

22/06/21



SEDE EVENTO

VR4EDU

**SANTA CROCE
S/ARNO**

Villa Pacchiani

Piazza Pier Paolo
Pasolini



NKey srl

ARTURO
ASSOCIAZIONE
EMERGENCY



VR4EDU

VIRAL for Local Communities

CONTATTI

Lead Partner

NKEY SRL – ITALY

www.nkey.it

Coordinatore Progetto

Carla Sabatini

sabatini@nkey.it

+39 0571 367749 - 393 1914422

WebSite

viral.nkey.it

Segreteria organizzativa

Chiara Martini

associazionelavorora@gmail.com

+39 324 8118048

VIRAL
VIRTUAL INTERCULTURAL REALITY ACTIVE LEARNING
FOR LOCAL COMMUNITIES

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



Strategic Partnerships Adult Education N°2018-1-IT02-KA204-048552

VR4EDU

VIRAL for Local Communities:
tecnologia e nuove frontiere dell'apprendimento
nell'educazione degli adulti

Santa Croce Sull'Arno
22/06/2021



Cos'è VIRAL?

VIRAL for local Communities è un progetto Erasmus+ (KA204 Partenariati strategici per l'educazione degli adulti)

Il progetto nasce dall'idea di quattro donne, quattro professioniste impegnate in settori molto diversi (**Daria Coppola**, professore ordinario di Linguistica educativa e Comunicazione interculturale presso l'Università per Stranieri di Perugia, **Carla Sabatini**, esperta di progetti Erasmus e informatica; **Beata Partyka**, sociologa coordinatrice del CEBS, centro per l'educazione degli adulti a Wroclaw, Polonia e **Antonella Strozalupi**, responsabile dei Servizi Culturali del Comune di Santa Croce sull'Arno) che, incontrandosi durante un precedente progetto europeo, si sono ritrovate a condividere un'idea: **inserire la realtà virtuale nell'educazione degli adulti e in particolare nei percorsi di inclusione dei nuovi migranti nelle piccole comunità.**



Cos'è VIRAL?

L'idea è nata grazie al sostegno della Comunità Europea, sempre attenta a sperimentare **nuove modalità educative** capaci di rispondere alle esigenze di formazione e integrazione, ed è stata accolta come un'opportunità per soddisfare il bisogno manifestato soprattutto nelle piccole comunità e zone rurali meno preparate all'accoglienza rispetto alle grandi città.



Cosa significa **VIRAL**?

«**VIRAL for Local Communities**»

è l'acronimo di

"Realtà interculturale virtuale e apprendimento attivo per le comunità locali"

È un progetto cofinanziato dalla Comunità Europea nell'ambito del programma Erasmus + per l'innovazione e lo scambio di buone pratiche pensato per supportare i singoli stati nella promozione del potenziale umano e sociale dell'Europa e allo stesso tempo sviluppare programmi educativi a lungo termine che utilizzano soluzioni innovative metodi di apprendimento.

Il progetto è iniziato nell'ottobre 2018 e terminerà il 31 luglio 2021



Perché?

- Il progetto nasce dall'osservazione della realtà e delle nuove sfide che siamo chiamati ad affrontare nel campo dell'educazione e dell'inclusione sociale.
- Per tutti i paesi europei il dramma delle migrazioni, il problema dell'accoglienza e l'istanza dell'integrazione stanno creando forti contrasti sociali, non solo nelle metropoli, da tempo abituate a fare i conti con la diversità, ma sempre più spesso anche nelle zone rurali, nei paesi e nelle piccole comunità, che fino a poco tempo fa non avevano mai avuto occasione di convivere con persone di lingua, religione, etnia diverse.



Dove il fenomeno è stato gestito in modo responsabile e tempestivo ci sono esempi eccezionali di integrazione e le comunità locali hanno assorbito i nuovi arrivati senza traumi. In alcuni casi i sistemi di accoglienza sono riusciti addirittura a rilanciare paesi e comunità destinate a scomparire, consentendo la ripresa economica, la riapertura delle scuole e il ritorno degli emigranti locali.



Nella maggior parte dei casi, tuttavia, l'integrazione non è avvenuta e i migranti vivono in comunità locali con enorme disagio per entrambe le parti.



Una domanda

Cosa si potrebbe fare per rendere più facile l'incontro tra questi due mondi?

- Imparare la lingua del Paese ospitante da un lato e l'empatia che si deve creare tra autoctoni e nuovi arrivati dall'altro: ecco la prima sfida che tutti i Paesi europei devono affrontare.
- Senza parlare la lingua madre del Paese in cui vivi, è impossibile trovare un lavoro, studiare, in una parola integrarsi.
- Senza provare empatia per i nuovi arrivati, nessun locale può sentirsi al sicuro, socializzare, crescere culturalmente.
- I due processi vanno necessariamente di pari passo e ogni tentativo di raggiungere un obiettivo è destinato a fallire senza lavorare su entrambi.



Un'idea

- La realtà virtuale, nota soprattutto per le sue applicazioni nel mondo dei videogiochi, è oggi studiata e testata nelle università e nella ricerca avanzata per le sue potenzialità educative.
- La realtà virtuale, infatti, ci permette di entrare fisicamente in altri mondi, provando sensazioni ed emozioni che altrimenti sarebbe impossibile provare.



Prime esperienze VR nella sede UNISTRAPG



Una Risposta

Competenze linguistiche ed empatia: ecco la sfida.

- Le potenzialità della realtà virtuale possono rendere l'apprendimento delle lingue più facilmente accessibile alle persone che arrivano nei nostri paesi senza avere un'adeguata istruzione scolastica e che quindi presentano difficoltà maggiori nell'apprendimento di una lingua straniera.
- D'altra parte, la realtà virtuale può essere un mezzo estremamente efficace per creare l'empatia necessaria per la comprensione e l'accettazione reciproca dell'altro. Vivere anche per pochi minuti nei panni di un immigrato catapultato in un mondo sconosciuto, dove non riesce a farsi capire e dove non capisce, a volte deriso o peggio ancora maltrattato, può essere l'unico modo per far sentire questi due mondi più vicini.



Chi ha accettato questa sfida?



NKey srl - Santa Croce sull'Arno Italia, capoprogetto, azienda informatica, da anni impegnata nella formazione degli adulti ed esperta di lunga data nella progettazione del programma Erasmus +.



CEBS - Wroclaw Polonia, Centro per l'educazione e la ricerca sociale con le sue competenze nel campo dello sviluppo sociale e recenti ricerche sulla VR



Università per Stranieri di Perugia - Perugia, Italia con il suo know-how linguistico ed educativo



ASPES - Ramnicu Valcea Romania, con la sua pluriennale esperienza nell'inclusione sociale delle minoranze etniche



HIGGS - Atene Grecia, con il suo impegno e la sua esperienza nel supportare le associazioni non governative con programmi di istruzione e formazione



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



INTELLECTUAL OUTPUT

Dove ci ha portato il progetto VIRAL?

- **VIRAL for Local Communities** intende fornire a chiunque operi nel settore dell'educazione degli adulti (scuole di lingua e di formazione, enti pubblici e amministrazioni pubbliche, centri di prima accoglienza, associazioni culturali e biblioteche) uno strumento utile per favorire l'integrazione e la conoscenza reciproca grazie all'utilizzo di **Tecnologia VR**.



La fase di ricerca

Il progetto ha previsto una prima fase di ricerca, sviluppata dalla Prof.ssa Daria Coppola dell'**Università per Stranieri di Perugia** e dalla Prof.ssa Kamila Kamińska-Sztark dell'**Università di Wroclaw** in Polonia.

La ricerca ha evidenziato come la realtà virtuale possa essere applicata alle più avanzate tecniche di insegnamento non formale, diventando uno strumento utile per mitigare il rapporto docente-discente, per superare situazioni di stress e imbarazzo e per inserire l'elemento ludico nel percorso di apprendimento degli adulti.



IL TOOLBOX



Il prodotto finale chiamato "**Cross Cultural Toolbox**" è una piattaforma digitale, assolutamente gratuita e accessibile a tutti: entrando nella Cassetta degli strumenti puoi scaricare tutto quello che ti serve per introdurre la VR nei tuoi progetti culturali.

- ❑ su sito VIRAL.NKEY.IT
- ❑ gratuito
- ❑ DISPONIBILE IN TUTTE LE LINGUE DEL PROGETTO + INGLESE



IL TOOLBOX



I video VR sono integrati con **schede di lavoro** suddivise in due sezioni:

- unità didattiche linguistiche (forniscono ad es. gli strumenti linguistici necessari per fare una visita dal medico)
- unità didattiche interculturali (presentano situazioni di difficoltà di inserimento nella società a causa delle differenze culturali, ad es. quando si iscrive a scuola un bambino proveniente da un altro paese)

IL TOOLBOX



Ogni unità didattica si compone di:

- **un piano dell'unità di apprendimento** (illustra quali sono gli obiettivi linguistico comunicativi e i risultati attesi)
- **struttura del percorso didattico** (descrizione dettagliata di come svolgere le attività proposte)
- **risorse** (video VR relativo all'unità ed esercizi di lingua e/o cultura)



IL TOOLBOX



Il Manuale è una guida all'integrazione della realtà virtuale nei programmi di studio linguistici e interculturali per adulti.

IL TOOLBOX

Gli studi che hanno portato alla realizzazione del manuale hanno tenuto conto di due diversi punti di vista:

- il punto di vista dei **nuovi residenti** per cui le situazioni più difficili da affrontare sono ad esempio: la ricerca di un lavoro, il contatto con i servizi medici o con le istituzioni educative.
- il punto di vista degli **abitanti dei piccoli paesi**, che accolgono i nuovi residenti.



IL TOOLBOX

Il Manuale è una risorsa scaricabile in pdf all'interno della quale **troverete:**

- Un'introduzione che spiega i valori e il contesto dell'educazione interculturale
- Un dizionario dei termini più rilevanti
- Schede di casi studio e schede di riflessione: in ogni scheda è descritta una situazione di difficoltà linguistica o di inclusione e vengono proposti degli input di analisi



IL TOOLBOX



**CREA VIDEO
VR**

La sezione CREA del "Cross Cultural Toolbox" contiene delle guide semplici che illustrano la creazione di video in realtà virtuale e come scrivere una sceneggiatura.

SCOPRI

Vi invitiamo a utilizzare le nostre risorse!

Crediamo che la realtà virtuale vi possa aiutare ad intraprendere un viaggio affascinante; grazie a consigli pratici su come creare video da soli, potrete anche creare nuovi percorsi.



22/06/21


SEDE EVENTO
VR4EDU
SANTA CROCE
S/ARNO
Villa Pacchiani
Piazza Pier Paolo
Pasolini


NKey srl
ARTURO
ESCLUSIVITÀ




EVENTO

VR4EDU

ONLINE - IN PRESENZA
17:00 - 19:00

VIRAL FOR LOCAL COMMUNITIES
PARTECIPAZIONE GRATUITA
PREVIA REGISTRAZIONE, FINO AD ESAURIMENTO POSTI DISPONIBILI

DETTAGLI

Siti e canali social Nkey:

- <https://www.nkey.it/>
- [@Nkey.informatica](#)
- [@nkey_srl](#)
- <https://academynkey.it/>
- [@AcademyNkey](#)
- [@academy_nkey](#)
- EMAIL: sabatini@nkey.it

Altri contatti

- <http://www.erasmusplus.it/>
- [@EUErasmusPlusProgramme](#)
- [@EuroNkey](#)
- [@euro_nkey](#)

Sito e canali social del progetto:

- viral.nkey.it
- Pagina Facebook: [@VIRALforLocalCommunitie s/](#)
- Profilo Instagram: [@viral_for_local_communitie s/](#)

Con il patrocinio del