



VIRAL

VIRTUAL INTERCULTURAL REALITY ACTIVE LEARNING
FOR LOCAL COMMUNITIES

Manuale

Risorse per l'educazione interculturale degli adulti.

Kamila Kamińska- Sztark, Agnieszka Janik

Manuale VIRAL: risorse per l'educazione interculturale degli adulti

Il progetto nasce come risposta alle sfide della pratica educativa.

I piccoli borghi della Toscana hanno cambiato radicalmente la loro struttura demografica nel corso degli anni. Le tendenze mondiali nei flussi di popolazione e le esigenze del mercato, l'occupazione nell'industria manifatturiera della pelle, hanno determinato un grande afflusso di lavoratori migranti dal Nord Africa.

Processi simili si sono verificati in Polonia negli ultimi anni: l'afflusso di persone dall'Ucraina in tale quantità non è mai avvenuto prima d'ora. I numeri sono significativi: attualmente un abitante su dieci della Bassa Slesia è di origine ucraina.

Come autori del progetto Viral, abbiamo passato molte ore a parlare delle sfide che questa situazione crea. Da un lato, la sensazione opprimente di perdersi nel nuovo mondo, soprattutto nelle situazioni burocratiche: ricerca di un lavoro, contatti con scuole o medici, e dall'altro la mancanza di comprensione da parte degli abitanti, stereotipi e pregiudizi che impediscono di costruire piccole patrie comuni.

L'istruzione era la risposta più ovvia quando si consideravano i modi per affrontare questi problemi. Ma cosa fare? Come introdurre in modo sicuro i nuovi residenti in questo mondo? Come insegnare l'empatia? Qui la moderna tecnologia VR ci è venuta in soccorso.

Abbiamo invitato i partner di Grecia e Romania a partecipare al progetto e la nostra avventura VIRAL è iniziata. La presenza di scienziati dell'Università di Breslavia e dell'Università di Perugia ha aumentato la qualità sostanziale dei nostri studi.

Prima di iniziare a scrivere sceneggiature, realizzare video o creare materiali per le classi, abbiamo condotto una serie di studi mirati, chiesto ai rappresentanti della comunità dei migranti, così come agli educatori, quali difficoltà reali stessero affrontando e di quali abilità e informazioni avessero bisogno. Gli scienziati hanno sviluppato criteri di qualità e molte raccomandazioni, hanno supervisionato tutte le attività del progetto.

Nel manuale troverete:

1. Introduzione che spiega i valori e il contesto dell'educazione interculturale
2. Dizionario dei termini
3. Schede di casi studio
4. Schede di riflessione
5. Scenari delle lezioni e materiali didattici (sezione Unità Didattiche del Toolbox:

<https://viral.nkey.it/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.

Il percorso verso la pace e la comprensione è importante!

“Il percorso è così importante perché ogni passo ci avvicina all'incontro con l'Altro.

L'esperienza di passare anni lontani dagli Altri ci insegna [...] che solo la gentilezza verso gli altri esseri umani è l'atteggiamento che può muovere le corde dell'umanità”.

Ryszard Kapuściński

L'educazione interculturale è una sfida!

È uno spazio di incontro con l'Altro, uno spazio di dialogo e conversazione. Spesso la situazione educativa che richiede non è facile. "Diverso ma uguale!", "Il rispetto è dovuto a tutti", "Vale la pena guardare le cose dal punto di vista di un'altra persona / cultura" ... tutte queste sono belle dichiarazioni, ma quando si tratta di un vero incontro, si scopre che non è affatto facile. Le differenze spesso portano a incomprensioni e la mancanza di conoscenza porta a conflitti. La conversazione non è sempre piacevole, e il risultato di un incontro non è sempre l'amicizia, anche se certamente ci permette di ampliare la prospettiva. Inoltre, si può conoscere qualcuno, ma non avere empatia e apertura alla prospettiva dell'Altro. Perché? Perché richiede di uscire dalla propria zona di comfort ... L'apertura spesso rivela i punti vulnerabili di una persona e può farci del male.

Vale la pena esercitarsi nel mondo virtuale prima di affrontarlo nella vita reale.

Il materiale didattico, in particolare i video che vi forniamo, è utile in questo. Indossando occhiali VR, entriamo in un mondo, possiamo entrare in empatia con diverse situazioni, e rischiamo meno: siamo al sicuro!

L'educazione interculturale è una sfida, ma vale SEMPRE la pena raccogliarla!

Soprattutto se viviamo in piccole comunità multiculturali.

Soprattutto dove sono apparsi improvvisamente gli Altri e la gente del posto è sorpresa dalla loro presenza e dai loro costumi.

Perché?

Perché non c'è altro modo che questo incontro e conversazione per costruire un futuro in cui questi piccoli paesi e villaggi possano essere un buon posto dove vivere, studiare e lavorare per tutti i residenti: vecchi e nuovi.

I materiali didattici che troverete nel manuale si basano sulle realtà delle piccole comunità in cui sono arrivati i migranti. Abbiamo basato gli scenari su osservazioni in 4 paesi diversi e su studi mirati. Dal punto di vista dei nuovi residenti, le situazioni più difficili sono: la ricerca di un lavoro, il contatto con i servizi medici o con le istituzioni educative.

I video VR sono integrati con **schede di lavoro** che aiutano non solo a comprendere i video, ma anche situazioni difficili per i migranti. Inoltre: insegnano le frasi linguistiche necessarie quando si pianifica una visita dal medico o si iscrive un bambino a scuola.

Per gli abitanti dei piccoli paesi è una sfida comune, difficile perché non sono sempre pienamente consapevoli della situazione dell'Altro. L'empatia è la sfida. Grazie alla tecnologia VR, possiamo letteralmente "trovarci nei panni dell'Altro", guardare il mondo attraverso i suoi occhi, sperimentare cosa significa essere appena arrivati in un posto, incompresi, esclusi.

Questo è un passaggio necessario per cambiare. Questo è ciò di cui parla il video B e una serie di scenari da implementare dopo aver visto il video con il gruppo di anziani residenti.

L'educazione interculturale è una sfida!

Se è davvero efficace, e i suoi effetti portano al cambiamento, non può riguardare solo la testa, non può solo fornirci conoscenza e informazione! Deve anche toccare il cuore e cambiare i nostri atteggiamenti e suscitare empatia! Idealmente, dovrebbe anche darci nuove competenze. Nei materiali che consegniamo agli educatori, ci riferiamo a questa "tassonomia degli obiettivi di Bloom": gli scenari contengono obiettivi e metodi relativi alle sfere cognitive, emotive e motorie. E le schede di riflessione si ispirano alla teoria di Pestalozzi, secondo la quale ogni situazione educativa dovrebbe dare ai suoi partecipanti qualcosa: "alla testa", "al cuore" e alla "mano".

Come ci si può preparare a questo? Oltre a video e schede di attività linguistiche, abbiamo anche per voi delle schede di riflessione.

L'educazione interculturale è una sfida! Anche per i dipendenti coinvolti nell'animazione delle comunità locali: educatori per adulti, operatori di strada ed insegnanti.

Per loro, abbiamo una serie di materiali educativi sotto forma di scenari e schede di esercizi. Inoltre, troveranno anche una serie di casi di studio. Ciascuna di queste situazioni problematiche e difficili si è verificata contemporaneamente. Ancora una volta, le sfide basate sulla ricerca e sull'osservazione insieme alle possibili soluzioni sono il punto di partenza per l'apprendimento.

Ti invitiamo a leggere e implementare questi materiali nella pratica!

Insieme cambiamo il mondo in meglio!

“Il mondo è sempre stato per me una grande torre di Babele. Tuttavia, una torre in cui Dio ha confuso non solo le lingue, ma anche la cultura e i costumi, le passioni e gli interessi, e ha reso i suoi abitanti esseri ambiziosi (...).”

GLOSSARIO DEI TERMINI DI EDUCAZIONE INTERCULTURALE NEL PROGETTO VIRAL insieme a un'analisi SWOT

Vuoi utilizzare i nostri metodi, ma non sai come funzionano?

Pensi che migliorerai la qualità dei servizi educativi nella tua organizzazione, ma temi che sia troppo difficile?

Ti piacciono le moderne tecnologie, ma non vuoi perdere il contatto con la "persona"?

Ogni metodo e strumento ha pro e contro. Di seguito presentiamo metodi selezionati insieme alla loro analisi SWOT. Guarda tu stesso quali sono i loro punti di forza e di debolezza, quali opportunità e minacce comportano.

Apprendimento misto: il termine è sinonimo di apprendimento ibrido. Ci sono molti modi per definire questo sistema educativo. In letteratura, sono principalmente due: Graham, dove apprendimento misto significa sistemi di miscelazione di istruzioni / comandi emessi (faccia a faccia) con istruzioni / comandi trasmessi tramite un computer, e l'altro formulato da Garrison e Kanuka - dove è un'integrazione ben ponderata di lezioni faccia a faccia in classe con esperienze di insegnamento online. Due differenze fondamentali sono evidenti in queste definizioni. La prima di queste è più inclusiva in quanto afferma che dovrebbe esserci un mix di apprendimento in classe e a distanza, mentre la seconda include una dimensione qualitativa, ovvero il processo dovrebbe includere una ponderata integrazione delle esperienze di apprendimento in classe e online. Un'altra differenza si riscontra nei modi di intendere il messaggio informatico, nella prima definizione viene indicato come mediata dal computer, intesa come trasmissione offline, mentre nella seconda è chiaramente indicata sulla comunicazione online. Vale la pena notare qui che nelle realtà odierne solo la trasmissione offline è usata raramente, quindi il termine indicato nella prima definizione può essere applicato anche alla trasmissione informatica online. Si dovrebbe anche indicare la differenza tra la formulazione delle istruzioni usate nella prima definizione e l'esperienza di apprendimento nella seconda. Nella ricerca sull'apprendimento misto, non è naturale concentrarsi solo sulle istruzioni o sull'esperienza di apprendimento e di solito sono considerate due facce della stessa medaglia. La ricerca empirica descrive molto spesso i metodi di insegnamento e i media e quindi guarda al punto di vista dello studente. Pertanto, si

può presumere che il sondaggio sull'apprendimento misto sia interessato sia alle istruzioni che all'apprendimento¹

o Punti di forza

- Può essere ampiamente utilizzato nell'insegnamento
- A causa della sua ampiezza semantica, può richiedere molti modelli
- Grazie all'uso della comunicazione online, i materiali delle lezioni possono essere trasferiti a un vasto pubblico
- La "miscelazione" ampiamente intesa offre la possibilità di utilizzare molte forme di lavoro, che consente di soddisfare le esigenze individuali per quanto riguarda la forma di apprendimento implementata

o Debolezze

- La necessità di connettersi online e disporre dell'attrezzatura appropriata
- Mescolare metodi di insegnamento (offline e online) può interrompere il lavoro
- Non tutte le forme di lavoro possono essere eseguite con l'uso dell'apprendimento misto

Esempio di applicazione:

Insegnare la grammatica in contesti - come mostra una ricerca condotta in Palestina, l'insegnamento misto influenza positivamente il miglioramento delle competenze degli studenti. Lo studio si è basato su due dei cinque modelli di apprendimento ibrido presentati nella serie Leadership² - il quarto modello (insegnamento in aula con estensioni che si svolgono fuori dall'aula o dalle giornate scolastiche) e il quinto modello (insegnamento in aula con risorse online che richiedono un apprendimento online limitato o nullo da parte degli studenti). Il ricercatore ha presentato i materiali online su un sito web di Google

¹ Stefan Hrastyński, *What Do We Mean by Blended Learning?*, TechTrends, vol. 63, s. 565

² Leadership Series (2009). Apprendimento misto: dove l'istruzione online e quella frontale si intersecano per l'insegnamento e l'apprendimento del 21 ° secolo

appositamente creato. Video, fogli di lavoro e collegamenti a quiz online su ogni argomento vengono caricati settimanalmente in una pagina correlata a ciascun argomento che gli studenti imparano in classe. Lo studio è stato condotto utilizzando un metodo sperimentale. I dati sia quantitativi che qualitativi sono stati raccolti utilizzando il metodo del test - test preliminare (pre-test) e test sperimentale (post-test) e con l'uso di un'intervista. Prima che i dati fossero raccolti, gli studenti sono stati informati che la loro identità sarebbe rimasta anonima in questo studio. Il campione di ricerca era costituito da due sezioni (classi) del decimo anno (studentesse di età compresa tra 15 e 16 anni) in cui 45 studentesse frequentavano la scuola secondaria pubblica palestinese per ragazze. Il pre-test è stato condotto in sei settimane nel primo semestre 2015-2016. È stato dato a entrambi i gruppi prima dell'esperimento per vedere se avevano lo stesso livello di inglese, soprattutto in termini di argomenti che stavano imparando durante l'esperimento. Il test consisteva in cinque esercizi di grammatica, ogni esercizio consisteva in dieci elementi. Questi erano basati sugli argomenti grammaticali nei capitoli 4, 5 e 6 del Manuale per gli studenti di English for Palestine. Questi argomenti includevano avverbi e aggettivi, passato semplice e past continuous, forme comparative e superlative di aggettivi e avverbi e tempi passati semplici e passati perfetti. Risulta che il risultato medio degli studenti che apprendono il sistema misto rispetto al test di ammissione (dove era 8,8) è aumentato a 31,2, superando così il gruppo di studenti che apprendono solo in modo stazionario (test di ammissione 10.2, test sperimentale 15.6)³

Passeggiata virtuale - è un termine ampio che si riferisce a fare tour virtuali in cui l'utente si muove attraverso uno spazio virtuale tridimensionale utilizzando un avatar (visibile o meno). Le passeggiate virtuali utilizzano spesso sistemi VR o tecnologia fotografica a 360 gradi (ad esempio Google Street View)

o Punti di forza

- Possibilità di visitare luoghi remoti
- Possibilità di partecipazione virtuale ad eventi
- Possibilità di utilizzare banche dati archivistiche - visita di eventi, luoghi, mostre che non esistono più o sono cambiate
- Requisiti hardware bassi

³ Suzan Qindah, *The Effects of Blended Learning on EFL Students' Usage of Grammar in Context*, The Eurasia Proceedings of Educational & Social Sciences (EPESS), 2018 vol. 10, s. 11-22.

- Base di risorse ancora in crescita
 - o Debolezze
 - Immersione relativa: dipende dall'attrezzatura per la camminata virtuale utilizzata
 - Una piccola base di risorse che non è una risorsa di navigazione

Esempio di applicazione:

Un esempio di utilizzo è, ad esempio, fare viaggi virtuali a musei o altri luoghi storici (ad esempio utilizzando la tecnologia di Google)

I tour virtuali vengono utilizzati anche per l'esplorazione educativa di altre città

La Realtà Aumentata - AR (Augmented Reality) posiziona il livello virtuale sulla percezione dell'utente di oggetti reali, che combina oggetti reali e virtuali in modo tale che funzionino in relazione tra loro, con sincronizzazione e profondità di percezione appropriata in tre dimensioni⁴. Ciò significa posizionare uno strato virtuale sull'immagine reale in tempo reale, che consente di estendere l'esperienza e di riceverla. È un processo fluido per il quale vengono solitamente utilizzati set di telecamere o altri dispositivi che catturano l'immagine reale, ad esempio occhiali intelligenti, lenti o occhiali, smartphone, tablet.

- o Punti di forza
 - Immersione totale: il livello virtuale si fonde perfettamente con la realtà
 - Attrattività: come tecnologia moderna, sembra attraente da usare per i partecipanti
 - Comfort d'uso: i sistemi AR sono comodi da usare
- o Debolezze
 - Bassa disponibilità: I sistemi AR sono di difficile accesso a causa della giovane "età" della tecnologia
 - Alto prezzo

Esempio di applicazione:

⁴ Cedric Westphal, *Challenges in Networking to Support Augmented Reality and Virtual Reality*, Huawei Technologies & University of California, Santa Cruz Santa Clara, CA

Google Expeditions offre tour virtuali utilizzando sia VR che AR. Grazie alla tecnologia AR e ai dispositivi mobili, gli utenti possono portare oggetti 3D in classe, quindi passeggiare e scoprirli. Possono essere tornado, vulcani e persino DNA. Le spedizioni di Google coprono una varietà di argomenti e offrono oltre 100 spedizioni in realtà aumentata attraverso il sistema circolatorio, la storia della tecnologia e lo sbarco sulla luna.⁵

Realtà virtuale - La realtà virtuale (Virtual Reality) colloca l'utente in un ambiente virtuale sintetico con un insieme coerente di regole e interazione con questo ambiente e gli altri partecipanti.⁶ La sintesi del mondo creato dalla VR (creata con l'uso della tecnologia dell'informazione) consiste nel trarre risorse da biblioteche e database di immagini 3D. Le immagini presentate, i mondi possono essere fittizi (come nel caso dei giochi per computer) o riflettere il mondo reale (simulazioni al computer)

o Punti di forza

- Immersione
- La possibilità di sperimentare cose irraggiungibili nella realtà
- Può essere utilizzato ovunque e in qualsiasi momento
- Attrattività: come tecnologia moderna, sembra attraente da usare per i partecipanti

o Debolezze

- Elevati requisiti hardware: sono necessari sia una connessione Internet ad alta velocità che un numero sufficiente di computer
- Questi sistemi sono costosi
- Problema di accessibilità: i sistemi VR sono ancora in fase di sviluppo, ma non hanno una vasta gamma di utenti, il che si riduce alla bassa disponibilità. La produzione dei sistemi in sé è costosa, il che significa che c'è solo un piccolo numero di loro produttori.

Ci sono delle minacce:

⁵ Victoria S., *Use Cases of Augmented Reality in Education and Training*, RubyGarage, dostęp: [Augmented Reality in Education and Job Training: Use Cases and Benefits | RubyGarage Blog](#) 05. 05. 2020.

⁶ Cedric Westphal, *Challenges in Networking to Support Augmented Reality and Virtual Reality*, Huawei Technologies & University of California, Santa Cruz Santa Clara, CA

- il sistema VR è profondamente coinvolgente e può isolare i suoi utenti dal mondo reale
- Attrezzatura scomoda: a causa delle dimensioni della realtà virtuale, non sono i sistemi più comodi da usare

Esempio di applicazione:

Usando la realtà virtuale nell'educazione, ad esempio nell'area degli argomenti storici, possiamo portare lo spettatore, ad esempio, nell'antica Grecia e lasciarlo affrontare i personaggi e gli eroi di diverse migliaia di anni fa. L'utente può interagire con queste persone, esplorare luoghi che non esistono più ed eseguire le attività pianificate dagli sviluppatori del software.⁷

Nella realtà virtuale, siamo in grado di portare qualsiasi numero di partecipanti alla formazione nei luoghi più pericolosi del mondo senza il minimo rischio. Chiunque può osservare da vicino fenomeni pericolosi o allenarsi in luoghi dove non possono essere trovati nel mondo reale. Un esempio di tale formazione per il settore industriale è il nostro progetto di una sala di colata virtuale per la società Krakodlew S.A.⁸

⁷ VR i Edukacja, Czyli Jak Wykorzystać Wirtualną Rzeczywistość w Edukacji, EPICVR, dostęp: [VR i edukacja, czyli jak wykorzystać wirtualną rzeczywistość w edukacji - EPIC VR - Producent Oprogramowania i Gier VR/AR](#)

⁸ Tamże.

Video VR e utilizzo del metodo Case Study

Il potenziale dei video in VR viene utilizzato in molti campi della scienza e nella pratica educativa. Contrariamente alla combinazione di realtà virtuale e giochi per computer esistenti nella coscienza popolare, viene utilizzato, tra gli altri, in medicina, trattamento del dolore, riabilitazione, formazione dei piloti o in molti rami dell'istruzione. L'utilizzo di questa tecnologia in ambito educativo consente la presentazione di una specifica situazione, spazio o oggetto nel modo più naturalistico e consente la sua comprensione approfondita. Allo stesso tempo, un'attività del genere non deve riguardare solo gli studenti di medicina che imparano a condurre un intervento chirurgico grazie alla VR. Anche gli studenti di scienze sociali possono beneficiare ampiamente di questo metodo. Ti permette di cambiare l'aspetto pratico dell'acquisizione di competenze. Per il futuro educatore, psicologo o assistente sociale, le competenze trasversali e la possibilità di applicare le conoscenze teoriche nella pratica sono estremamente importanti. Queste attività vengono svolte utilizzando metodi di simulazione durante gli studi e poi nel corso di apprendistato e stage.

Il metodo VR, tuttavia, consente l'introduzione di una fase aggiuntiva di educazione pratica. Grazie all'utilizzo di un'ampia selezione di video didattici, è possibile mettere alla prova concretamente le proprie capacità senza dover contattare studenti o clienti. Allo stesso tempo, la tecnologia VR coinvolge le persone emotivamente e le introduce in uno stato molto più vicino all'azione naturale rispetto alle pratiche di simulazione intraprese durante gli studi. Il discente è "nell'epicentro degli eventi", prova emozioni, il suo corpo reagisce a ciò che gli accade intorno, anche se la realtà è ancora virtuale. Già "nel video", mette in pratica le sue conoscenze, nota le sue reazioni spontanee. Discutere questa esperienza in un gruppo consente una sorta di supervisione delle proprie esperienze. Questo tipo di educazione non coinvolge contemporaneamente terze parti: rimangono virtuali. Questo crea anche un potenziale aggiuntivo.

Le società contemporanee affrontano numerose sfide legate al multiculturalismo. Il processo dinamico di migrazione rende difficile per i dipendenti di molte istituzioni adattarsi ai cambiamenti e all'aspetto di studenti o clienti di altre culture nel loro ambiente. La realtà virtuale può prepararli efficacemente per questo tipo di lavoro. Grazie alla creazione di una serie di video educativi che descrivono esempi specifici di sfide legate all'interculturalità, è possibile preparare i dipendenti a rispondere in modo appropriato ai problemi degli studenti o

dei clienti. La realtà virtuale ha un grande potenziale non solo nell'ampliare la conoscenza delle persone che la usano, ma anche nell'aumentare la loro sensibilità interculturale. Ciò è dovuto alla componente emotiva che si verifica naturalmente quando si guarda / si partecipa al video. Questa soluzione può essere utilizzata non solo dagli studenti, ma anche da tutte le persone che già lavorano con i migranti. La preparazione di video VR e il loro utilizzo aumenta la consapevolezza interculturale e consente l'estensione pratica della conoscenza sul lavoro in un ambiente multiculturale.

In questo testo, ci si propone di utilizzare il metodo del caso di studio per creare video in VR nello spazio dell'educazione interculturale. Il metodo Case Study è utilizzato in molte discipline scientifiche diverse, incl. in management, scienze giuridiche (i cosiddetti casi di studio), ma può essere utilizzato anche in pedagogia e istruzione. W. Ellet descrive questo metodo come: "rappresentazione verbale della realtà che pone il lettore nel ruolo di un partecipante nella situazione descritta"⁹. Questo crea un'opportunità per mettersi in un certo ruolo e presentare l'intera situazione insieme al suo contesto, inclusi elementi problematici, contesti culturali e altri fattori e variabili.

Questo metodo viene spesso utilizzato, tra gli altri nelle istituzioni educative, così come in varie organizzazioni non governative, in quanto consente di raggiungere gli obiettivi ipotizzati analizzando casi specifici con tutta la loro complessità. L'uso del Case Study nel lavoro con bambini, adolescenti e adulti consente il coinvolgimento attivo di tutti i partecipanti. La corretta applicazione di questo metodo consente lo sviluppo di abilità quali l'analisi di molte informazioni in termini di: difficoltà, contesto politico / di sistema / culturale o catene di causa-effetto. Allo stesso tempo, crea uno spazio per approfondire la creatività, il pensiero critico e l'analisi dei ruoli sociali e dei comportamenti delle singole persone¹⁰. Utilizzare il metodo del caso studio come un modo per acquisire competenze e abilità consente di utilizzare le proprie esperienze precedenti e imparare insieme grazie allo scambio di pensieri e idee reciproche da parte dei partecipanti al gruppo, che dà l'opportunità di studiare un problema specifico da molte prospettive.

⁹ W. Ellet, *The case study handbook. How to read, discuss, and write persuasively about cases*, Harvard Business School Press, Boston, MA. 2007, s. 13.

¹⁰ D. Latusek-Jurczak, *Studium przypadku jako metoda dydaktyczna*, Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego. Studia i Prace Wydziału Nauk Ekonomicznych i Zarządzania 2015, nr 39 T.4 Zarządzanie, s. 127-129.

Un uso corretto dei casi di studio richiede consapevolezza e buona preparazione della persona che conduce le lezioni. A causa del coinvolgimento del gruppo nella risoluzione di un dato problema, il facilitatore dovrebbe avere le competenze e le abilità appropriate per condurlo. Durante i workshop possono sorgere varie situazioni problematiche, derivanti dalle opinioni o dai punti di vista espressi dai partecipanti, così come difficoltà basate sulla relazione emotiva e sulle proprie esperienze dei membri del gruppo, alle quali è necessario essere in grado di reagire in modo appropriato e creare un'atmosfera favorevole alla cooperazione. In alcuni studi di casi specifici, è possibile trovare disposizioni aggiuntive, i cosiddetti appunti didattici, che sono una raccolta di suggerimenti e suggerimenti per l'insegnante, in quanto si riferiscono a tecniche, strumenti o ausili che possono essere utilizzati nella pratica¹¹.

La visualizzazione di un caso specifico analizzato nel metodo del caso studio può supportare ulteriormente i partecipanti all'esercizio, in quanto consentirà loro di identificarsi con una data situazione e utilizzare il senso della vista. Per ottenere ciò, si può utilizzare la tecnica del drama, oltre a metodi innovativi che possono rendere le lezioni più attraenti, come, ad esempio, la tecnologia VR (ing. Realtà virtuale).

Casi molto diversi, con l'utilizzo di tecniche e strumenti adeguati, possono diventare un video di realtà virtuale che mostrerà situazioni specifiche, grazie alle quali i partecipanti al corso riconoscono il problema oggetto di studio non solo da una descrizione verbale. La tecnica della realtà virtuale utilizza l'immaginazione di una persona e costruisce le sue interazioni con il mondo virtuale per raggiungere gli obiettivi prefissati. Vale la pena notare che l'uso della tecnologia VR nell'istruzione presenta molti vantaggi, tra cui concentrarsi sulla situazione presentata, alto livello di coinvolgimento dei partecipanti, attrattiva del metodo ed eliminazione di stimoli esterni di distrazione.

Il metodo del case study e la tecnologia VR possono essere utilizzati anche nell'educazione interculturale, che consentirà di comprendere e percepire l'intero contesto di una situazione specifica. Di seguito sono riportate le descrizioni di varie circostanze che possono diventare un'ispirazione per creare e analizzare casi specifici utilizzando la tecnologia VR. Sono una raccolta di esperienze reali che hanno avuto luogo, e quindi dovrebbero diventare oggetto di discussione e analisi in vari ambienti e comunità, perché il più delle volte la loro problematica si concentra sulla mancanza di una soluzione, facile da

¹¹ Tamže, s. 127.



prevedere e appropriata, che richiede una riflessione profonda dei partecipanti. I materiali preparati sono stati raccolti sotto forma di 10 casi, ogni volta costituiti da: un case report, questioni da analizzare prima di girare un video in VR, una scheda di riflessione con domande e un compito da svolgere per quanto riguarda la preparazione di vari scenari. Ogni caso di studio è un materiale separato che può essere utilizzato nel lavoro di gruppo. Grazie a schede di riflessione e temi di analisi, la preparazione della sceneggiatura di un video sarà preceduta da una discussione sul contesto culturale di un determinato caso e sulle possibili forme di supporto fornite a una determinata persona. Ciascun caso di studio può essere utilizzato individualmente. Allo stesso tempo, è possibile confrontare diversi casi descritti in un gruppo sviluppando gli scenari. Allora vale la pena confrontare le riflessioni del gruppo sui singoli esempi.

Schede di case study e riflessione

Case Study nr 1

Caso Specifico

Una delle scuole di Breslavia ha 12 bambini di origine ucraina. Una delle ragazze che frequenta non è piaciuta agli altri. Il suo nome è Oksana. Durante la pausa tra le lezioni, si è verificata una situazione in cui diversi ragazzi davanti a tutta la classe hanno iniziato a chiamarla per nome, stuzzicandola con le parole: "Tu sporco ucraino, puoi pulire il mio bagno!".

I bambini hanno passato le informazioni sull'incidente all'insegnante.

Problemi che vale la pena analizzare prima di girare un video VR

- 1) Come adattare una data situazione al contesto culturale?
- 2) Quali sono le parole e i comportamenti mostrati dalla comunità nei confronti dei migranti nel loro paese?
- 3) Cosa dovrebbe contenere un video VR (sfondo, contesto, scene)?
- 4) Qual è il problema che dovrebbe essere presentato e indagato?

Riflessione

- 1) Quale potrebbe essere la ragione di questo comportamento?
- 2) Cosa faresti se fossi Oksana?
- 3) Cosa faresti se lavorassi in questa scuola?
- 4) Chi / cosa potrebbe aiutare in questa situazione?

Richiesta

Scrivi alcuni scenari che terranno conto delle tue idee per risolvere questa situazione: se faccio questo e questo, cosa succederà dopo?

Analizza i possibili esiti e risultati.

Case Study nr 2

Caso Specifico

Ci sono studenti siriani a scuola, i bambini non vanno a religione, sono musulmani. Durante la cosiddetta "crisi dei rifugiati" hanno cominciato a svilupparsi stati d'animo negativi nell'opinione pubblica, che si sono diffusi nel cortile della scuola. Un giorno, due ragazzi che frequentavano la terza media di una scuola elementare hanno aggredito i loro compagni siriani con delle pietre mentre andavano a scuola.

I genitori dei ragazzi siriani hanno presentato una denuncia alla direzione della scuola.

Problemi che vale la pena analizzare prima di girare un video VR

- 1) Come adattare una data situazione al contesto culturale?
- 2) Quali sono le parole e i comportamenti mostrati dalla comunità nei confronti dei migranti nel loro paese?
- 3) Quali componenti deve contenere un video VR (sfondo, contesto, scene)?
- 4) Qual è il problema che dovrebbe essere presentato e indagato?

Riflessione

- 1) Quale potrebbe essere la ragione di questo comportamento?
- 2) Cosa faresti nella sede della scuola?
- 3) Cosa faresti se lavorassi in questa scuola?
- 4) Chi / cosa potrebbe aiutare in questa situazione?

Richiesta

Scrivi alcuni scenari che terranno conto delle tue idee per risolvere questa situazione: se faccio questo e questo, cosa succederà dopo?

Analizza i possibili esiti e risultati

Case Study nr 3

Caso Specifico

Un ragazzo bielorusso si siede alla reception, ha problemi di concentrazione e durante ogni lezione si siede con il fianco rivolto alla lavagna, guarda i suoi compagni di classe, scherza, il che distrae gli altri studenti e rende difficile condurre le lezioni.

Il suo comportamento disturba l'insegnante e di conseguenza non lo aiuta negli studi.

Problemi che vale la pena analizzare prima di girare un video VR

- 1) Come adattare una data situazione alla nostra realtà?
- 2) Cosa dovrebbe contenere il video VR (sfondo, contesto, scene)?
- 3) Qual è il problema che dovrebbe essere presentato e indagato?

Riflessione

- 1) Quale potrebbe essere la ragione di questo comportamento?
- 2) Cosa faresti se fossi un insegnante?
- 3) Cosa faresti se lavorassi in questa scuola?
- 4) Chi / cosa potrebbe aiutare in questa situazione?

Richiesta

Scrivi alcuni scenari che terranno conto delle tue idee per risolvere questa situazione: se faccio questo e questo, cosa succederà dopo?

Analizza i possibili esiti e risultati.

Case Study nr 4

Caso Specifico

La ragazza russa è molto timida. Frequenta la terza elementare, parla a malapena in classe. Non vuole essere chiamata con il suo nome: Katja, vuole essere chiamata Kasia. Si vergogna del suo accento e si ritira dai rapporti con altri studenti e insegnanti. Ogni volta che decide di parlare, l'insegnante incoraggia la classe ad applaudire e i bambini ad applaudire. Un giorno, un'altra ragazza - Hania, dopo tanti applausi, ha chiesto con rabbia: "perché nessuno mi applaude mentre parlo?!"

Problemi che vale la pena analizzare prima di girare un video VR

- 1) Come adattare una data situazione alla nostra realtà?
- 2) Cosa dovrebbe contenere il video VR (sfondo, contesto, scene)?
- 3) Qual è il problema che dovrebbe essere presentato e indagato?

Riflessione

- 1) Quale potrebbe essere la ragione di questo comportamento di entrambe le ragazze?
- 2) Cosa faresti se fossi un insegnante?
- 3) Cosa faresti se fossi studenti di questa classe?
- 4) Chi / cosa potrebbe aiutare in questa situazione?

Richiesta

Scrivi alcuni scenari che terranno conto delle tue idee per risolvere questa situazione: se faccio questo e questo, cosa succederà dopo?

Analizza i possibili esiti e risultati.

Case Study nr 5

Caso Specifico

In una delle scuole di Breslavia c'era una ragazza bulgara che frequentava la seconda elementare. Non si è adattata bene nel gruppo dei pari, ma non ha creato problemi particolari. Un giorno, il preside ha ricevuto una lettera firmata dalla maggioranza dei genitori della classe con la richiesta di trasferire la bambina in un'altra classe. Durante l'incontro con i genitori, è seguita una discussione, diversi genitori hanno preso le distanze dalla richiesta, ma la maggior parte erano per la "classe polacca".

Problemi che vale la pena analizzare prima di girare un video VR

- 1) Come adattare una data situazione alla nostra realtà?
- 2) Cosa dovrebbe contenere il video VR (sfondo, contesto, scene)?
- 3) Qual è il problema che dovrebbe essere presentato e indagato?

Riflessione

- 1) Quale potrebbe essere la ragione di questo comportamento genitoriale?
- 2) Cosa faresti se fossi l'insegnante di classe?
- 3) Cosa faresti se fossi la Preside?
- 4) Chi / cosa potrebbe aiutare in questa situazione?

Richiesta

Scrivi alcuni scenari che terranno conto delle tue idee per risolvere questa situazione: se faccio questo e questo, cosa succederà dopo?

Analizza i possibili esiti e risultati.

Case Study nr 6

Caso Specifico

Uno dei ragazzi della sua classe al liceo mostra opinioni molto radicali, soprattutto su Internet, ma anche a scuola. Ciò include discussioni sulla storia e lezioni di polacco. Un giorno è venuto a scuola con una felpa con del nastro adesivo bianco incollato su tutta la parte posteriore della sua felpa con la svastica nera.

Problemi che vale la pena analizzare prima di girare un video VR

- 1) Come adattare una data situazione alla nostra realtà?
- 2) Cosa dovrebbe contenere il video VR (sfondo, contesto, scene)?
- 3) Qual è il problema che dovrebbe essere presentato e indagato?

Riflessione

- 1) Quale potrebbe essere la ragione del comportamento di questo ragazzo?
- 2) Cosa faresti se fossi l'insegnante di classe?
- 3) Cosa faresti se fossi un consulente scolastico?
- 4) Come ti sentiresti come altri studenti in questa classe?
- 5) Chi / cosa potrebbe aiutare in questa situazione?

Richiesta

Scrivi alcuni scenari che terranno conto delle tue idee per risolvere questa situazione: se faccio questo e questo, cosa succederà dopo?

Analizza i possibili esiti e risultati.

Case Study nr 7

Caso Specifico

Nella terza elementare c'è un ragazzo coreano che parla bene il polacco, nonostante la mancanza di questa abilità da parte dei suoi genitori. Quando sua madre partecipa agli incontri con i genitori, non capisce nulla, e anche il contatto con il tutor è difficile, perché non parla inglese. Nel frattempo, il ragazzo picchia i suoi amici. L'aggressività da parte sua è significativa nei confronti degli altri studenti, come i calci addominali e altri combattimenti violenti.

Problemi che vale la pena analizzare prima di girare un video VR

- 1) Come adattare una data situazione al contesto storico e culturale?
- 2) Cosa dovrebbe contenere il video VR (sfondo, contesto, scene)?
- 3) Qual è il problema che dovrebbe essere presentato e indagato?

Riflessione

- 1) Quale potrebbe essere la ragione del comportamento di questo ragazzo?
- 2) Cosa faresti se fossi un insegnante?
- 3) Cosa faresti se fossi in gestione?
- 4) Come ti comporteresti e perché come studenti in questa classe?
- 5) Chi / cosa potrebbe aiutare in questa situazione?

Richiesta

Scrivi alcuni scenari che terranno conto delle tue idee per risolvere questa situazione: se faccio questo e questo, cosa succederà dopo?

Analizza i possibili esiti e risultati.

Case Study nr 8

Caso Specifico

La piccola Sofia in Ucraina ha sviluppato un talento musicale, è molto dotata. Canta e suona il pianoforte. Sfortunatamente, come dice sua madre, le lezioni di piano sono troppo costose e non c'è un'attrezzatura adeguata. La ragazza ha partecipato a festival in Ucraina e, dopo essere arrivata in un nuovo paese, nessuno la incoraggia o la sostiene. La ragazza si scoraggia sempre di più, è molto triste. Ha paura di essere deriso dalla classe.

Nel frattempo, i compagni non sanno nemmeno che talento abbia, e nemmeno gli insegnanti.

Problemi che vale la pena analizzare prima di girare un video VR

- 1) Come adattare una data situazione al contesto storico e culturale?
- 2) Cosa dovrebbe contenere il video VR (sfondo, contesto, scene)?
- 3) Qual è il problema che dovrebbe essere presentato e indagato?

Riflessione

- 1) Quale potrebbe essere il motivo di questo comportamento della ragazza?
- 2) Cosa faresti se fossi un insegnante?
- 3) Cosa faresti se fossi assistente culturale in questa scuola?
- 4) Chi / cosa potrebbe aiutare in questa situazione?
- 5) Scrivi alcuni scenari: se lo faccio, cosa succederà dopo?

Richiesta

Scrivi alcuni scenari che terranno conto delle tue idee per risolvere questa situazione: se faccio questo e questo, cosa succederà dopo?

Analizza i possibili esiti e risultati.

Case Study nr 9

Caso Specifico

La madre di Sasha (10 anni) è vittima di violenza domestica, il suo partner (il padre del ragazzo) entra nel loro appartamento, sebbene vivano in un hotel dove sua madre fa le pulizie. “Un giorno il capo di mia madre ha chiamato la polizia e ha inseguito l'aggressore, così ha cominciato a venire a scuola”. È andato più volte, ha voluto prendere il ragazzo, nonostante gli sia vietato avvicinarsi. Il culmine è stato una rissa in ufficio, urla e ricatti che avrebbe fatto del male a sua madre. Il ragazzo sta vivendo un incubo. La mamma ha deciso di tornare in Ucraina. La scuola lo considera un fallimento.

Problemi che vale la pena analizzare prima di girare un video VR

- 1) Come adattare una data situazione al contesto storico e culturale?
- 2) Cosa dovrebbe contenere il video VR (sfondo, contesto, scene)?
- 3) Qual è il problema che dovrebbe essere presentato e indagato?

Riflessione

- 1) C'era un modo per aiutare il ragazzo?
- 2) È stato possibile aiutare in qualche modo la madre del ragazzo?
- 3) Cosa faresti se fossi in gestione?
- 4) Chi / cosa potrebbe aiutare in questa situazione?

Richiesta

Scrivi alcuni scenari che terranno conto delle tue idee per risolvere questa situazione: se faccio questo e questo, cosa succederà dopo?

Analizza i possibili esiti e risultati.

Case Study nr 10

Caso Specifico

La classe di Tatiana (dalla Bielorussia) e Max (dalla Corea) sta realizzando un progetto chiamato Musei multiculturali per bambini. I compagni portano souvenir dai viaggi e dalle case dei nonni, raccolgono storie di famiglia e conducono interviste. L'insegnante pensava che questo compito avrebbe attivato i bambini di quelle culture diverse dalla polacca, che vorrebbero mettersi in mostra, ma si è scoperto che non è così. Tatiana e Max non hanno portato nulla, né cimeli di famiglia né interviste fatte. Anche i genitori dei bambini non vogliono collaborare.

Problemi che vale la pena analizzare prima di girare un video VR

- 1) Come adattare una data situazione al contesto storico e culturale?
- 2) Cosa dovrebbe contenere il video VR (sfondo, contesto, scene)?
- 3) Qual è il problema che dovrebbe essere presentato e indagato?

Riflessione

- 1) Quale potrebbe essere la ragione di tale comportamento di una ragazza e di un ragazzo?
- 2) Quale potrebbe essere la ragione di tale comportamento delle famiglie dei bambini?
- 3) Cosa faresti se fossi un insegnante?
- 4) Chi / cosa potrebbe aiutare in questa situazione?

Richiesta

Scrivi alcuni scenari che terranno conto delle tue idee per risolvere questa situazione: se faccio questo e questo, cosa succederà dopo?

Analizza i possibili esiti e risultati.

Partners