



Problem-Based Learning,
Intercultural Communications
and STEM in Higher Education



Metodologie interattive online,
strumenti e attività

Un rapporto



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

Autore

Rimantė Rušaitė

A cura di

Rete di ricerca comparativa e. V.

Indirizzo di contatto

Rete di ricerca comparativa e.V.

www.crnonline.de central@comparative-research.net

Belziger Straße 60

D-10823 Berlino

Dichiarazione di non responsabilità

Il sostegno della Commissione europea alla stesura di questo rapporto non costituisce un'approvazione del suo contenuto, che riflette esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in esso contenute.



Erasmus+

Progetto finanziato da: Erasmus+ / Azione chiave 2 - Cooperazione per l'innovazione e lo scambio di buone pratiche, Partenariati strategici per l'istruzione VET

Progetto n.: KA203-2020-013

Introduzione

Questa relazione è un documento di supporto alla "Piattaforma online per la comunicazione interculturale basata sul PBL" (IO3) e deriva dal "Toolkit sulla comunicazione interculturale basata sul PBL" (IO2). Documenta il processo di sperimentazione e sviluppo degli strumenti interattivi online adottando le seguenti fasi:

1. selezione di attività, metodi o strumenti dall'IO2 "Toolkit sulla Comunicazione Interculturale basata sul PBL" (vedi Allegato 1);
2. progettazione della metodologia di test (cfr. Allegato 2);
3. esecuzione dei test;
4. raccolta di feedback;
5. creazione dei prototipi per strumenti interattivi online.

Metodologia

Le attività sono state selezionate tenendo conto dei diversi aspetti della comunicazione interculturale identificati nelle fasi precedenti del progetto, ovvero:

- collaborazione;
- comunicazione interculturale;
- stereotipi/pregiudizi;
- barriere linguistiche;
- differenze culturali mal gestite.

È stato assicurato che ogni aspetto sarebbe stato affrontato da uno strumento specifico. La selezione e la descrizione completa degli strumenti sono riportate nell'Allegato 1. Gli strumenti selezionati sono stati testati da due partner, ciascuno dei quali ha esaminato due strumenti diversi, con l'obiettivo di ottenere risultati più ricchi e contestualizzati.

Ogni partner ha organizzato un evento di test con almeno sei studenti di diversa estrazione culturale, preferibilmente con una certa esperienza tecnologica. Durante l'evento, i facilitatori hanno testato due strumenti o attività, prima di organizzare un giro di feedback con domande di verifica accuratamente selezionate (vedi Allegato 2).

Successivamente, i risultati sono stati raccolti e analizzati per essere presentati in questa relazione. Inoltre, i risultati di ogni strumento o metodo testato sono stati utilizzati per creare prototipi di strumenti interattivi online che potrebbero far parte della piattaforma online di comunicazione interculturale IO3.

Sintesi dei risultati

I risultati dettagliati dei test sono riportati nell'Allegato 1, insieme a una descrizione più esaustiva di ciascuna attività. Qui troverete un riassunto per ogni attività selezionata. Alcuni esercizi sono stati più facili da adattare all'ambiente online rispetto ad altri.

Barriera linguistica

Strumento selezionato: **Language Café**

Come si può organizzare questa attività online?

Idea 1. Organizzare regolarmente sessioni online con l'ausilio di un software di videoconferenza, come Zoom, che offra la possibilità di utilizzare sale di pausa e di includere giochi e altre attività condotte nella lingua prescelta.

Idea 2. Creare gruppi di messaggi istantanei in una determinata lingua.

Idea 3. Organizzare un caffè online il sabato mattina su un argomento diverso o in una lingua diversa ogni fine settimana.

Strumenti che potrebbero essere utili: servizi di traduzione automatica, come il Google Translate; una lavagna virtuale, come Miro, per esercizi che prevedono la condivisione di disegni, immagini, video, ecc.

Comunicazione interculturale (stereotipi, pregiudizi)

Strumento selezionato: **Disegnare una casa**

Come si può organizzare questa attività online?

Idea 1. Realizzare l'attività in quattro fasi:

Fase 1: i partecipanti ascoltano una descrizione audio di un oggetto culturale specifico (un edificio tipico, un evento culturale, una festività, non solo una casa).

Fase 2. Allo stesso tempo, disegnano sullo schermo l'aspetto che immaginano dell'oggetto mentre ascoltano l'audiodescrizione. Ciò richiede un software di disegno ben funzionante e facile da usare, integrato nella piattaforma di apprendimento online.

Fase 3. La piattaforma di apprendimento mostra ai partecipanti immagini o video dell'evento descritto o fornisce testi informativi accessibili con un clic.

Fase 4. La piattaforma chiede ai partecipanti di rispondere brevemente alle seguenti domande:

- I disegni sono diversi da quelli descritti? In che modo? Quali sono le ragioni per cui questo potrebbe essere accaduto?
- Pensate che la cultura giochi un ruolo e influenzi la vostra comprensione e le vostre percezioni?
- Nelle situazioni quotidiane, vi è capitato di spiegare qualcosa che è stato compreso in modo diverso dal vostro interlocutore o che ha portato a dei malintesi? Potete fare degli esempi?

Idea 2. Utilizzare una piattaforma di videoconferenza con sale di pausa (ad es. Zoom, BBB) e seguire le istruzioni che funzionano in una situazione reale.

Comunicazione interculturale (stereotipi, pregiudizi)
Strumento selezionato: **Gioco di squadra con le bandiere**

Come si può organizzare questa attività online?

Idea 1. Utilizzare una piattaforma di videoconferenza con sale di pausa (ad es. Zoom, BBB) e seguire le istruzioni che funzionano in una situazione reale.

Idea 2. Utilizzare contemporaneamente uno strumento di videoconferenza e un'applicazione di disegno, o in alternativa foto selezionate in precedenza (attenzione alle possibili violazioni del copyright in questo caso).

Idea 3. Ai partecipanti viene chiesto di indicare gli aspetti positivi o negativi della loro cultura.

Competenze di collaborazione
Strumento selezionato: **Gioco silenzioso**

Come si può organizzare questa attività online?

Idea 1. Utilizzare un software di videoconferenza e assegnate a ogni piccolo gruppo di lavoro delle sale di pausa e delle lavagne collaborative. Sostituire i mattoncini Lego con note adesive e seguire le stesse istruzioni.

Idea 2. Utilizzare un tavolo da disegno virtuale al posto dei mattoncini Lego. Chiedere a un giocatore di disegnare, ad esempio, un'automobile e a un secondo giocatore di provare a collaborare, mentre un terzo membro del team osserverà le dinamiche.

Competenze di collaborazione
Strumento selezionato: **Una scossa di realtà**

Come si può organizzare questa attività online?

Idea 1. Condividere un video con persone che adottano strategie diverse e chiedere ai partecipanti di discuterne con l'aiuto di uno strumento di videoconferenza.

Nota: sebbene questa attività si sia rivelata piuttosto difficile da implementare in un ambiente online, i test hanno dimostrato che la discussione è davvero efficace.

Differenze culturali mal gestite
Strumento selezionato: **La mia storia**

Come si può organizzare questa attività online?

Idea 1. Utilizzare un software di videoconferenza e seguire le stesse istruzioni di un ambiente offline.

Idea 2. Utilizzare un software di videoconferenza e attivare la condivisione dello schermo, in modo che i partecipanti possano consultare foto, video o persino mostrare luoghi o oggetti reali.

Idea 3. Utilizzare un'applicazione che mostri diverse immagini associate a diverse emozioni, che compongono una storia che viene poi trascinata su un calendario. Cliccando sull'anno si apre un menu con i mesi corrispondenti, dove il partecipante può raccontare la propria storia. Gli anni o i mesi possono essere rappresentati da emoji. Gli altri utenti che hanno accesso all'applicazione possono consultare le storie per anno o mese e ascoltare la registrazione audio per ogni giorno.

Differenze culturali mal gestite
Strumento selezionato: **Gioco dello specchio**

Come si può organizzare questa attività online?

Idea 1. I partecipanti leggono le istruzioni e guardano un video esemplificativo prima di svolgere l'attività in una sala riunioni con un partner (se disponibile).

Idea 2. Utilizzare una piattaforma di videoconferenza con sale di pausa (ad es. Zoom, BBB) e seguire le istruzioni che funzionano nella situazione reale.

Variante: Utilizzare indicazioni non verbali da parte dei partner (emoji, simboli).

Idea 3. Creare un gioco online in cui i partecipanti devono spostare un oggetto giocando contemporaneamente su computer diversi, con l'obiettivo di sincronizzare i loro movimenti.

Idea 4. Disporre di diversi personaggi in movimento che il giocatore deve imitare o fargli seguire i movimenti del cursore di un altro partecipante (ad esempio, il videogioco Just Dance).

In sintesi, quasi tutte le proposte di creazione di versioni online degli strumenti selezionati per la sperimentazione suggeriscono l'uso di applicazioni con cui i membri del pubblico di riferimento hanno probabilmente già familiarità. Con l'eccezione della messaggistica istantanea, in tutti i casi si raccomanda la videoconferenza, spesso in combinazione con un'applicazione di disegno o una lavagna virtuale. Tuttavia, l'integrazione di questo tipo di software nella piattaforma online prevista rappresenta una sfida tecnica per quanto riguarda la garanzia di un'alta qualità visiva, una buona usabilità e una sufficiente protezione dei dati, che sembra essere ben al di là delle competenze dei partner PISH. Per questi motivi, il presente rapporto raccomanda piuttosto di pubblicare suggerimenti su come adattare i metodi del toolkit con strumenti software esistenti e ampiamente utilizzati.

I prossimi passi

Dopo aver raccolto tutti i risultati dai partner, le idee più significative sono state trasformate in prototipi grezzi su una lavagna collaborativa. Questi prototipi non sono destinati a essere completamente funzionali, ma solo ispirati e descrittivi. In una fase successiva, le idee più fattibili saranno discusse durante la riunione del progetto nel novembre 2022 e, se tecnicamente fattibili, selezionate con l'obiettivo di integrarle nella piattaforma IO3 "Comunicazione Interculturale Online basata sul PBL".