

22/06/21



SEDE EVENTO

**VR4EDU**

**SANTA CROCE  
S/ARNO**

Villa Pacchiani

Piazza Pier Paolo  
Pasolini



**NKey srl**

**ARTURO**  
ASSOCIAZIONE  
EMERGENCY

**VIRAL**  
VIRTUAL INTERCULTURAL REALITY ACTIVE LEARNING  
FOR LOCAL COMMUNITIES

# VR4EDU

**VIRAL for Local Communities**



## CONTATTI

**Lead Partner**

NKEY SRL – ITALY

[www.nkey.it](http://www.nkey.it)

**Coordinatore Progetto**

Carla Sabatini

[sabatini@nkey.it](mailto:sabatini@nkey.it)

+39 0571 367749 - 393 1914422

**WebSite**

[viral.nkey.it](http://viral.nkey.it)

**Segreteria organizzativa**

Chiara Martini

[associazionelavorora@gmail.com](mailto:associazionelavorora@gmail.com)

+39 324 8118048

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**

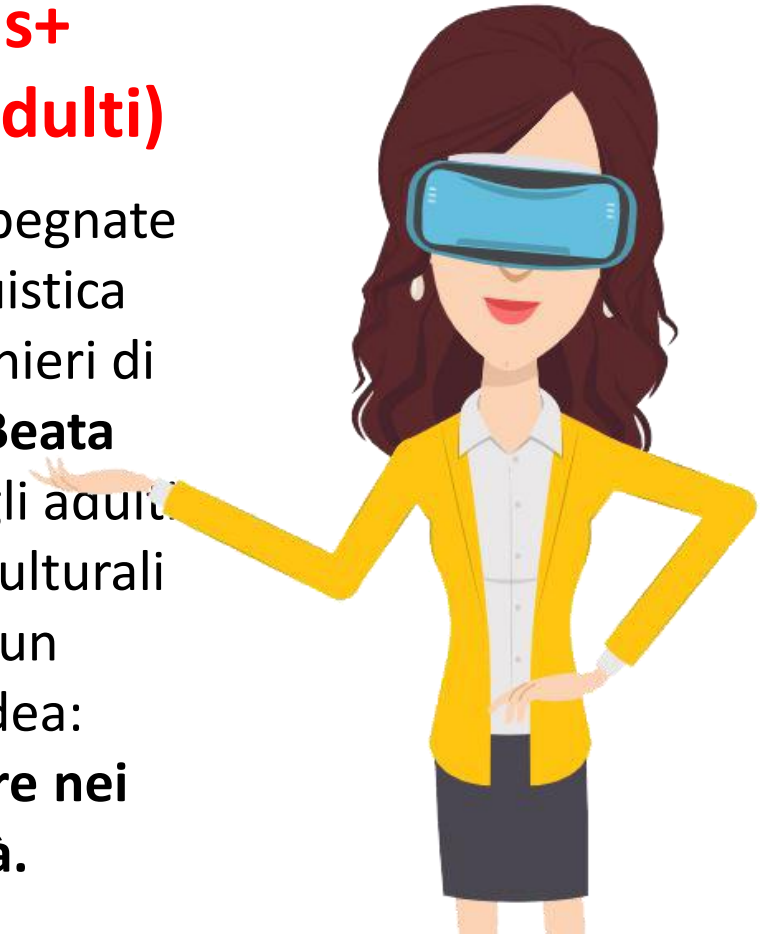
**Santa Croce Sull'Arno**  
**22/06/2021**



# 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 vicino.



# 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?

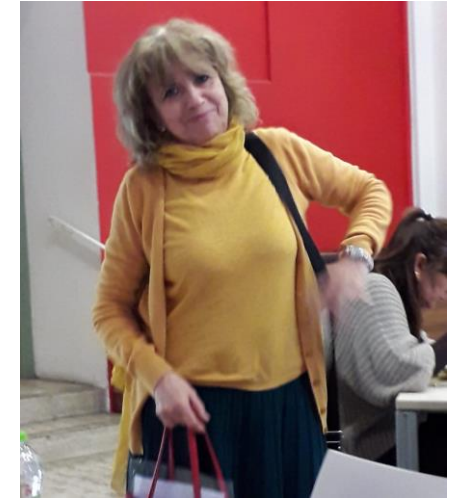
- **VIRAL for Local Communities** intende fornire a chiunque operi nel settore dell'educazione degli adulti (scuole di lingua e di formazione, enti pubblici e amministrazioni pubbliche, centri di prima accoglienza, associazioni culturali e biblioteche) uno strumento utile per favorire l'integrazione 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](https://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



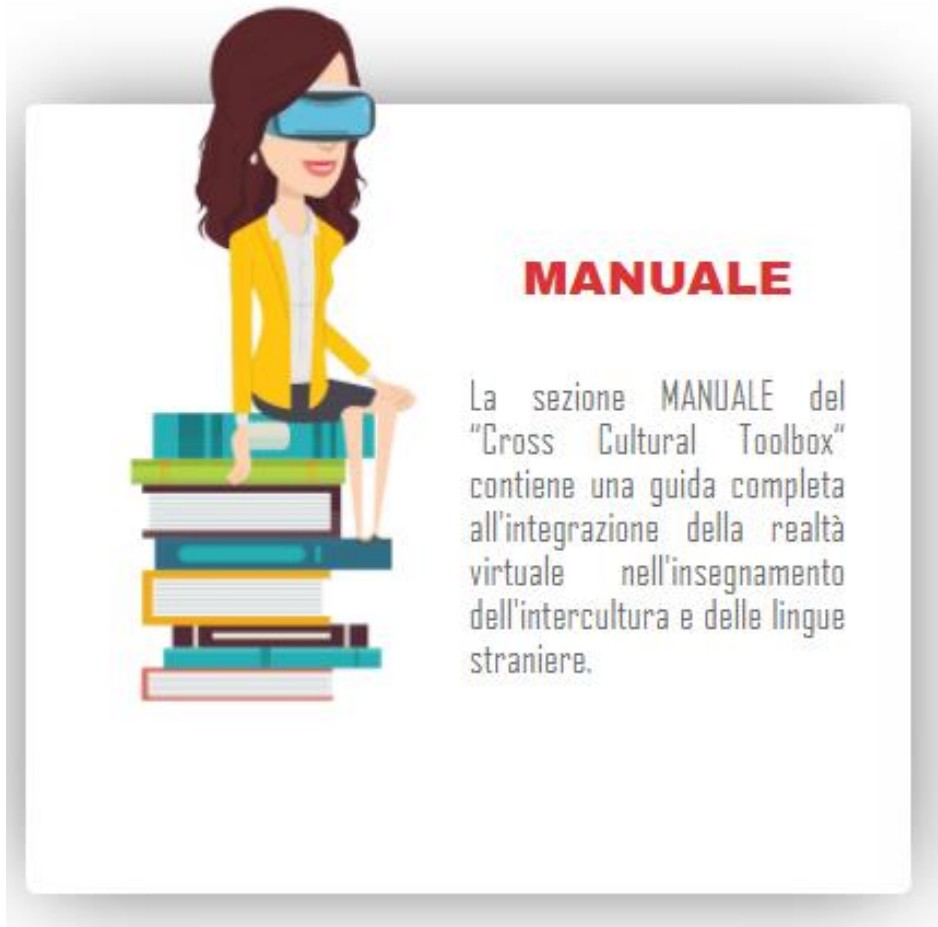
Ogni unità didattica si compone di:

- **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





**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

  
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](mailto:sabatini@nkey.it)

### Altri contatti

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

### Sito e canali social del progetto:

- [viral.nkey.it](http://viral.nkey.it)
- Pagina Facebook: [@VIRALforLocalCommunitie s/](#)
- Profilo Instagram: [@viral\\_for\\_local\\_communitie s/](#)

Con il patrocinio del