



VIRAL

VIRTUAL INTERCULTURAL REALITY ACTIVE LEARNING
FOR LOCAL COMMUNITIES

Manual

Materiale de educație interculturală





Kamila Kamińska- Sztark, Agnieszka Janik

Manual VIRAL: materiale de educație interculturală pentru adulți

Proiectul s-a născut ca răspuns la provocările reale ale practicii educaționale. Satele mici din Toscana și-au schimbat radical structura demografică pe parcursul mai multor ani. Tendințele globale în ceea ce privește fluxurile de populație și cerințele pieței, ocuparea forței de muncă în industria prelucrătoare a pielii au dus la un aflux de migranți din Africa de Nord, ca forță de muncă.

Procese similare au avut loc în Polonia în ultimii ani: un asemenea aflux de populație din Ucraina încare se stabilește în Polonia nu s-a mai întâmplat până acum. Scala este semnificativă: în prezent fiecare al zecelea locuitor din Silezia Inferioară este de origine ucraineană.

În calitate de autori ai proiectului, am petrecut multe ore vorbind despre provocările provocate de această situație. Pe de o parte, migranții simt sentimentul copleșitor de a fi pierduți într-o lume nouă, mai ales în situații birocratice: căutarea unui loc de muncă, contacte cu școlile sau medicii. Pe de altă parte locuitorii din țările gazdă încă manifestă o substanțială lipsă de înțelegere la adresa migranților, ceea ce duce la stereotipuri și prejudecăți care împiedică construirea unor mici comunități armonioase în care fiecare să se simtă acasă.

Educația a devenit răspunsul evident Atunci când am discutat despre modalități de a face față acestor probleme și a le rezolva răspunsul evident a devenit: **educația**. Dar ce tip de educație? Cum să introduceți în siguranță noii rezidenți în această lume? Cum să predai și să înveți empatia? ...

Aici ne-a venit în ajutor tehnologia VR modernă.

Am invitat parteneri din Grecia și România să se alăture proiectului și așa a început aventura proiectului nostru VIRAL. Prezența academicienilor de la Universitatea din Wrocław și Universitatea din Perugia a sporit substanțial calitatea studiilor noastre. Înainte de a începe să scriem scenariul, să realizăm videoclipuri sau să cream materiale pentru cursuri, am realizat o serie de focus grupuri în cadrul cărora am consultat reprezentanți ai comunităților de migranți și profesioniști în educația adulților cu privire la dificultățile reale cu care confruntă dar și cu privire la informații și abilități de care ar avea nevoie. În urma procesării acestor informații academicienii din echipa noastră au elaborat criteriile de calitate și recomandările pentru realizarea materialelor educaționale apoi au supravegheat toate activitățile proiectului.



În acest manual veți găsi:

1. Introducere - explicații privind valorile și contextul educației interculturale
2. Dicționar de termeni
3. Carduri cu studii de caz
4. Carduri de reflecție
5. Scenarii pentru lecții și alte materiale educaționale (DIDACTIC UNITS section)

Vă invităm să folosiți materialele noastre! Credem cu adevărat că VR vă va ajuta să mergeți într-o călătorie fascinantă. Datorită sfaturilor practice despre cum să vă creați propriile videoclipuri, veți putea crea și voi propriile instrumente educaționale. Dar, mai presus de toate, amintiți-vă că cel mai important este să găsiți calea către pace și înțelegere

"Calea este atât de importantă pentru că fiecare pas ne aduce mai aproape de a ne întâlni cu Celălalt. Experiența de a petrece ani între Alții străini m-a învățat că bunătatea față de o altă ființă umană este singura atitudine care poate atinge corzile de umanitate în Celălalt."

Ryszard Kapuściński

INTRODUCERE

Educația interculturală este o provocare!

Educația interculturală este un spațiu pentru întâlnirea cu **Celălalt**, precum și pentru dialog și conversație. De fapt, contextul educațional poate fi o provocare: "Diferit, dar egal!", "Respectul se datorează tuturor", "Merită să privim lucrurile din perspectiva altei persoane/culturi"... toate acestea sunt declarații frumoase, dar când este vorba despre o întâlnire reală între persoane/culturi se dovedește că nu este deloc ușor. Diferențele duc adesea la neînțelegere și lipsa de cunoștințe duce la conflict. Nu fiecare conversație este frumoasă și nu fiecare întâlnire devine prietenie, deși cu siguranță fiecare dintre ele ne permite să ne lărgim perspectiva.

Mai mult: informația și așa-numita competență cognitivă nu sunt suficiente: uneori noi avem destule cunoștințe, dar încă le lipsește empatia și deschiderea față de Celălalt. De ce? Pentru că avem nevoie să ieșim din propria zonă de confort... Dar dacă ne deschidem riscăm să ne expunem punctele vulnerabile și să fim răniți

Merită să exersezi într-o lume virtuală înainte de a te confrunta cu problemele vieții reale. Materialul educațional, în special videoclipurile pe care vi le oferim, sunt utile în acest sens. Punând ochelari VR, intrăm în această lume, putem empatiza cu aceste situații și, totuși, riscăm mai puțin pentru că suntem în siguranță.

Educația interculturală este o provocare dar **ÎNTOTDEAUNA** merită!

Mai ales când locuim în mici comunități multiculturale

Mai ales când **Ceilalți** apar brusc iar localnicii sunt surprinși de prezența și obiceiurile celorlalți

De ce?

Pentru că nu există altă cale decât să ne întâlnim și să vorbim despre construirea viitorului în care aceste mici orașe și sate vor fi un loc bun pentru a locui, a studia și a lucra pentru toți locuitorii: atât localnicii cât și noii veniți. Materialele educaționale pe care le veți găsi în manual se bazează pe realitățile micilor comunități în care au apărut migrații. Ne-am construit scenariile bazându-ne pe observațiile echipelor din cele 4 țări partenere și la concluziile focus-grupurilor. Din punctul de vedere al noilor rezidenți cele mai dificile situații cu care se confruntă sunt: căutarea unui loc de muncă, contactul cu serviciile medicale precum și cu instituțiile de învățământ. Filmele VR sunt completate cu carduri de lucru care vă ajută nu doar să înțelegeți aceste videoclipuri ci și să empatizați cu situațiile dificile prin care migrații pot trece.

În plus aceste carduri sprijină predarea unor elemente lingvistice de bază (cuvinte și propoziții) necesare atunci când noii veniți planifică o vizită la medic sau înscrierea unui copil la școală.



Pentru locuitorii care au trăit de generații în sate și orașe mici, o provocare frecventă și adesea dificilă - pentru că nu este pe deplin realizată - este să empatizezi cu Celălalt. Empatia este o provocare. Cu ajutorul tehnologiei VR ne putem literalmente regăsi în pielea celuilalt, să privim lumea prin ochii lui și să experimentăm ce înseamnă să fii nou venit, neînțeles, exclus.

Acesta este un pas necesar pentru schimbare. Acest aspect este tratat în videoclipurile B și în setul de scenarii care se vor implementa la nivelul majorității localnicilor după vizionarea filmului.

Educația interculturală este o provocare!

Pentru ca educația culturală să fie cu adevărat eficientă și efectele sale să ducă la schimbare ea nu se poate concentra doar pe a oferi cunoștințe și informații, pe "minte"! Ea trebuie să ne atingă inima și să ne schimbe atitudinile și comportamentele, să ne stârnească empatie! În mod ideal ar trebui să ne ofere și noi abilități.

În materialele pe care le predăm profesioniștilor în educație ne referim la Taxonomia lui Bloom¹ a obiectivelor educaționale - scenariile conțin obiective și metode legate de aspectul cognitiv, sferile emoționale și motorii. Cardurile de reflecție sunt inspirate din educația lui Pestalozzi² - conform căreia fiecare situație educațională ar trebui să le ofere participanților săi ceva: „la cap” - informație, „la inimă” - comportamente și la „mână” - abilități.

Cum te poți pregăti pentru asta? În plus față de filme și carduri de pregătire lingvistică am mai creat noi carduri de reflecție pregătite pentru cei interesați.

Educația interculturală este o provocare! La fel de mare și pentru angajații implicați în animarea comunităților locale: facilitatori, profesioniști în educația adulților, asistenți sociali și comunitari, profesori etc. Pentru aceștia am pregătit avem o serie de materiale educaționale sub formă de scenarii și carduri de exerciții. În plus vor mai găsi de asemenea un set de studii de caz. Fiecare dintre ele prezintă o situație problematică și dificilă care s-a întâmplat la un moment dat. Din nou punctul de plecare pentru învățare îl reprezintă provocările bazate pe cercetare și observare, împreună cu posibile soluții.

Vă invităm să citiți și să implementați în practică aceste materiale.

Împreună putem construi o lume mai bună!

"Pentru mine lumea a fost întotdeauna un mare Turn Babel. Totuși, un turn în care Dumnezeu a amestecat nu doar limbile ci și culturile și obiceiurile, pasiunile și interesele și ai cărui locuitori El i-a creat ca pe niște creaturi ambivalente care combină Sinele și non-Sinele, el însuși și Celălalt, al său și al străinului."

Ryszard Kapuściński

¹ <https://www.greelane.com/ro/resurse/pentru-cadre-didactice/blooms-taxonomy-in-the-classroom-8450/>

² <https://pestalozzikolleg.com/prezentare-generalajohann-heinrich-pestalozzi/>

DICTIONAR DE TERMENI DE EDUCAȚIE INTERCULTURALĂ UTILIZAȚI ÎN PROIECTUL *VIRAL* împreună cu o analiză SWOT

Doriți să utilizați metodele noastre, dar nu știți cum funcționează acestea?

Simțiți că veți îmbunătăți calitatea serviciilor educaționale din organizațiile voastre dar vă teamă că este prea dificil?

Vă plac tehnologiile moderne, dar nu vreți să pierdeți legătura cu „persoana reală”?

Fiecare metodă și instrument are avantaje și dezavantaje. În continuare vă prezentăm metodele selectate împreună cu analiza SWOT a acestora. Veți vedea care sunt punctele lor forte și punctele slabe, oportunitățile și amenințările corespunzătoare.

- **Învățare mixtă (blended learning)** - termenul este sinonim cu învățarea hibridă. Există multe modalități de a defini acest sistem educațional. În literatură se disting cel mai adesea două moduri de definire. Primul îi aparține lui Charles R. Graham³ și înseamnă un mixt de sisteme de instrucțiuni/comenzi emise staționare (față în față) cu instrucțiuni/comenzi transmise prin intermediul computerului. Al doilea este formulat de D.R. Garrison și H. Kanuka⁴, care descriu ”blended learning” ca e o integrare atentă a cursurilor față în față cu experiențe de învățare în clasă online

Două diferențe fundamentale sunt vizibile în aceste definiții. Prima dintre descrierile menționate este mai cuprinzătoare pentru că afirmă că ar trebui să existe un amestec de învățare față în față și online, în timp ce al doilea conține o dimensiune calitativă, adică procesul ar trebui să includă o gândire a integrării activităților în clasă cu experiențe de învățare online.

O altă diferență (cosmetică) poate fi văzută în modurile în care este înțeleasă noțiunea de ”mesaje computerizate”. În timp ce în prima definiție se folosește sintagma ”mediată de computer”- care poate fi înțeleasă mai degrabă ca fiind offline, a doua indică în mod clar comunicarea online. Merită menționat aici faptul că în realitățile de astăzi numai transmisia offline este rar utilizată, deci termenul indicat în prima definiție poate fi aplicat și transmisiei online pe computer.

De asemenea, ar trebui indicat faptul că există diferențe între formularea instrucțiunilor utilizate în prima definiție și experiența de învățare în a doua. În cercetarea legată de învățare mixtă, nu este firesc să ne concentrăm **doar** pe instrucțiuni **sau** experiențe de învățare, deoarece ambele sunt considerate fețe ale aceleiași monede. Cercetarea empirică descrie cel mai adesea metodele de instruire (predare) și mediile de învățare și apoi

³ <https://sites.google.com/site/charlesgraham/>

⁴ <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1096751604000156>

evaluează din perspectiva cursantului. Prin urmare se poate presupune că cercetarea privind învățarea mixtă se concentrează atât pe instrucțiuni cât și pe învățare⁵

○ **Puncte tari:**

- Se poate utiliza în predare pe scară largă
- Datorită gamei semantice poate adopta multe modele
- Datorită utilizării instrumentelor de comunicare online, materialele de la cursuri pot să fie transferate unui public larg
- Accepțiunea largă a termenul „mixt” oferă posibilitatea utilizării multe forme de lucru, care ne permit să satisfacem nevoile individuale ale fiecăruia privind forma de învățare preferată.

○ **Puncte slabe:**

- Necesitatea unei conexiuni on-line și a unui echipament/tehnologie adecvate
- Mixarea metodelor de predare (offline cu online) poate perturba activitatea de învățare
- Nu toate formele de activitate educațională pot fi derulate prin învățare mixtă

○ **Exemple de aplicare**

▪ Predarea gramaticii în contexte - după cum arată cercetările efectuate în Palestina, predarea gramaticii în sistem mixt influențează pozitiv îmbunătățirea competențelor elevilor. Studiul s-a bazat pe două dintre cei cinci modele de învățare hibride prezentate în Leadership Series⁶ - al patrulea model (predare în clasă cu activități extracurriculare care au avut loc în afara clasei sau a zilelor de școală) și al cincilea model (predarea în clasă cu utilizarea resurselor online care necesită disponibilitate limitată de la studenți sau nu le solicită să fie online).

Cercetătorul a prezentat materialele online pe un website creat special pe Google. Videoclipuri, foi de lucru și linkuri către teste online pe fiecare subiect au fost încărcate săptămânal pe o pagină legată de fiecare subiect pe care elevii l-au învățat în clasă. Studiul a fost realizat folosind o metodă experimentală.

Atât datele cantitative cât și calitative au fost colectate folosind metoda testului - test preliminar (pre-test) și test experimental (post-test) împreună cu aplicarea unui interviu.

Înainte ca datele să fie colectate elevii au fost informați că identitățile lor rămân anonime în acest studiu.

Eșantionul de cercetare a constat din două secțiuni (clase) din clasa a X-a de școală (elevi cu vârste cuprinse între 15 și 16 ani), ceea ce a dat un număr total de 45 eleve - înscrise la liceul public palestinian școala pentru fete. Pre-testul a fost efectuat în primele șase

⁵ Stefan Hrastyński, What Do We Mean by Blended Learning?, TechTrends, vol. 63, s. 565

⁶ Leadership Series (2009). Blended Learning: Where Online and Face-Face Instruction Intersect for 21st century Teaching and Learning



săptămâni ale semestrului 2015-2016. A fost dat ambelor grupuri înainte de experiment pentru a vedea dacă au același nivel de engleză, mai ales în termenii subiectelor pe care urmau să le învețe în timpul experimentului. Testul a constat din cinci exerciții de gramatică, fiecare exercițiu fiind împărțit în zece sarcini. Sarcinile s-au bazat pe subiectele gramaticale din Capitolele 4, 5 și 6 din Manualul pentru studenți în limba engleză pentru Palestina. Aceste subiecte includeau adverbe și adjective, timpuri ale verbelor - trecut simplu și trecut continuu, forme comparative și superlative ale adjectivelor și adverbe. A reieșit că rezultatul mediu al elevilor care învață în sistem mixt comparativ cu pre-testul (unde a fost 8,8) a crescut la 31,2, astfel depășind grupul de studenți care învață doar staționar (pre-test 10.2, test experimental 15.6)⁷

- **Plimbare virtuală (Virtual walk)** - este un termen vast care se referă la efectuarea de tururi virtuale în care utilizatorul se deplasează printr-un spațiu virtual tridimensional folosind un avatar (vizibil sau nu). Plimbările virtuale folosesc cel mai adesea sisteme VR sau tehnologie foto la 360 de grade (de exemplu, Google Street View)
- **Puncte tari:**
 - Posibilitatea de a vizita locuri îndepărtate
 - Posibilitatea de participare virtuală la evenimente
 - Posibilitatea utilizării bazelor de date arhivate - vizitarea evenimentelor sau locurilor din trecut, de exemplu expoziții care nu mai există sau s-au schimbat
 - Cerințe hardware scăzute
 - Baza de resurse în continuă creștere
- **Puncte slabe:**
 - Imersiune relativă - depinde de echipamentul de plimbare virtuală folosit
 - Baza mică de resurse care nu conține resurse de navigație
- **Exemple de aplicare**
 - Efectuarea de excursii virtuale la muzee sau alte locuri istorice (de exemplu, folosind tehnologia Google)
 - Tururile virtuale sunt, de asemenea, utilizate pentru explorarea educațională a altor orașe
- **Realitate augmentată (Augmented Reality - AR)** - Realitate augmentată (AR) - suprapune elementele virtuale peste percepția utilizatorului asupra obiectelor reale, conectând atât obiectele reale cât și cele virtuale în așa fel încât să funcționeze unul în raport cu celălalt, cu sincronizare și profunzime adecvată a percepției în trei

⁷ Suzan Qindah, The Effects of Blended Learning on EFL Students' Usage of Grammar in Context, The Eurasia Proceedings of Educational & Social Sciences (EPSS), 2018 vol. 10, s. 11-22

dimensiuni⁸. Aceasta înseamnă că, peste imaginea reală în timp real, se plasează un strat virtual - ceea ce permite extinderea experienței primirii informației reale. Este un proces fluid care folosește de obicei un set de camere sau alte dispozitive de captare a imaginilor reale, cum ar fi ochelari inteligenți, lentile, ochelari de imersie, smartphone-uri sau tablete.

○ **Puncte tari:**

- Imersiune totală - stratul virtual se îmbină perfect cu realitatea
- Atractivitate - ca tehnologie modernă, pare atractivă pentru participanți
- Utilizare confortabilă a sistemelor AR

○ **Puncte slabe:**

- Disponibilitate scăzută - Sistemele AR sunt dificil de accesat din cauza „vârstei” tinere a tehnologiei
- Preț ridicat

○ **Exemple de aplicare**

Google Expeditions oferă tururi virtuale utilizând atât VR, cât și AR. Datorită tehnologiei AR și a dispozitivelor mobile, utilizatorii pot aduce obiecte 3D în clasă, apoi se pot plimba și le pot descoperi. Pot fi tornade, vulcani și chiar ADN. Expedițiile Google acoperă o varietate de subiecte și oferă peste 100 de expediții de realitate augmentată prin sistemul circulator, istoria tehnologiei și aterizarea pe Lună⁹

- **Realitate virtuală (Virtual Reality - VR)** - plasează utilizatorul într-un mediu artificial, virtual, împreună cu un set consistent de reguli și interacțiuni în interiorul acestui mediu și pentru alți participanți la această interacțiune¹⁰. Autenticitatea lumilor create de VR (realizate cu utilizarea tehnologiilor informaționale) se bazează pe utilizarea resurselor din biblioteci și baze de date de imagini 3D. Imaginile și lumile prezentate pot fi fictive (cum este cazul jocurilor pe computer) sau reflectă lumea reală (simulări pe computer).

○ **Puncte tari:**

- Imersiune totală
- Posibilitatea de a experimenta lucruri de neatins în realitate
- Poate fi folosit oriunde, oricând
- Atractivitate - ca tehnologie modernă, este atractivă pentru participanți

⁸ Cedric Westphal, *Challenges in Networking to Support Augmented Reality and Virtual Reality*, Huawei Technologies & University of California, Santa Cruz Santa Clara, CA

⁹ Victoria S., *Use Cases of Augmented Reality in Education and Training*, RubyGarage, disponibil: Augmented Reality in Education and Job Training: Use Cases and Benefits | RubyGarage Blog 05. 05. 202

¹⁰ Cedric Westphal, *Challenges in Networking to Support Augmented Reality and Virtual Reality*, Huawei Technologies & University of California, Santa Cruz Santa Clara, CA

○ **Puncte slabe:**

- Cerințe hardware ridicate - sunt necesare atât o conexiune la internet de mare viteză, cât și computere cu putere suficientă
- Costul acestor sisteme
- Probleme de accesibilitate - sistemele VR sunt încă în curs de dezvoltare și nu au o gamă largă de utilizatori, ceea ce duce la o disponibilitate redusă. Producția de sisteme în sine este costisitoare, ceea ce înseamnă că există doar un număr mic de producători ai acestora.
- Există amenințări - sistemele VR sunt profund captivante ceea ce poate duce ușor la izolarea utilizatorilor de lumea reală
- Echipamente incomode - datorită dimensiunilor VR, acestea nu sunt cele mai confortabile sisteme de utilizat

○ **Exemple de aplicare**

- Prin utilizarea realității virtuale în educație - de ex. în zona subiectelor istorice, putem duce spectatorii în diferite locuri, de ex. către Grecia antică și să îi lășăm să înfrunte personajele și eroii de acum câteva mii de ani. Utilizatorii pot interacționa cu acești oameni, pot explora locuri care nu mai există și pot efectua orice activități au planificat dezvoltatorii de software¹¹
- În realitatea virtuală putem duce orice număr de participanți la instruire în cele mai periculoase locuri din lume fără cel mai mic risc. Oricine poate observa de aproape fenomene periculoase sau poate fi antrenat în locuri unde nu a putut fi găsit în lumea reală.

Videoclipuri VR și utilizarea metodei Studiilor de caz

Potențialul filmelor VR este utilizat în multe domenii ale științei și în practica educațională. Contrar echivalării realității virtuale cu jocurile pe computer din accepțiunea publicului larg, VR este utilizată, printre altele, în medicină, tratamentul durerii, reabilitare, antrenamentul piloților sau în multe ramuri ale educației.

Utilizarea acestei tehnologii în educație permite prezentarea unei situații specifice, a unui spațiu sau a unui obiect în modul cel mai natural și permite înțelegerea sa în profunzime.

În același timp, o astfel de acțiune nu trebuie să privească doar studenții la medicină care învață să efectueze o intervenție chirurgicală datorită VR.

Studenții în științe sociale pot beneficia, de asemenea, pe larg de această metodă, deoarece permite remodelarea aspectului practic al dobândirii competențelor.

¹¹ 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



Pentru viitorul educator, psiholog sau asistent social, abilitățile orizontale și posibilitatea aplicării cunoștințelor teoretice în practică sunt extrem de importante. Aceste activități se desfășoară folosind metode de simulare în timpul studiilor, precum și în timpul uceniciei și stagiilor. Metoda VR permite introducerea unei etape suplimentare de educație practică. Datorită utilizării unei selecții largi de videoclipuri educaționale, este posibil să testați abilitățile în practică fără a fi nevoie să contactați studenți sau clienți.

În același timp, tehnologia VR implică oamenii emoțional și îi introduce într-o stare mult mai apropiată de acțiunea naturală decât practicile de simulare întreprinse în timpul studiilor. Elevul se află în „epicentrul evenimentelor” - simte emoții și corpul său reacționează la ceea ce se întâmplă în jurul său, chiar dacă realitatea este încă virtuală. Fiind „în interiorul videoclipului”, își folosește cunoștințele în practică și își observă reacțiile spontane. Discutarea acestei experiențe într-un grup permite un fel de supraveghere a propriilor experiențe. Acest tip de educație nu implică părți terțe în același timp - ele rămân virtuale - și, pe de altă parte, creează un potențial suplimentar al experienței de învățare.

Societățile contemporane se confruntă cu numeroase provocări legate de multiculturalism. Procesul dinamic al migrației face dificilă adaptarea angajaților multor instituții la schimbări și la apariția, în mediul lor, a unor cursanți sau clienți din alte culturi. Realitatea virtuală îi poate pregăti în mod eficient pentru o astfel de muncă. Prin crearea unor videoclipuri educaționale care descriu exemple specifice de provocări legate de interculturalitate, este posibil să pregătiți angajații să răspundă în mod adecvat la problemele cursanților de orice vârstă sau ale clienților. VR are un mare potențial nu numai în extinderea cunoștințelor oamenilor care îl folosesc ci și în creșterea sensibilității lor interculturale. Acest lucru se datorează componentei emoționale care apare în mod natural atunci când vizionați/participați la film. Această soluție poate fi utilizată nu numai de studenți, ci și de toți cei care lucrează deja cu migranții. Pregătirea videoclipurilor VR și apoi utilizarea acestora crește gradul de conștientizare interculturală și permite extinderea practică a cunoștințelor despre lucrul într-un mediu multicultural.

În acest manual propunem utilizarea metodei studiului de caz pentru a crea filme VR în domeniul educației interculturale. Metoda studiului de caz este utilizată în multe discipline științifice diferite, inclusiv în management și științe juridice, dar poate fi folosită și în pedagogie și educație. W. Ellet descrie această metodă ca: „reprezentarea verbală a realității, care pune cititorul în rolul unui participant în situația descrisă”¹². Aceasta creează o oportunitate de a vă pune într-un anumit rol și de a prezenta întreaga situație împreună cu contextul său, inclusiv elemente problematice, contexte culturale și alți factori și variabile.

¹² W. Ellet, The case study handbook. How to read, discuss, and write persuasively about cases, Harvard Business School Press, Boston, MA. 2007, s. 13



Metoda studiului de caz este adesea utilizată, printre altele, în instituțiile de învățământ precum și în diferite organizații nonguvernamentale, deoarece permite îndeplinirea obiectivelor prin analiza unor cazuri specifice cu toată complexitatea lor.

Utilizarea metodei de studiu de caz în lucrul cu copii, adolescenți și adulți permite implicarea activă a tuturor participanților. Aplicarea corectă a acestei metode permite dezvoltarea unor abilități precum analiza multor informații în termeni de dificultăți, context politic/sistem/cultural, precum și a lanțurilor de tip cauză-efect.

În același timp creează un spațiu pentru aprofundarea creativității, a gândirii critice și a analizei rolurilor și comportamentelor sociale ale indivizilor¹³.

Folosirea acestei metode ca modalitate de dobândire a competențelor și abilităților vă permite să vă folosiți experiențele anterioare și să învățați împreună datorită schimbului de gânduri și idei reciproce în cadrul fiecărui grup de participanți, ceea ce oferă posibilitatea de a studia o problemă specifică din mai multe perspective.

Pentru a utiliza corect metoda studiului de caz e nevoie de conștientizare și o bună pregătire a persoanei care desfășoară activitățile. Datorită implicării grupului în rezolvarea unei probleme date, liderul ar trebui să aibă competențe și abilități adecvate pentru a conduce.

În timpul activităților pot apărea diverse situații problematice rezultate din opiniile sau punctele de vedere exprimate de participanți, precum și din dificultăți bazate pe relația emoțională și experiențele proprii ale membrilor grupului. La acestea liderul trebuie să poată reacționa în mod adecvat și să creeze o atmosferă propice pentru cooperare.

În unele studii de caz specifice se pot găsi prevederi suplimentare, așa-numitele note didactice, care reprezintă o colecție de sugestii și recomandări pentru profesor cu privire la tehnici, instrumente sau ajutoare care pot fi utilizate în practică¹⁴.

Folosind tehnici și instrumente adecvate putem transforma situații foarte diverse în videoclipuri de realitate virtuală care să arate situații specifice, datorită cărora participanții la curs ar putea recunoaște problema studiată nu numai dintr-o descriere verbală.

Tehnica VR folosește imaginația unei persoane și își construiește interacțiunile cu lumea virtuală pentru a atinge obiectivele dorite. Este demn de remarcat faptul că utilizarea tehnologiei VR în educație are multe avantaje, inclusiv concentrarea pe situația prezentată, nivelul ridicat de implicare a participanților, atractivitatea metodei și eliminarea stimulilor externi care distrag atenția.

¹³ D. Latusek-Jurczak, Studium przypadku jako metoda dydaktyczne, Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego. Studia i Prace Wydziału Nauk Ekonomicznych i Zarządzania 2015, nr 39 T.4 Zarządzanie, s. 127-129.

¹⁴ Ibidem, p. 27.



Metoda studiului de caz împreună cu tehnologia VR pot fi utilizate și în educația interculturală, care vă va permite să înțelegeți și să percepeți întregul context al unei situații specifice.

În cele ce urmează prezentăm descrieri ale diferitelor circumstanțe care pot deveni o inspirație pentru crearea și analiza unor cazuri specifice folosind tehnologia VR.

Acestea reprezintă o colecție de experiențe reale care au avut loc și, prin urmare, ar trebui să devină obiectul discuției și analizei în diferite medii și comunități, deoarece cel mai adesea problematica lor se concentrează pe lipsa unei soluții ușor de previzionat și adecvată, care necesită o reflecție profundă a participanții.

Materialele pregătite au fost colectate sub forma a 10 cazuri, fiecare dintre acestea constând din: descrierea cazului, probleme care merită analizate înainte de filmarea unui videoclip VR, precum și o fișă de reflecție cu întrebări și o sarcină care trebuie efectuată cu privire la pregătirea diferitelor scenarii.

Fiecare studiu de caz este un material separat care poate fi utilizat în munca în grup.

Datorită cardurilor de reflecție și problemelor pentru analiză, pregătirea unui scenariu video va fi precedată de o discuție asupra contextului cultural al unui caz dat și a posibilelor forme de sprijin oferite unei persoane date.

Fiecare studiu de caz poate fi utilizat individual. În același timp, este posibil să se compare mai multe cazuri descrise într-un grup care dezvoltă scenariile. Atunci merită să comparăm reflecțiile grupului asupra exemplelor individuale.

Carduri cu studii de caz și carduri de reflecție

Studiul de caz nr. 1
Descrierea cazului
<p>Una dintre școlile din Wrocław are peste o duzină de copii de origine ucraineană. O fată care urmează clasa a VII-a a școlii primare nu este plăcută în rândul celorlalți copii. Numele ei este Oksana. Odată, în timpul unei pauze, mai mulți băieți din fața întregii clase i-au spus numele și au tachinat-o folosind cuvintele: „Ucraineană murdară, poți să-mi cureți toaleta!”.</p> <p>Copiii au transmis informațiile despre incident profesorului.</p>
Aspecte demne de analizat înainte de a filma un videoclip VR
<ol style="list-style-type: none"> 1) Cum se adaptează o situație dată la contextul cultural? 2) Ce cuvinte și comportamente manifestă comunitatea locală față de migranții din țara lor? 3) Ce ar trebui să conțină videoclipul VR (fundal, context, scene)? 4) Care este problema care ar trebui prezentată și investigată?
Card de reflecție
<ol style="list-style-type: none"> 1) Care ar putea fi motivul acestui comportament? 2) Ce ai face dacă ai fi Oksana? 3) Ce ai face dacă ai lucra la această școală? 4) Cine / ce ar putea ajuta în această situație?
Sarcini
<p>Scrieți câteva scenarii care să țină cont de ideile dvs. pentru rezolvarea acestei situații: dacă fac asta și asta, ce se va întâmpla în continuare?</p> <p>Analizați posibilele rezultate și efecte.</p>

Studiul de caz nr. 2

Descrierea cazului

La școală sunt elevi din Siria care nu participă la cursurile de religie, deoarece sunt musulmani.

În timpul așa-numitei „crize a refugiaților”, au început să se acumuleze stări de spirit negative, care s-au răspândit și în școală. Într-o zi, doi băieți care erau în clasa a VIII-a a unei școli și-au atacat colegii sirieni cu pietre în drum spre școală.

Părinții băieților sirieni au depus o plângere la conducerea școlii.

Aspecte demne de analizat înainte de a filma un videoclip VR

- 1) Cum se adaptează o situație dată la contextul cultural?
- 2) Ce cuvinte și comportamente manifestă comunitatea locală față de migranții din țara lor?
- 3) Ce ar trebui să conțină videoclipul VR (fundal, context, scene)?
- 4) Care este problema care ar trebui prezentată și investigată?

Card de reflecție

- 1) Care ar putea fi motivul acestui comportament?
- 2) Ce ai face dacă ai fi directorul școlii?
- 3) Ce ai face dacă ai lucra la această școală?
- 4) Cine / ce ar putea ajuta în această situație?

Sarcini

Scrieți câteva scenarii care să țină cont de ideile dvs. pentru rezolvarea acestei situații: dacă fac asta și asta, ce se va întâmpla în continuare?

Analizați posibilele rezultate și efecte.

Studiul de caz nr. 3

Descrierea cazului

Un băiat din Belarus, care stă în prima bancă, are probleme de concentrare.

În timpul fiecărei lecții el stă cu spatele la tablă, se uită la colegii săi de clasă, își întoarce capul în toate părțile, ceea ce distrage atenția celorlalți elevi și face dificilă desfășurarea orelor.

Comportamentul său îl deranjează pe profesor și, prin urmare, nu-l ajută să predea.

Aspecte demne de analizat înainte de a filma un videoclip VR

- 1) Cum se adaptează o situație dată la realitatea noastră?
- 2) Ce ar trebui să conțină videoclipul VR (fundal, context, scene)?
- 3) Care este problema care ar trebui prezentată și investigată?

Card de reflecție

- 1) Care ar putea fi motivul acestui comportament?
- 2) Ce ai face dacă ai fi profesor în clasa respectivă?
- 3) Ce ai face dacă ai lucra la această școală?
- 4) Cine / ce ar putea ajuta în această situație?

Sarcini

Scrieți câteva scenarii care să țină cont de ideile dvs. pentru rezolvarea acestei situații: dacă fac asta și asta, ce se va întâmpla în continuare?

Analizați posibilele rezultate și efecte.

Studiul de caz nr. 4

Descrierea cazului

O elevă din Rusia este foarte timidă.

Ea urmează clasa a III-a a școlii primare și cu greu vorbește în timpul orelor. Nu vrea să fie numită după numele ei: Katja (versiunea nativă a numelui ei), pentru că preferă să fie numită: Kasia (versiunea poloneză a numelui ei). Îi este rușine de accentul ei și nu vrea să interacționeze îndeaproape cu alți studenți și profesori. De fiecare dată când decide să vorbească, profesorul încurajează clasa să aplaude.

Într-o zi, o altă fată - Hania, după astfel de aplauze, a întrebat supărată: „de ce nu mă aplaudă și pe mine clasa când vorbesc ?!”

Aspecte demne de analizat înainte de a filma un videoclip VR

- 1) Cum se adaptează o situație dată la realitatea noastră?
- 2) Ce ar trebui să conțină videoclipul VR (fundal, context, scene)?
- 3) Care este problema care ar trebui prezentată și investigată?

Card de reflecție

- 1) Care ar putea fi motivul comportamentului fiecăreia din cele două fete?
- 2) Ce ai face dacă ai fi profesor la acea clasă?
- 3) Ce ai face dacă ai fi elev în acea clasă?
- 4) Cine / ce ar putea ajuta în această situație?

Sarcini

Scrieți câteva scenarii care să țină cont de ideile dvs. pentru rezolvarea acestei situații: dacă fac asta și asta, ce se va întâmpla în continuare?

Analizați posibilele rezultate și efecte.

Studiul de caz nr. 5

Descrierea cazului

Într-una dintre școlile din Wrocław o fată din Bulgaria era înscrisă în clasa a II-a.

Nu s-a adaptat bine în grupul de colegi, dar nu a creat probleme speciale.

Într-o zi, directorul a primit o scrisoare semnată de majoritatea părinților din clasă cu o cerere de a transfera copilul la o altă clasă.

În timpul întâlnirii cu părinții câteva persoane s-au distanțat puternic de scrisoare, dar majoritatea părinților a preferat „o clasă doar cu elevi polonezi”.

Aspecte demne de analizat înainte de a filma un videoclip VR

- 1) Cum se adaptează o situație dată la realitatea noastră?
- 2) Ce ar trebui să conțină videoclipul VR (fundal, context, scene)?
- 3) Care este problema care ar trebui prezentată și investigată?

Card de reflecție

- 1) Care ar putea fi motivul comportamentului părinților?
- 2) Ce ai face dacă ai fi învățător la acea clasă?
- 3) Ce ai face dacă ai fi directorul școlii?
- 4) Cine / ce ar putea ajuta în această situație?

Sarcini

Scrieți câteva scenarii care să țină cont de ideile dvs. pentru rezolvarea acestei situații: dacă fac asta și asta, ce se va întâmpla în continuare?

Analizați posibilele rezultate și efecte.

Studiul de caz nr. 6

Descrierea cazului

Unul dintre băieții dintr-o clasă din liceu afișează vederi foarte radicale, mai ales pe internet, dar și față în față la școală.

Aceasta include discuții mai ales în timpul lecțiilor de istorie de limba poloneză.

Într-o zi a venit la școală îmbrăcat cu un hanorac negru cu simbolul zvasticii lipit cu bandă albă pe spate.

Aspecte demne de analizat înainte de a filma un videoclip VR

- 1) Cum se adaptează o situație dată la realitatea noastră?
- 2) Ce ar trebui să conțină videoclipul VR (fundal, context, scene)?
- 3) Care este problema care ar trebui prezentată și investigată?

Card de reflecție

- 1) Care ar putea fi motivul comportamentului acestui băiat?
- 2) Ce ai face dacă ai fi profesor la acea clasă?
- 3) Ce ai face dacă ai fi consilier școlar?
- 4) Cum te-ai simți dacă ai fi elev în această clasă?
- 5) Cine / ce ar putea ajuta în această situație?

Sarcini

Scrieți câteva scenarii care să țină cont de ideile dvs. pentru rezolvarea acestei situații: dacă fac asta și asta, ce se va întâmpla în continuare?

Analizați posibilele rezultate și efecte.

Studiul de caz nr. 7

Descrierea cazului

În clasa a III-a a școlii primare este un băiat din Coreea care vorbește bine limba poloneză, deși părinții lui nu au această abilitate.

Mama participă la întâlnirile cu alți părinți, dar nu înțelege nimic. Contactul cu îndrumătorul este, de asemenea, dificil pentru ea, deoarece ea nu vorbește engleza.

Între timp băiatul își bate prietenii. Agresivitatea sa față de alți elevii este semnificativă de ex. îi dă cu picioarele în stomac.

Aspecte demne de analizat înainte de a filma un videoclip VR

- 1) Cum se adaptează o situație dată la contextul istoric și cultural?
- 2) Ce ar trebui să conțină videoclipul VR (fundal, context, scene)?
- 3) Care este problema care ar trebui prezentată și investigată?

Card de reflecție

- 1) Care ar putea fi motivul comportamentului acestui băiat?
- 2) Ce ai face dacă ai fi profesor la acea clasă?
- 3) Ce ai face dacă ai fi în conducerea școlii?
- 4) Cum ai acționa dacă ai fi elev în această clasă? De ce?
- 5) Cine / ce ar putea ajuta în această situație?

Sarcini

Scrieți câteva scenarii care să țină cont de ideile dvs. pentru rezolvarea acestei situații: dacă fac asta și asta, ce se va întâmpla în continuare?

Analizați posibilele rezultate și efecte.

Studiul de caz nr. 8

Descrierea cazului

Micuța Sofia a dezvoltat un talent muzical în Ucraina, pentru că este foarte talentată. Cântă cu vocea și la pian.

Din păcate, așa cum spune mama ei, lecțiile de pian sunt prea scumpe și nu are echipamente adecvate. Fata a participat la festivaluri din Ucraina și, după ce a ajuns într-o țară nouă, nimeni nu a încurajat-o și nu a susținut-o.

Fata se deprimă din ce în ce mai mult, devenind din ce în ce mai tristă și descurajată. Nu vrea să atragă atenția asupra ei și se teme să nu fie ridiculizată de clasă.

Între timp, colegii nici nu știu ce talent are și nici profesorii.

Aspecte demne de analizat înainte de a filma un videoclip VR

- 1) Cum se adaptează o situație dată la contextul istoric și cultural?
- 2) Ce ar trebui să conțină videoclipul VR (fundal, context, scene)?
- 3) Care este problema care ar trebui prezentată și investigată?

Card de reflecție

- 1) Care ar putea fi motivul acestui comportament al fetei?
- 2) Ce ai face dacă ai fi profesor la acea clasă?
- 3) Ce ai face dacă ai fi consilier /asistent cultural în acea școală?
- 4) Cine / ce ar putea ajuta în această situație?

Sarcini

Scrieți câteva scenarii care să țină cont de ideile dvs. pentru rezolvarea acestei situații: dacă fac asta și asta, ce se va întâmpla în continuare?

Analizați posibilele rezultate și efecte.

Studiul de caz nr. 9

Descrierea cazului

Sasha (10 ani) are o mamă care este victimă a violenței domestice.

Partenerul ei (tatăl băiatului) obișnuiește să vină peste ei în apartamentul unde locuiesc, într-un hotel unde mama lui face curățenie. Într-o zi șeful mamei a chemat poliția și l-a urmărit pe agresor, care a trecut la „acțiuni școlare”.

Mai târziu, tatăl a venit de mai multe ori la școală dorind să-l ia pe băiat, în ciuda faptului că i se interzice să se apropie. Punctul culminant a fost o bătaie în secretariat, unde a țipat că va face rău mamei lui Sasha.

Băiatul se confruntă cu groaza. Mama a decis să se întoarcă în Ucraina.

Școala a considerat acest lucru ca fiind un eșec propriu.

Aspecte demne de analizat înainte de a filma un videoclip VR

- 1) Cum se adaptează o situație dată la contextul istoric și cultural?
- 2) Ce ar trebui să conțină videoclipul VR (fundal, context, scene)?
- 3) Care este problema care ar trebui prezentată și investigată?

Card de reflecție

- 1) Ar fi existat vreo modalitate de a-l ajuta pe băiat?
- 2) Ar fi fost posibil să o ajutăm cumva pe mama băiatului?
- 3) Ce ai face dacă ai fi în conducerea școlii?
- 4) Cine / ce ar putea ajuta în această situație?

Sarcini

Scrieți câteva scenarii care să țină cont de ideile dvs. pentru rezolvarea acestei situații: dacă fac asta și asta, ce se va întâmpla în continuare?

Analizați posibilele rezultate și efecte.

Studiul de caz nr. 10

Descrierea cazului

Clasa Tatianeii (din Belarus) și a lui Max (din Coreea) implementează un proiect numit Muzeele Multiculturale pentru Copii.

Colegii aduc suveniruri din călătoriile și din casele bunicilor, culeg povești de familie și realizează interviuri.

Profesorul a crezut că această sarcină va activa copiii din alte culturi decât cea poloneză, care ar putea dori să își promoveze valorile. S-a dovedit că nu este așa și nu se întâmplă deloc.

Tatiana și Max nu au adus nimic, nici amintiri de familie, nici interviuri. De asemenea, părinții copiilor nu vor să coopereze.

Aspecte demne de analizat înainte de a filma un videoclip VR

- 1) Cum se adaptează o situație dată la contextul istoric și cultural?
- 2) Ce ar trebui să conțină videoclipul VR (fundal, context, scene)?
- 3) Care este problema care ar trebui prezentată și investigată?

Card de reflecție

- 1) Care ar putea fi motivul acestui comportament al Tatianeii și al lui Max?
- 2) Care ar putea fi motivul acestui comportament din partea părinților copiilor?
- 3) Ce ai face dacă ai fi profesor la acea clasă?
- 4) Cine / ce ar putea ajuta în această situație?

Sarcini

Scrieți câteva scenarii care să țină cont de ideile dvs. pentru rezolvarea acestei situații: dacă fac asta și asta, ce se va întâmpla în continuare?

Analizați posibilele rezultate și efecte.

PARTENERI