO, Stiftung Digitale Chancen, Fondazione Mondo Digitale, Centro Studi Foligno, Colectic, Malta Communication Authority
Proyecto n°	776128
Acuerdo n°	776128
Web	Digitalwelcome.eu



This project is funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

Contenidos

1. Introducción	5
2. SELECCIÓN FINAL DE METODOLOGÍAS	15
2.1. MÓDULOS SELECCIONADOS	15
2.1.1. CODIFICANDO CON SCRATCH	15
2.1.2. NARRACIÓN Digital (<i>STORYTELLING</i>)	16
2.1.3. PERIODISMO DIGITAL	18
2.1.4. HABILIDADES SOCIALES Y CONCIENCIA DE EMPLEABILIDAD PARA PERSONAS MIGRANTES.....	19
3. PRESENTACIONES NO SELECCIONADAS	21
3.1. NO SELECCIONADOS EN MÓDULOS ACTUALES.....	21
3.1.1. SCRATCH – PROGRAMACIÓN BÁSICA.....	21
3.1.2. NARRACIÓN DIGITAL (<i>STORYTELLING</i>).....	21
3.1.3. PERIODISMO DIGITAL	22
3.2. MÓDULOS NO SELECCIONADOS.....	24
3.2.1. Fotografía y video digital	24
3.2.2. CREACIÓN DE APPS – PROGRAMACIÓN AVANZADA	25
3.3. ENVÍOS NO SELECCIONADOS.....	25
4. CONCLUSIÓN	35



1. INTRODUCCIÓN

El consorcio Digital WELCOME reunió prácticas y metodologías de proyectos locales, así como de colaboraciones europeas anteriores con países fuera de la asociación. ALL DIGITAL, como una red de organizaciones que trabajan en la inclusión digital, también participó en la recopilación de mejores prácticas y contribuyó con contenidos relevantes de sus 60 miembros en toda Europa. La colección de buenas prácticas sirvió como base para desarrollar la Metodología y el Programa de Contenidos del programa de capacitación de Digital WELCOME, que está en el corazón del proyecto.

La recopilación de mejores prácticas fue un primer paso en el proceso y se organizó como una recopilación y compilación de prácticas transnacionales con organizaciones participantes en Bélgica, Alemania, Grecia, Italia y España. El objetivo principal de este informe es hacer una revisión de las prácticas recopiladas y hacer un balance de "lo que ya existe" en términos de talleres creativos de TIC para grupos vulnerables. De esta manera, nos aseguramos de no reinventar la rueda en el diseño de nuestro programa de capacitación, sino de evaluar las iniciativas y los métodos existentes.

Cada uno de estos países está representado en el proyecto por socios locales:

- ALL DIGITAL, Bélgica – Coordinación
- Media Actie Kuregem Stad (Maks vzw), Bélgica
- IASIS, Grecia
- Stiftung Digitale Chancen (SDC), Alemania
- Fondazione Mondo Digitale (FMD), Italia
- Colectic (antigua Associació per a Joves Teb), España
- Centro Studi Citta di Foligno Associazione (CSF), Italia

Para recopilar las mejores prácticas, Maks vzw creó un formulario en línea. A través de este formulario, todos los socios podían presentar sus metodologías / proyectos / programas de capacitación / talleres que podrían ser útiles para el proyecto. Los socios también solicitaron a otras organizaciones relevantes en sus países (y más allá) que presenten proyectos relacionados.

De las prácticas presentadas, hubo 53 que correspondían a los objetivos de nuestro proyecto y se tuvieron en cuenta en el diseño de nuestra capacitación. Las prácticas que no se seleccionaron no cumplieron con uno o más de los objetivos mencionados a continuación; no se pudieron implementar en el marco de tiempo de este proyecto; o



no se aplicaron a nuestro grupo objetivo, porque, por ejemplo, necesitaban ubicaciones específicas o eran similares, pero menos completas que, otras presentaciones.

Nuestro objetivo era diseñar un programa de capacitación de 60 horas para jóvenes nacionales de terceros países para desarrollar sus habilidades digitales y prepararlos como mentores de talleres de TI. No sería realista implementar las 53 prácticas que recolectamos en una capacitación de 60 horas, por lo que decidimos reducir aún más las prácticas seleccionadas a aquellas que cubren los cinco objetivos definidos en nuestro proyecto. Esto dio lugar a la definición de **4 módulos basados en 12 de las prácticas presentadas**.

Los 5 objetivos/áreas que nuestro programa de capacitación debía cubrir son:

1) Organización de **talleres creativos de TI** para nacionales jóvenes de terceros países que mejoren su **lenguaje, habilidades de TI y habilidades sociales**.

(Referido como '**Creativo**')

2) Fomentar la inclusión de jóvenes nacionales de terceros países a través del **voluntariado**.

(Referido como "**voluntariado**")

3) Capacitar y asesorar a los jóvenes nacionales de terceros países participantes en su proceso de aprendizaje y en su papel de **mentores/animadores** de talleres de TI creativos para grupos mixtos que reúnen a las comunidades.

(Llamado "**Pedagógico**")

4) Usar la **narración digital** para ayudar a los jóvenes a reflexionar sobre su proceso de aprendizaje e integración.

(Referido como '**basado en narración digital**')

5) Capacitar a los jóvenes participantes para que utilicen sus historias de éxito para **motivar a sus compañeros y crear conciencia**.

(Conocido como "**Motivacional para compañeros**")

Todas las metodologías presentadas se pueden encontrar: <http://ves.cat/eplY>



This project is funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

(Si este documento se lee con Microsoft Office Word, es posible que tenga que copiar y pegar enlaces como este, que se refieren a una carpeta de Google Drive, en su navegador, en caso de que estos enlaces no funcionen directamente)

En las siguientes páginas puede encontrar una tabla con cada práctica presentada, en qué módulo se integró y qué objetivos aborda. Los módulos están numerados del 1 al 4 y se envían las prácticas con, por ejemplo, 1.1, 1.2 y así sucesivamente. Después de la lista de los módulos y las prácticas seleccionadas correspondientes, puede encontrar:

NO SELECCIONADOS EN MÓDULOS ACTUALES: esas prácticas están relacionadas con los temas de los módulos, pero no están incluidas directamente en ellos.

MÓDULOS NO SELECCIONADOS: los socios han discutido la posibilidad de establecer un módulo separado basado en esas prácticas, pero al final acordaron no hacerlo, debido a las limitaciones del programa (principalmente el hecho de que es imposible que el programa abarque todo lo que gustaría).

ENVÍOS NO SELECCIONADOS: estas son prácticas enviadas que, por una de las razones anteriores, no se seleccionaron como relevantes / utilizables para nuestro programa.



	Nombre	País de origen	Creativo	Voluntariado	Pedagógico	Basado en narración digital	Motivational for peers	Module
	MÓDULOS SELECCIONADOS							
1.	Codificación con Scratch							
1.1	Programación básica con Scratch	Bélgica	x					Coding
1.2	Codeclub	España/Catalunya	x					Coding
1.3	My Beatband con Scratch y Makey Makey	Alemania	x					Coding
2.	Narración Digital							
2.1	Narración Digital: YEP4EUROPE + BRIGHTS	Bélgica	x			x		Digital Storytelling
2.2	Digital-dabei!-Medienprojektwochen (Be-digital-project weeks)	Alemania	x			x		Digital Storytelling
2.3	'The Transpoemations Project': digital storytelling, contemporary poetry, and refugee boys	Grecia	x	x		x		Digital Storytelling
3.	Periodismo Digital							
3.1	WeReport: Making Interviews	Alemania		x				Digital Journalism
3.2	Periodista joven	España/Catalunya	x					Digital Journalism
4.	Habilidades sociales y conciencia de empleabilidad para migrantes							



4.1	SOSMIE	Grecia					x	Soft Skills
4.2	GET There project	Grecia					x	Soft Skills
4.3	LIGHTHOUSE	Grecia		x			x	Soft Skills
4.4	Basic Animator Training	Bélgica		x	x		x	Soft Skills
NO SELECCIONADOS EN MÓDULOS ACTUALES								
1.4	Code Your Life - Coding for the future, A handbook for coding with children	Alemania	x					Coding
2.4	Transnational Identity and Migrant Language Learners: The Promise of Digital Storytelling	Grecia	x	x			x	Digital Storytelling
2.5	Voices Beyond Walls	Grecia	x	x			x	Digital Storytelling
3.3	Syrmania - The life of people from Syria in Germany	Alemania	x	x			x	Digital Journalism
3.4	JuMP Summer Holiday Camp 2017	Alemania	x					Digital Journalism
3.5	Infomigranti	Italia	x	x				Digital Journalism
3.6	Radio Cintra	España/Catalunya	x	x			x	Digital Journalism
3.7	Jóvenes reporteros: despertando preocupaciones	España/Catalunya	x	x				Digital Journalism
MÓDULOS NO SELECCIONADOS								



5.	Fotografía y video digital						
5.1	Ready, set, go with the Camera!	Alemania	x				Digital Photography & Video
5.2	Basics of shooting Digital Photography	Bélgica	x				Digital Photography & Video
5.3	Basics of editing Digital Photography	Bélgica	x				Digital Photography & Video
5.4	Basics of editing Digital Video	Bélgica	x				Digital Photography & Video
6.	Creación de Apps– Programación avanzada						
6.1	Technovation Challenge Catalonia	España/Catalunya	x	x			Creating Apps - Advanced programming
6.2	digital World, Internet and Multimedia tools	España/Catalunya	x	x		x	Creating Apps - Advanced programming
	PRESENTACIONES NO SELECCIONADAS						
7.	FiBB macht MedienFit /FiBB makes you fit with media	Alemania	x				
8.	Klicksafe handbook - Know how for young users	Alemania	x				
9.	The digital scavenger hunt - actionbound	Alemania	x	x			



10.	My freedom is also your freedom - Documentation (Meine Freiheit ist auch deine Freiheit - Dokumentation)	Alemania		x				
11.	Future Workshop	Alemania	x		x		x	
12.	Internet, Computer und Mobile Apps für Information und Bildung nutzen	Alemania					x	
13.	Gaming and social tools	Italia	x		x			
14.	Digital Artisans (Artigiani Digitali)	Italia	x					
15.	CO-HOST methodology	Italia	x	x			x	
16.	Citizenship paths/workshops aimed at the socio-cultural integration of the minors who are arriving alone in Palermo, through non-formal education.	Italia	x		x			
17.	Mobile Technologies	Italia					x	
18.	Second-language literacy with the tablet	Italia	x	x				
19.	ACCORD methodology	Italia		x			x	
20.	Centro Enea (Aeneas Center)	Italia					x	
21.	Discovering Chances	Grecia		x			x	
22.	Onstage material and methodology	Grecia	x				x	
23.	SILO	Grecia	x		x			



24.	M.Yth.WORK	Grecia	x		x		x	
25.	MILE – My Informal Learning Experience	Grecia					x	
26.	EVA Project (Video CV)	Grecia	x				x	
27.	Basic Windows 10 and internet	Bélgica					x	
28.	Basic Excel	Bélgica					x	
29.	Cómo grabar a tu dragón	España/Catalunya	x					
30.	Espacio Esfera de Cartón	España/Catalunya	x					
31.	TASTAm	España/Catalunya		x			x	
32.	RavalFab	España/Catalunya	x					
33.	RefugeesIN Course	Portugal	x					

Por razones de diseño, la numeración de estos métodos no coincidirá con la numeración de la tabla de contenido del documento.





**DIGITAL
WELCOME**

INFORME DE BUENAS PRÁCTICAS

2. SELECCIÓN FINAL DE METODOLOGÍAS

2.1. MÓDULOS SELECCIONADOS

2.1.1. CODIFICANDO CON SCRATCH

Una serie de prácticas de diferentes socios utilizan Scratch como una herramienta para introducir la programación de una manera divertida y creativa. Algunos de estos también van a Python y al sitio web.

Objetivos: CREATIVO.

Programación básica con Scratch (Bélgica)

Pequeñas y divertidas tareas paso a paso que enseñan cómo hacer juegos.

Codeclub (España/Catalunya)

El Code Club (clubes de programación) es una red de actividades gratuitas totalmente gestionadas por personas voluntarias con el objetivo de brindar a la infancia la oportunidad de aprender a programar. Estas actividades se llevan a cabo durante horas extraescolares, ya sea en la misma escuela, en una biblioteca, en un centro cívico o en cualquier lugar que tenga computadoras. Actualmente, hay más de 1350 Clubes de Código en todo el mundo.

Los métodos y ejercicios de Code Clubs agregan más ejercicios avanzados al módulo de Codificación.

My Beatband con Scratch & Makey Makey (Alemania)

En el taller "My Beatband", los participantes se familiarizan con los conceptos básicos del lenguaje visual y de código libre Scratch y programan con ese lenguaje una banda propia que hace beatboxes. Los miembros de la banda pueden ser dibujados / descargados de Internet o a partir de imágenes de los propios participantes. Los ritmos también se pueden hacer desde diferentes posibilidades: ya sea tonos integrados del programa, descargados de las plataformas



This project is funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

de Internet de forma gratuita, o grabados con una grabadora de audio por los participantes. La música es controlada por la herramienta Makey Makey.

Los dos talleres anteriores solo se enfocan en la parte de codificación de Scratch, pero con la adición de My Beatband, agregamos más interactividad y creatividad.

2.1.2. NARRACIÓN DIGITAL (STORYTELLING)

La narración digital es una parte importante del proyecto de Digital WELCOME. Se utilizará como un método para adquirir las habilidades mencionadas en los objetivos anteriores y también servirá como herramienta de evaluación para que los jóvenes mentores voluntarios reflexionen sobre su experiencia e integración. Basaremos el módulo de narración digital en las siguientes metodologías/prácticas. La narración digital es un método muy extenso pero fácil de usar para que las personas puedan contar su propia historia haciendo un vídeo corto. Esta historia está basada en una experiencia personal o anécdota. Se puede encontrar más información sobre esta técnica en el Módulo, así como en cada una de las prácticas que se incluyen a continuación.

Objetivos: CREATIVO, PEDAGÓGICO, VOLUNTARIADO, BASE EN LA NARRACIÓN DIGITAL.

Narración digital: YEP4EUROPE + BRIGHTS (Bélgica)

Guía completa para crear historias digitales con jóvenes con muchas metodologías, juegos y herramientas para ayudarles en cada etapa de los talleres.

Esta será la principal metodología de la parte de narración digital. Tomamos los juegos y calentamientos de la metodología Yep4Europe y los métodos técnicos de edición de vídeos de BRIGHTS MOOC. Los siguientes dos talleres se agregan a esta guía muy completa.

Digital-dabei!-Medienprojektwochen (Be-digital-project weeks) (Alemania)

Una vez al año, la semana de los medios invita a diez jóvenes refugiados con pocas habilidades digitales para que se familiaricen con los medios digitales y puedan beneficiarse de ellos. Debido a que los participantes no tienen experiencia en el manejo de dispositivos digitales, la semana de los medios comienza con métodos que los





INFORME DE BUENAS PRÁCTICAS

introducen lentamente en los dispositivos. Llevan a cabo un proyecto fotográfico creativo y de bajo nivel "Te cuento mi historia": los jóvenes hacen fotos de "Ojo", por ejemplo. Ojos de papel pegados en botes de basura, bicicletas, espejos de coches. Luego hacen máscaras y selfies, y mientras tienen que transferir, almacenar y organizar las imágenes en la computadora, adquieren habilidades informáticas. Para contar sus historias, los jóvenes usan Word y Powerpoint y aprenden más sobre estos programas que son necesarios para la escuela. La parte "Te cuento mi historia" se agrega al módulo de narración digital en la fase de calentamiento.

'The Transpoemations Project': digital storytelling, contemporary poetry, and refugee boys (Grecia)

Los estudiantes asistieron a escuelas públicas locales pero tuvieron dificultades para experimentar el éxito académico en el aula tradicional. El programa de verano abordó este tema ofreciendo a los estudiantes un plan de estudios en el que trabajaron, junto con maestros estadounidenses, en pequeños grupos de aprendizaje, completando actividades basadas en alfabetizaciones específicas del siglo XXI, como el pensamiento crítico y la manipulación creativa de textos y tecnologías. Los estudiantes interactuaron con literatura de gran interés escrita en inglés y con herramientas de productividad seleccionadas, incluido el software de creación de películas MovieMaker. El programa culminó con cada estudiante produciendo una historia digital -una 'transpoemación'- adaptada de una respuesta autobiográfica al poema de George Ella Lyon, 'Where I'm From' ('De dónde soy'). Los estudiantes tradujeron sus propios poemas a través de una serie de pasos escalonados con el fin de crear cortometrajes para previsualización y crítica. Trabajando con el ordenador, con los textos que habían generado, y con imágenes y música, los estudiantes mostraron sus instalaciones con narraciones, con el vocabulario en inglés que estaban adquiriendo, y con los medios visuales, demostrando un creciente sentido de confianza académica.



This project is funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

El lado poético de este proyecto es una buena adición a la forma en que nuestros participantes pensarán en estructurar y contar su propia historia.

<https://drive.google.com/drive/folders/19Ylh8uKVz4WT-pGXfEekwtXjXAHWAYOJ?usp=sharing>

2.1.3. PERIODISMO DIGITAL

Muchos socios enviaron talleres que se relacionan con la creación y el intercambio de contenido basado en investigaciones y recopilación de opiniones. Estos incluyen algunos métodos digitales contemporáneos también. Objetivos: CREATIVO, VOLUNTARIADO, BASADO EN NARRACIÓN DIGITAL

WeReport: Making Interviews (Alemania)

Como parte del proyecto WeReport, se llevó a cabo un taller que utilizó como método realizar entrevistas para que los jóvenes refugiados puedan usar los medios digitales, reflexionar sobre ellos mismos y su situación, y familiarizarse con otros participantes. En primer lugar, los jóvenes aprendieron lo básico en la grabación de audio y video y realizaron tomas de prueba. De acuerdo con el lema "alemán típico", realizaron varias entrevistas en las que los participantes se preguntaron sobre sus experiencias y estimaciones. Los participantes se conocieron y encontraron temas para el próximo trabajo del proyecto.

En este taller los mentores aprenderán cómo hacer entrevistas. Se enfoca en entrevistarse y conocerse y usar su teléfono inteligente para hacerlo.

Periodista joven (España/Catalunya)

Este taller se centra en recopilar diferentes tipos de entrevistas y en hacer el mapa más grande del mundo con ellos. Está dirigido a los jóvenes y cuando hacen las entrevistas con el método WeReport mencionado anteriormente, esta es una buena adición para recopilarlas y encontrar una forma original de presentarlas al mundo exterior.

2.1.4. HABILIDADES SOCIALES Y CONCIENCIA DE EMPLEABILIDAD PARA PERSONAS MIGRANTES

Como queremos enseñar muchas habilidades que podrían aumentar la empleabilidad de nuestros participantes, agregamos un cuarto



This project is funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."



INFORME DE BUENAS PRÁCTICAS

módulo sobre habilidades blandas. Está dirigido a los jóvenes mentores y no toda la información y las habilidades adquiridas en este taller deberán ser enseñadas a los grupos mixtos. Les dará el equipaje necesario para dar talleres y herramientas adicionales para comunicarse con el mundo exterior en diferentes contextos.

Objetivos: MOTIVACIONAL PARA LAS PERSONAS, VOLUNTARIADO, PEDAGÓGICO

SOSMIE (Grecia)

El proyecto SOSMIE se ocupa de las habilidades sociales necesarias para integrarse en el mercado laboral, por ejemplo, la capacidad de comunicarse y dar la respuesta esperada a cualquier situación en una empresa (aceptar y comprender reglas, trabajar en equipo ...). SOSMIE también tiene como objetivo identificar y promover herramientas para detectar estas habilidades clave para las personas/empresas empleadoras. Propone algunas herramientas sobre prácticas seleccionadas (mejores prácticas) que pueden ser utilizadas por empleadores o capacitadores para trabajar con migrantes.

Este es un conjunto de herramientas muy amplio con muchos ejercicios. Incluye algunas herramientas multimedia, pero se centra principalmente en entrenamientos y juegos que evalúan las competencias relacionadas con el trabajo que se pueden usar como capacitadores o cuando se busca un trabajo.

GET There project (Grecia)

El proyecto Get There - Journey to Employment, financiado por Erasmus +, aborda el problema del desempleo juvenil y el desarrollo de mejores habilidades de empleabilidad. Con un modelo curricular innovador y una metodología de aprendizaje comprobada, el proyecto ofrece un programa eficaz para pasar al empleo.

El objetivo principal de esta presentación en nuestro programa es agregar conciencia de habilidades blandas y adquirir habilidades en la planificación personal.



This project is funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

LIGHTHOUSE (Grecia)

LIGHTHOUSE es un modelo innovador y herramientas para respaldar el aprendizaje a lo largo de toda la vida y las trayectorias profesionales de los migrantes a través de asesoramiento personalizado y reconocimiento del aprendizaje previo para mejorar las habilidades, la empleabilidad y la movilidad. Combina dos marcos exitosos: el modelo austriaco LOT-House (aprender, orientar, intentar hacer); BEST, y el sistema francés bien establecido para el reconocimiento del aprendizaje no formal e informal.

Esta presentación consta de una metodología completa sobre cómo abordar y trabajar con los migrantes en temas relacionados con la carrera y el trabajo, y se centra en las técnicas de mapeo mental personal. Usaremos la Guía y la Caja de herramientas conectada para aquellos que quieran profundizar.

Basic Animator Training (Bélgica)

Este es un método simple y divertido llamado AFTERALL (Después) para mejorar las habilidades de animación de nuestros mentores. Les ayudará a comprender los principios fundamentales de la preparación de un taller, pero también les dará una idea de cómo trabajar con grupos y otros jóvenes.



3. PRESENTACIONES NO SELECCIONADAS

3.1. NO SELECCIONADOS EN MÓDULOS ACTUALES

3.1.1. SCRATCH – PROGRAMACIÓN BÁSICA

Estas presentaciones son relevantes para los módulos seleccionados actualmente, pero no se seleccionaron por los motivos mencionados anteriormente (se superponen, no se ajustan a los límites del programa, etc.).

Code Your Life - Coding for the future, A handbook for coding with children (Alemania)

El manual está diseñado para maestros y brinda instrucciones detalladas sobre cómo enseñar codificación a los estudiantes. Con capturas de pantalla, horarios e instrucciones paso a paso, los maestros están facultados para organizar sus lecciones en torno a las herramientas de programación. El manual contiene cuatro currículos con diferente contenido.

3.1.2. NARRACIÓN DIGITAL (*STORYTELLING*)

Transnational Identity and Migrant Language Learners: The Promise of Digital Storytelling (Grecia)

Como la tecnología permite a los estudiantes migrantes mantener conexiones de múltiples cadenas con sus países de origen y asentamiento, se relacionan con el mundo con identidades transnacionales basadas en una compleja red de valores, ideologías y culturas. Al construir sobre sus alfabetizaciones transnacionales, el aula de aprendizaje de idiomas puede ser un Tercer Espacio que reconoce sus identidades fluidas y multidimensionales. La narración digital, al permitirles compartir sus historias de migración y asimilación, tiene un gran potencial para que los estudiantes migrantes puedan invertir plenamente en sus identidades transnacionales y reclamar su derecho a hablar.



Voices Beyond Walls (Grecia)

En esta metodología, se considera el papel de la narración digital para el empoderamiento creativo de los jóvenes marginados. Los talleres se llevaron a cabo en el contexto de los campamentos de refugiados palestinos en Cisjordania y Jerusalén oriental. Destacamos la situación actual con respecto a la educación artística y la producción cultural, y el entorno desafiante que experimentan los jóvenes allí.

3.1.3. PERIODISMO DIGITAL

Syrmania - The life of people from Syria in Germany (Alemania)

Syrmania es un podcast que hace que la vida de los recién llegados sirios en Alemania sea un tema de discusión, alternando en alemán y árabe. Dos estaciones de radio producen el podcast: Deutschlandfunk Berlin y Onlineradio Souriali.

JuMP Summer Holiday Camp 2017 (Alemania)

En el Campamento de vacaciones de verano de JuMP, los jóvenes de 12 a 15 años asumieron el papel de reporteros. En cuatro días, los participantes aprendieron las técnicas de reportero mientras visitaban un museo al aire libre, un periódico real y un canal de televisión. El último día, los nuevos reporteros crearon clips cortos y una revista sobre sus experiencias durante el campamento.

Infomigranti (Italia)

En los años 2015 y 2016, el equipo editorial de "Piuculture" desarrolló el proyecto "Infomigranti" (financiado por la Iglesia Valdese), que durante dos años consecutivos capacitó a jóvenes inmigrantes en periodismo social y comunicación intercultural. El taller les brindó a los participantes habilidades útiles para emprender una carrera en el periodismo, permitiéndoles continuar con la capacitación con el personal editorial del periódico. En 2017, se lanzó "Infomigranti" y se llevó a cabo con 22 estudiantes italianos y extranjeros de la tercera, cuarta y quinta clases de la escuela secundaria "Maria Montessori" en Roma.

Los alumnos fueron dirigidos por 5 tutores del periódico "Piuculture" (incluido el director responsable) y asistieron a un programa de capacitación de 40 horas (presenciales) de aprendizaje: cómo crear y administrar un blog; herramientas para el trabajo de campo efectivo; cómo escribir verdaderos artículos periodísticos. El título del blog fue





INFORME DE BUENAS PRÁCTICAS

elegido por los participantes para representar el multiculturalismo de Roma. Las fotos, los gráficos y el entorno general fueron el resultado de un proceso de implementación conjunta con los participantes durante las lecciones; la página de Facebook se abrió con los participantes y es administrada por ellos incluso ahora.

El camino de la capacitación condujo a un empoderamiento progresivo de los participantes, quienes trabajaron como un verdadero equipo editorial. La época del año en que se llevaron a cabo las lecciones no permitió un enfoque en las celebraciones comunitarias y el Ramadán en la Gran Mezquita, pero la crónica local dio a las reuniones de “Infomigranti” oportunidades y temas interesantes para tratar, como el centro para personas no acompañadas. Menores “CivicoZero”, la manifestación nacional de los “italianos sin ciudadanía”, las escuelas de italiano como segunda lengua, las actividades de Baobab Experience.

Radio Cintra (España/Catalunya)

Taller de radio con alumnos en riesgo de exclusión social y "fracaso escolar". Aprenden el funcionamiento de un estudio de radio, escriben el guión y graban, y luego comparten los contenidos. Mejoran las habilidades de expresión oral y escrita, y adquieren competencias digitales (edición de sonido, búsqueda de información, publicaciones en blogs y redes sociales, comparten archivos de audio, etc.)

Jóvenes reporteros: despertando preocupación (España/Catalunya)

"Jóvenes reporteros" tiene como principal objetivo motivar a los jóvenes a través de la implementación de iniciativas de periodismo digital para descubrir nuevas preocupaciones y estimular el interés en otras profesiones. La metodología se basa en pequeñas unidades de contenido acompañadas de mucha práctica. Esta práctica está vinculada al desarrollo de los diferentes roles de los profesionales de la comunicación involucrados en el género periodístico particular en el que se está trabajando. Los participantes cambian los roles de



This project is funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

forma rotativa, lo que les permite identificar los roles en los que cada persona se siente más cómoda y les permite desarrollar sus habilidades o descubrir potenciales ocultos o nuevos intereses.

3.2. MÓDULOS NO SELECCIONADOS

También establecimos otros dos módulos que eventualmente no fueron seleccionados:

3.2.1. FOTOGRAFÍA Y VIDEO DIGITAL

Algunas de las prácticas presentadas están relacionadas con la fotografía digital y el video. No hicieron un módulo separado, pero la edición de fotos y videos se integró en el módulo de Periodismo Digital. Objetivos: CREATIVO.

Ready, set, go with the Camera! (Alemania)

En el taller, se hace una película corta por y posiblemente también con los participantes. Los participantes hacen sugerencias sobre qué contenido les interesa. Los contenidos se recogen con viñetas y se traducen en imágenes y símbolos. Los formadores trabajan con objetos de fabricación propia, cuadros y bocetos pintados, elementos de escenificación breve (danza, coreografía, teatro). La película final muestra las ideas de los participantes de manera visual y se ve en el grupo al final del taller.

Basics of shooting Digital Photography (Bélgica)

Taller creativo y alegre en el que los principios básicos de la fotografía se aprenden con la práctica. Con algunos ejemplos y ejercicios fáciles, todos pueden aprender a crear una foto decente.

Basics of editing Digital Photography (Bélgica)

Ejercicios y repaso simple de cómo editar fotos (hechas a sí mismas) y hacer que se vean más profesionales.

Basics of editing Digital Video (Bélgica)

Aprender a editar videos hechos a sí mismos en smartphones.



3.2.2. CREACIÓN DE APPS – PROGRAMACIÓN AVANZADA

El socio de Barcelona propuso algunos métodos de programación avanzados que se centran en la creación de aplicaciones para teléfonos inteligentes.



This project is funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."



INFORME DE BUENAS PRÁCTICAS

Objetivos: CREATIVO, VOLUNTARIADO, MOTIVACIÓN PARA LAS PERSONAS.

Technovation Challenge Catalonia (España/Catalunya)

El plan de estudios de tecnovación se ofrece en 12 semanas. Los equipos pueden seguir el plan de 12 semanas o pasar a través de las unidades. Algunas unidades llevan más de una semana.

Digital World, Internet and Multimedia tools (España/Catalunya)

Mobilitza't Mobile es un programa promovido por Barcelona Activa cuyo objetivo es la colocación laboral o el retorno al sistema educativo de los jóvenes en el campo móvil a través de su calificación profesional.

3.3. ENVÍOS NO SELECCIONADOS

Los métodos anteriores eran presentaciones diferentes que se fusionaron en un módulo más grande, ya que compartían cierta sinergia y tenían los mismos objetivos y resultados. Todas las demás presentaciones son independientes, ya que cada una tiene objetivos distintivos que no se pueden fusionar y tampoco se seleccionan. Sin embargo, son interesantes y merecen un lugar en este informe.

FiBB macht MedienFit /FiBB makes you fit with media (Alemania)

El concepto se basa en un enfoque pedagógico mediático holístico que incluye a padres e hijos. Los talleres en varios idiomas se llevan a cabo en el espacio social cercano a las familias, por ejemplo. Jardín de infancia, colegio y biblioteca. Los talleres se dirigen a los padres para impartir conocimientos y habilidades sobre privacidad, acoso cibernético y propaganda. Los padres luego discuten los temas con sus hijos en casa. Los talleres para niños (con y sin experiencia de vuelo) incluyen reportajes fotográficos y libros propios sobre su entorno, situación de vida, deseos e ideas para el futuro.



This project is funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

Klicksafe handbook - Know how for young users (Alemania)

El manual es una introducción práctica al amplio campo de la comunicación en línea. Ofrece buenas prácticas en términos de apoyo y consejos prácticos para las lecciones escolares. Las unidades son fáciles de entender y, por lo tanto, el manual puede valerse por sí mismo. El manual está organizado en nueve unidades temáticas que contienen diferentes capítulos con información básica sobre el tema, el plan detallado de la lección y las hojas de aprendizaje.

The digital scavenger hunt - actionbound (Alemania)

La búsqueda del tesoro sigue siendo un clásico en las fiestas de cumpleaños para niños (esconden tesoros en el vecindario con pistas para la próxima parada). Este juego atemporal también se puede jugar con la ayuda de dispositivos digitales. Tiene la ventaja de conocer el dispositivo digital y sus características durante un juego. Este juego puede ser muy útil para grupos intergeneracionales y para personas que son nuevas en la ciudad. Las paradas durante la búsqueda del tesoro se pueden planificar con la ayuda de la aplicación "acción enlazada" o individualmente.

My freedom is also your freedom - Documentation (Alemania)

Mejorar la convicción democrática de los jóvenes (con y sin antecedentes de migrantes) al reflejar sus actitudes hacia el Islam, así como las actitudes de los demás. En los talleres, los jóvenes tratarán cuestiones sobre su propia identidad, origen, creencias y deseos: ¿a dónde pertenezco? ¿Qué es importante para mí? ¿Según qué valores quiero dirigir mi vida?

Future Workshop (Alemania)

En un futuro taller, los participantes estarán motivados a encontrar soluciones inusuales y nuevas para las preguntas en un ambiente que promueva la creatividad. Este método es adecuado si los participantes tienen que encontrar soluciones para una pregunta o una tarea que es nueva para ellos o si se les pide que encuentren soluciones nuevas y creativas para los "problemas" existentes (como la realización de talleres de TI). El método tiene tres fases: en primer lugar, la fase crítica donde se analiza la situación actual y se encuentran los problemas. En segundo lugar, la fase de fantasía donde se desarrollan ideas y soluciones que pueden ser poco realistas y utópicas y donde el contexto puede omitirse. Tercero, la fase de realización donde las ideas son estructuras y se analizan en cuanto a su calidad en términos de implementación, y se realizan acuerdos





INFORME DE BUENAS PRÁCTICAS

para los pasos posteriores. Lo importante es que el ambiente es informal y promueve la creatividad. Los materiales utilizados deben reflejar esto.

Internet, Computer und Mobile Apps für Information und Bildung nutzen (Alemania)

Este taller se ofrece en un centro de medios para mujeres (FCZB en Berlín). El centro ofrece no solo un taller, sino que también piensa en la situación y el entorno de las mujeres. El contenido de la capacitación está orientado a las necesidades prácticas del grupo objetivo, por ej. Aprender a ser independiente. Además, la capacitación es gratuita y se ofrece en varios idiomas si es necesario. El centro ofrece cuidado infantil durante la capacitación y la duración y el horario de la capacitación son individuales. Las mujeres pueden participar en la capacitación dos días a la semana durante medio día y reciben el apoyo de capacitadores con experiencias de refugiados.

Gaming and social tools (Italia)

"Juegos" se refiere a jugar juegos electrónicos a través de consolas, ordenadores o teléfonos móviles. Las herramientas sociales son herramientas que utilizan los medios sociales para permitir que las personas se conozcan, se conecten o colaboren a través de la comunicación a través de computadoras y formen comunidades en línea. El objetivo de la metodología es "gamificar" los contextos de aprendizaje, es decir, agregar elementos de juego a situaciones de aprendizaje que no son juegos: cómo integrar diferentes aplicaciones web en el trabajo de clase común con estudiantes inmigrantes adultos. Se pueden utilizar diferentes herramientas digitales para ayudar a los inmigrantes adultos a estudiar y aprender diferentes temas en un idioma extranjero y aumentar la participación, la motivación y la creatividad a través de los procesos de "gamificación" y las redes sociales.



This project is funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

Digital Artisans (Artigiani Digitali) (Italia)

El taller fue diseñado para ser implementado durante una jornada de puertas abiertas en un Centro Provincial o Educación de Adultos en Roma. La mayoría de los participantes eran estudiantes de 2 clases diferentes (y edades y raíces culturales distintas): un grupo con jóvenes inmigrantes, la mayoría de ellos bien educados, que estudiaban para obtener el certificado italiano de escuela secundaria y un grupo de personas italianas mayores que aprendían habilidades digitales . Durante las 2h y media, el maestro de la escuela y el responsable de FabLab (que fue invitado a la escuela) desarrollaron tres actividades:

1. Una actividad de calentamiento: los participantes fueron divididos en dos grupos (mezclando diferentes tipos de personas) y desafiados en un cuestionario sobre los conceptos básicos de FabLab. Cada grupo eligió un nombre y mejoró la formación de equipos al jugar el juego. Esta actividad fue dirigida por el maestro que ya conocía a la mayoría de los participantes y facilitó el proceso de formación de equipos.
2. Un breve tutorial sobre cómo usar Tinkercad y algunos ejercicios para practicarlo. Esta actividad fue liderada por los responsables del FabLab, apoyados por el profesor.
3. Después de algunos experimentos de diseño, una demostración de impresión 3D y un tutorial sobre cómo usarlo. Esta actividad fue liderada por los responsables del FabLab, apoyados por el profesor.

CO-HOST methodology (Italia)

El proyecto CO-HOST tenía como objetivo promover el desarrollo de habilidades - italiano como segundo idioma, educación cívica / cultura, conocimientos básicos de computación- e integración social de solicitantes de asilo / refugiados / inmigrantes vulnerables alojados en centros de recepción (SPRAR y otros) para fortalecer su procesos de integración y autonomía en el país receptor. El objetivo general del proyecto era construir y probar un modelo de integración innovador, basado en la cooperación activa entre los centros / instalaciones de recepción y las escuelas secundarias, que se convirtió en HUBS de integración para solicitantes de asilo y refugiados, gracias al "poder de facilitación" natural de los estudiantes.

Así, los estudiantes de las escuelas secundarias fueron capacitados y preparados para convertirse en tutores y facilitadores de inmigrantes y refugiados, mientras practicaban sus habilidades básicas gracias al





INFORME DE BUENAS PRÁCTICAS

modelo de Educación para la vida. CO-HOST implementó la “Tercera fórmula de Welcome”, desarrollada y probada por Fondazione Mondo Digital en muchas otras iniciativas dedicadas a inmigrantes y refugiados: un estilo de aprendizaje basado en el aprendizaje social fomenta la colaboración y, al mismo tiempo, ofrece actividades de aprendizaje que respetan características individuales y culturales; un punto fuerte adicional del modelo es el uso extensivo de las TIC como un acelerador social.

Citizenship paths/workshops aimed at the socio-cultural integration of the minors arriving alone in Palermo, through non-formal education (Italia)

Los itinerarios / talleres de ciudadanía se caracterizan por tres tipos de actividades: talleres de danza e interculturales, talleres sobre derechos humanos y convivencia, talleres expresivos y videos. Cada taller involucra la participación activa de los jóvenes a través de metodologías no formales destinadas a fortalecer sus habilidades. Específicamente, los expertos usan metodologías como Danza / Movimiento / Terapia y educación no formal, participación activa, grupos de discusión, juegos que usan técnicas sociodramáticas, laboratorios experimentales, ejercicios verbales y no verbales, películas y lecturas, juegos grupales, juegos de educación para los medios, prácticas. Disparar, revisión grupal, comparación crítica.

Mobile Technologies (Italia)

Cualquier dispositivo pequeño y portátil que proporcione computación, almacenamiento de información y recuperación puede ser una tecnología portátil. Las tecnologías portátiles incluyen computadoras portátiles, reproductores de medios, consolas de juegos, teléfonos móviles y tabletas. El objetivo de la metodología propuesta es utilizar "tecnologías móviles" para ofrecer actividades de alfabetización para inmigrantes adultos con pocas habilidades básicas, a fin de que el proceso de aprendizaje sea más interactivo y personalizable. Se pueden utilizar diferentes herramientas digitales



This project is funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

juntas: lo más importante es seleccionarlas de manera adecuada para satisfacer las necesidades específicas del alumnado.

Second-language literacy with the tablet (Italia)

La ruta de aprendizaje comienza con una actividad basada en la interacción apoyada por el uso de tabletas personales y / o teléfonos inteligentes. Los estudiantes pueden usar su lengua materna para buscar imágenes (debe haber un mediador cultural en el aula que apoye y permita el uso de la lengua materna, esencial para aprender a leer y escribir en un segundo idioma).

ACCORD methodology (Italia)

El objetivo del proyecto es educar a los maestros en el manejo de la resolución de conflictos y el conocimiento de la comunicación intercultural para ayudar a los maestros a manejar el conflicto de manera constructiva, crear entornos de aprendizaje positivos y desarrollar la competencia de conflicto y las habilidades sociales de los estudiantes.

Centro Eneas (Aeneas Center) (Italia)

El Centro experimental de Eneas se desarrolló con la Municipalidad de Roma en sinergia con el Ministerio del Interior. Inaugurado en Roma en octubre de 2007, el Centro Eneas es una estructura de centro de recepción "secundaria" para solicitantes de asilo y refugiados, que ofrece la continuación y el desarrollo del proceso de integración iniciado en Italia gracias a la red de emergencia o primer centro de recepción de inmigrantes ya establecido. En los años del proyecto (hasta 2013), el Centro recibió a más de 400 invitados y estuvo compuesto por trabajadores sociales, mediadores lingüísticos, profesores de italiano, psicólogos y abogados.

En Aeneas Center, FMD gestionó y organizó el Internet Café (e-Café), de acuerdo con un modelo de intervención basado en cuatro niveles de interacción, cada uno de los cuales aportó diferentes beneficios a la integración y la identidad cultural del refugiado.

Discovering Chances (Grecia)

El proyecto prevé proporcionar a los participantes conocimientos y habilidades en el uso de nuevos métodos y herramientas para el diagnóstico profesional y la traducción y adaptación de nuevas herramientas. El grupo objetivo del grupo de expertos del



proyecto son expertos en el campo humanitario (asesores y psicólogos) que trabajaron con varios beneficiarios / grupos objetivo. El principal



This project is funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."



paraguas de intervención fue sobre la concientización de habilidades sociales.

Onstage material and methodology (Grecia)

Drama y técnicas de sensibilización para jóvenes migrantes. El proyecto On Stage tiene como objetivo capacitar a los jóvenes migrantes para mejorar sus habilidades de empleabilidad a través del trabajo biográfico y elementos de drama. Esta transferencia de dos proyectos anteriores exitosos apunta a introducir nuevas formas de empoderamiento en los programas de FP y en el asesoramiento mediante la combinación de modelos de aprendizaje biográfico con las técnicas de la actividad dramática, todo lo cual debe aplicarse a la relación de trabajo con los jóvenes migrantes.

SILO (Grecia)

SILO aborda: a) la necesidad de involucrar a adultos socialmente excluidos en el aprendizaje; y b) la necesidad de utilizar el aprendizaje no formal y satisface esas necesidades al proporcionar una nueva pedagogía para que los profesionales involucren a adultos socialmente excluidos en proyectos de arte participativo que utilizan el aprendizaje no formal, para desarrollar y validar competencias.

M.Yth.WORK (Grecia)

- 1) Equipar a los consejeros juveniles con técnicas innovadoras para llegar de manera efectiva a jóvenes de diferentes orígenes culturales, como migrantes, refugiados o solicitantes de asilo.
- 2) Proporcionar técnicas personalizadas que ayuden a acercarse más a la población mencionada, según las características de los jóvenes.
- 3) Promover el trabajo efectivo de los jóvenes.
- 4) Promover el concepto de trabajo con jóvenes inmigrantes.
- 5) Promover la cooperación internacional entre organizaciones juveniles.



MILE – My Informal Learning Experience (Grecia)

El programa MILE se ocupa de las personas que se trasladan a Europa (refugiados, migrantes, solicitantes de asilo) que carecen de calificaciones formales pero tienen una experiencia valiosa obtenida durante la vida laboral, actividades familiares u otras actividades. Estas experiencias pueden convertirse en un activo para unirse con éxito al país anfitrión. El objetivo principal del proyecto es ayudar a los beneficiarios a identificar / capturar su experiencia para aumentar sus posibilidades de empleo.

EVA Project (Video CV) (Grecia)

20 horas de sesiones de asesoramiento junto con la filmación para ayudar a los jóvenes en riesgo en su proceso de búsqueda de trabajo para visualizar sus habilidades y competencias, especialmente para los migrantes que no tienen la documentación necesaria.

Basic Windows 10 and internet (Bélgica)

Sistema de educación formal en funciones básicas de Windows 10 para principiantes totales.

Basic Excel (Bélgica)

Sistema de educación formal sobre los fundamentos de Microsoft Excel.

Cómo grabar a tu dragón (España/Catalunya)

Con el taller "Cómo grabar tu dragón", presentamos a los participantes del Mobile Explorers Club al mundo de la creación audiovisual. En equipos, crean un proyecto audiovisual con contenido cultural (1-2 minutos como máximo), pasando por las distintas etapas de la producción de video. Preparación: juego de roles, creación de guión gráfico: escenario, personajes y banda sonora. Stop-motion y edición de producción final y reparto.

Espacio Esfera de Cartón (España/Catalunya)

Expresa nuestra visión del mundo a través de imágenes en 3D y agregue sus contribuciones a un gran mapa mundial.

1. Personalizar cartón



This project is funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

2. Instalar las aplicaciones de telefonía móvil.
3. Explora el WMC.
4. Producir una imagen en 3D.
5. Publícalo en un mapa.



This project is funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."



TASTAm (España/Catalunya)

Bienvenida sociolingüística, habilidades emocionales, habilidades sociales y trabajo en equipo y Craft Tastet y orientación al proyecto profesional individual. Organizamos "tastets" en función de las necesidades de los jóvenes. Durante el curso 2016-2017, se realizaron los siguientes tastets: Tastet de reparación de ordenadores, Tastet de peluquería, Tastet de pintura de paredes, Tastet auxiliar de cocina, Tastet de camareros, Tastet de reparación de bicicletas.

También llevamos a cabo actividades específicas para complementar la enseñanza y el trabajo sobre cohesión grupal, como excursiones, talleres de percusión y sexualidad, entre otros.

RavalFab (España/Catalunya)

RavalFab ofrece una serie de talleres centrados en la programación (visual y en código); Robótica y electrónica e impresión 3D de código abierto. Esto nos permite trabajar la brecha digital por razones sociales y económicas; la brecha digital por cuestiones de género; habilidades comunicativas de sus participantes; Trabajo en equipo, colaboración y cooperación y pensamiento computacional y abstracto.

RefugeesIN Course (Portugal)

Basado en un paradigma de aprendizaje participativo, holístico, centrado en el alumno y basado en el cine, los educadores de adultos (de refugiados) trabajan en un entorno multicultural (educadores de adultos y refugiados antiguos y recién llegados) enmarcados por un proceso creativo, que les permite aprender haciendo. Utilizan una nueva metodología mediada por el cine y crean recursos didácticos propios (documentales). El cine se utiliza como una herramienta para romper estereotipos y retratar historias inspiradoras de ex refugiados bien incluidos, que se espera que sean un modelo a seguir para los recién llegados. Los educadores de adultos en el Curso RefugeesIN, con la orientación de realizadores de documentales experimentados,



investigan, escriben, producen y dirigen su propio corto documental en estrecha colaboración con sus principales "clientes": migrantes / refugiados de estudiantes adultos.



This project is funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

4. CONCLUSIÓN

Dada la gran variedad de métodos presentados, tuvimos que encontrar una manera de estructurarlos y hacer una selección que tuviera sentido. Nuestro programa debía ser realista para su implementación, pero sin sacrificar ninguno de nuestros objetivos principales y teniendo en cuenta la filosofía que hemos descrito en la metodología del proyecto.

Con el enfoque en los cuatro módulos mencionados anteriormente, lo logramos. Nuestro siguiente paso es hacer los contenidos y las pautas de nuestro programa y probarlos en la siguiente fase del proyecto Welcome. Primero, todos los socios recibirán capacitación en los cuatro módulos (2 capacitadores de personal por socio). Esto también se hará de igual a igual: compañeros que se enseñan unos a otros teniendo en cuenta las fortalezas y debilidades de los demás. En la siguiente etapa, estas habilidades y conocimientos se transmitirán a los jóvenes mentores (nacionales de terceros países) que son los beneficiarios directos del proyecto Welcome. Ellos, a su vez, impartirán talleres a grupos mixtos de locales y nacionales de terceros países.

Aunque se hizo una selección, tenemos el convencimiento de que las prácticas no seleccionadas serán útiles en el futuro. Es un lujo tener tantos métodos que pueden implementarse en una etapa posterior o usarse como respaldo si algo no parece funcionar como se espera. Esperamos que este informe de mejores prácticas sea de inspiración tanto como lo fue para nosotros.

