



Co-funded by
the European Union

CULPEER digital

Cultural Peer-Learning va online - L'apprendimento digitale nell'educazione globale degli adulti e dei giovani da parte di Arte e Creatività

Erasmus+ KA220-ADU

Corso di e-learning sulla cultura digitale e sugli approcci di apprendimento tra coetani "CULPEER digital"



Indice

1.1	Capitolo 1: Perché CULPEER?	5
1.1.1	Lezione 1: dove tutto è cominciato.....	5
1.1.2	Lezione 2: Come il Covid-19 ci ha costretti a prendere in considerazione l'introduzione di metodi digitali	6
1.2	Capitolo 2: Come si può sostituire l'approccio faccia a faccia dell'apprendimento tra pari e i suoi eventi culturali con l'apprendimento e le attività online?	7
1.2.1	Lezione 1: Suggerimenti per un apprendimento e attività online di successo.....	7
1.3	Capitolo 3: Concetti digitali e attività online nell'apprendimento misto.	9
1.3.1	Lezione 1: Cos'è l'apprendimento misto e quali sono i suoi vantaggi?.....	9
1.3.2	Lezione 2: Quali sono le attività di apprendimento online e come utilizzarle nell'apprendimento peer to peer?.....	10
1.3.3	Lesson 3: Suggerimenti per un ambiente di apprendimento misto di successo.....	11
1.4	Bibliografia	11
2.	Modulo 2: " Il ruolo dei pedagogisti e degli altri formatori"	12
2.1	Capitolo 1: Introduzione al ruolo dei pedagogisti	12
2.1.1	Lezione 1: Contesto digitale.....	12
2.1.2	Lezione 2: Facilitazione.....	12
2.1.3	Lezione 3: Supporto.....	13
2.1.4	Lezione 4: Valutazione.....	13
2.2	CAPITOLO 2: SFIDE E INSIDIE CULTURALI, SOCIALI, AMBIENTALI E DIGITALI	14
2.2.1	Lezione 1: Sfide culturali.....	14
2.2.2	Lezione 2: Scambio culturale vs appropriazione culturale.....	14
2.2.3	Lezione 3: Sfide sociali.....	15
2.2.4	Lezione 4: Sfide ambientali.....	15
2.2.5	Lezione 5: Sfide digitali.....	15
2.2.6	Lezione 6: Sfide etiche.....	16
2.3	Capitolo 3: Scenari	16
2.3.1	Scenario 1: Lena affronta i problemi di connettività.....	17
2.3.2	Scenario 2: Differenza di tempo calcolata male.....	17
2.3.3	Scenario 3: Difficile da capire.....	18
2.3.4	Scenario 4: Curiosità su questioni fuori tema.....	19
2.3.5	Scenario 5: Anna trasferisce un'attività fisica online e introduce meccanismi di interazione.	19
2.4	Bibliografia	20
3.	Modulo 3: " Introduzione ai concetti digitali e agli approcci online per le attività di peer-learning culturale "	20
3.1	Capitolo 1: Concetto digitale, formati online introduzione all'insegnamento e all'apprendimento online	21
3.1.1	Lezione 1: Competenze digitali.....	21
3.1.2	Lezione 2: Identificare le esigenze dei gruppi.....	21
3.1.3	Lezione 3: Tipi di corsi online.....	22
3.2	Capitolo 2: Introduzione ai social media e analisi delle principali piattaforme di social media per l'educazione	22
3.2.1	Lezione 1: Termine social media.....	22
3.2.2	Lezione 2: Funzioni dei social media.....	23
3.2.3	Lezione 3: Rete sociale virtuale.....	23
3.2.4	Lezione 4: Vantaggi e sfide dei social media.....	23



3.3	Capitolo 3: Piattaforme di social media per l'educazione sostenibile e l'attivismo	24
3.3.1	Lezione 1: Media sociali e attivismo.....	24
3.3.2	Lezione 2: Costruire una comunità online.....	25
3.4	Bibliografia.....	25
4.	Modulo 4: " L'importanza dell'apprendimento creativo digitale per una persona con barriere sociali " 26	
4.1	Capitolo 1: Apprendimento creativo digitale e persone con barriere sociali	26
4.1.1	Lezione 1: Cosa si intende per "persona con barriere sociali"?	26
4.1.2	Lezione 2: Contesto digitale	26
4.1.3	Lezione 3: Come includere diversi gruppi culturali in modo inclusivo	26
4.2	Capitolo 2: Garantire la parità di accesso agli strumenti e al loro utilizzo.	27
4.2.1	Lezione 1: Alcuni esempi pratici nell'ambito del dominio digitale possono essere:	27
4.2.2	Lezione 2: Metodi e strumenti che rispettano gli aspetti inclusivi.....	27
4.2.3	Lezione 3: Lista di controllo della consapevolezza	28
4.3	Capitolo 3: Tecnologie digitali e persone con disabilità.....	29
4.4	Bibliografia:.....	31
4.5	Risorse aggiuntive:.....	31
5.	Modulo 5: "Conoscenza e comprensione dell'apprendimento globale"	33
5.1	Capitolo 1: Introduzione all'educazione globale e all'apprendimento globale	33
5.1.1	Lezione 1: Prospettive	33
5.1.2	Lezione 2: Apprendimento globale	36
5.1.3	Lezione 3: Mancanza di una dimensione globale.....	40
5.1.4	Lezione 4: Linee guida per l'apprendimento globale	41
5.2	Capitolo 2: Introduzione agli Obiettivi di sviluppo sostenibile	43
5.2.1	Lezione 1: Informazioni sugli SDGs.....	43
5.2.2	Lesson 2: Critique of the Sustainable Development Goals	46
5.3	Capitolo 4: Video dal Sud del mondo sugli SDGs.....	48
5.3.1	Lezione 1: Come si possono utilizzare i video con un approccio graduale?	49
5.3.2	Lezione 2: I video e il loro legame con gli SDGs	49
5.4	Bibliografia.....	51
5.5	ANNESSE.....	53
6.	Modulo 6: "Trasferimento delle conoscenze in azioni creative - Esempi di scambio"	57
6.1	Capitolo 1: Introduzione all'azione creativa.....	57
6.2	Capitolo 2: Metodi digitali	58
7.	Modulo 7: " Formazione dei pedagoghi online: Come formare il pubblico "	62
7.1	Capitolo 1: Diversi stili di apprendimento per l'insegnamento	62
7.1.1	Lezione: Cosa si intende per stili di apprendimento e quali sono?.....	62
7.1.2	Lezione 2: Come possiamo identificare gli stili di apprendimento dei nostri corsisti?	63
7.1.3	Lezione 3: Come si possono utilizzare gli stili di apprendimento in classe?.....	64
7.2	Capitolo 2: Design universale per l'apprendimento (UDL)	64
7.2.1	Lezione 1: Cos'è l'UDL e quali sono i suoi principi	64
7.2.2	Lezione 2: Le linee guida	65
7.2.3	Lezione 3: Principi e linee guida in azione.....	66
7.3	Capitolo 3: Inclusione e accessibilità.....	67



7.3.1	Lezione 1: UDL e accessibilità	67
7.3.2	Lezione 2: Suggerimenti su inclusione e accessibilità	69
7.4	<i>Capitolo: Linee guida su come applicare un metodo digitale ai quattro principali stili di apprendimento.</i>	72
7.4.1	Lezione 1: I quattro principali stili di apprendimento e il metodo digitale Fiabe e retroscena	72
7.4.2	Lezione 2: I quattro principali stili di apprendimento e il metodo digitale Le fiabe: proposta di adattamento.....	72
7.4.3	Lezione 3: Conclusioni	73
7.5	<i>Bibliografia.....</i>	74

1. Modulo 1: "Introduzione ai concetti digitali e agli approcci online per le attività culturali di apprendimento tra pari".

1.1 Capitolo 1: Perché CULPEER?

1.1.1 Lezione 1: dove tutto è cominciato

La combinazione di tecniche culturali e apprendimento tra pari all'interno di laboratori creativi, che coinvolgono giovani del Sud e del Nord del mondo a scopo di inclusione e integrazione, è iniziata diversi anni prima della formazione del cosiddetto approccio CULPEER. L'idea e la metodologia di CULPEER affondano le loro radici nell'iniziativa Kinder Kultur Karawane (Carovana culturale dei bambini), che da oltre 20 anni porta gruppi artistici culturali del Sud del mondo in tour educativi nel Nord del mondo.

Il successo di KiKuKa, che gli iniziatori tedeschi hanno condiviso prima con la Danimarca e l'Austria e poi anche con la Bulgaria, la Slovenia e la Slovacchia nel periodo 2010-2012, ha incoraggiato un gruppo di lavoro a dedicare in modo duraturo tempo, attenzione, sforzi e risorse per rendere possibili ed efficaci le visite nel Sud del mondo. Soprattutto per i risultati di apprendimento globale che questi incontri con giovani provenienti da contesti molto diversi hanno sugli ospiti del Nord globale. Imparare la cittadinanza globale, il cambiamento climatico, i diritti umani e l'uguaglianza di genere attraverso attività culturali, organizzate e svolte da giovani esperti di un altro continente, si è rivelato eccezionalmente facile. Indipendentemente dalle differenze di provenienza, i giovani sono sempre riusciti a trovare la strada per avvicinarsi l'uno all'altro e le interazioni hanno dimostrato che "siamo tutti uno" e che questo dovrebbe essere l'unico modo, se vogliamo lasciare un mondo di cui siamo orgogliosi.

Il periodo 2010-2012 ha creato la possibilità di formare un forte consorzio di ONG e comuni allo scopo di sviluppare e portare a termine il progetto EuropeAid "Strengthen Creative Cooperation" (2014-2016), che ha incorporato l'apprendimento culturale tra pari nelle attività volte a sostenere il raggiungimento degli Obiettivi di Sviluppo del Millennio. Gruppi con spettacoli circensi, teatrali, di danza e acrobatici hanno condiviso con i partner dell'UE del consorzio le loro conoscenze, esperienze e competenze per raggiungere un livello più elevato di consapevolezza e attivismo tra i giovani del Nord globale. Le attività culturali e di apprendimento tra pari sono proseguite dopo la fine del progetto EuropeAid con un'iniziativa Erasmus+, denominata "CULPEER: approcci culturali e di apprendimento tra pari per un'integrazione di successo dei giovani svantaggiati e dei rifugiati a livello scolastico", sostenuta dalla NA tedesca e incentrata sulla fornitura di supporto per l'integrazione dei giovani a insegnanti, studenti, presidi, genitori, educatori e amministratori dei centri culturali. Questo impegno ha fatto un ulteriore passo avanti e ha sviluppato "Linee guida per l'integrazione e l'applicazione dell'approccio CULPEER nelle scuole", affrontando le ragioni economiche, sociali, educative, etno-culturali, istituzionali, sanitarie, migratorie e di altro tipo alla base dell'esclusione giovanile. Il consorzio nell'ambito dell'iniziativa ha anche sviluppato moduli educativi online che coprono i seguenti argomenti: Introduzione all'apprendimento culturale tra pari; CPLA per il miglioramento delle competenze chiave; CPLA per l'integrazione dei giovani svantaggiati; CPLA per la diversità e le pari opportunità; Buone pratiche di apprendimento culturale tra pari da tutto il mondo. L'iniziativa CULPEER si è conclusa con una magnifica mobilità giovanile, che ha impegnato i giovani di tutti i Paesi partner in uno sforzo culturale di apprendimento tra pari insieme ai giovani del Perù, allo scopo di creare una performance comune nel corso di 5 giorni di lavoro a Colonia, in Germania - <https://youtu.be/fQDIawBeJmE>. La performance "Todos somos uno!", insieme ai contenuti di e-learning appositamente sviluppati, è stata l'emanazione di ciò che CULPEER ha realizzato nel periodo 2016-2018.

1.1.2 Lezione 2: Come il Covid-19 ci ha costretti a prendere in considerazione l'introduzione di metodi digitali

Dopo due anni di lavoro in rete, di apprendimento e di sviluppo dei metodi di "CULPEER per l'integrazione", il suo team ha continuato il suo lavoro con una profonda comprensione e una vasta esperienza su come l'approccio culturale peer-to-peer possa contribuire all'integrazione dei giovani rifugiati e di altri giovani svantaggiati. Un consorzio allargato, che comprende anche partner ufficiali della Bolivia e della Tanzania, ha continuato a utilizzare questo approccio per rafforzare gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile nei programmi scolastici con il titolo "CULPEER 4 Change" e con il sostegno finanziario del programma DEAR. Per tre anni (2019-2021) C4C ha fatto miracoli nel continuare il percorso di apprendimento culturale tra giovani ed educatori di entrambe le parti del mondo. Il consorzio ha creato murales tematici, ha condotto influenti conferenze transcontinentali nella maggior parte delle località partner (Bulgaria, Slovenia, Tanzania, Breslavia, Colonia), ha implementato iniziative giovanili comuni incentrate sugli SDG (sia offline che online, grazie alle nuove condizioni imposte da Covid-19) e ha sviluppato contenuti e materiali di e-learning come segue: un modulo per ciascuno dei 3 SDG, centrali per il progetto - 16 Diritti dei bambini, 13 Cambiamento climatico e 10 - Migrazione, inoltre un modulo introduttivo alla CPL come approccio, un modulo sulla diversità e le pari opportunità e un modulo sui diritti dei bambini all'istruzione - tutti disponibili per 3 diversi gruppi di età. C4C ha anche creato un'area download estesa con contenuti e video di tutti i gruppi del Sud Globale coinvolti nel progetto, con presentazioni, performance, messaggi ed esercitazioni.

C4C è stata una sfida enorme che ha fatto emergere il meglio dei partner, costringendoli a essere creativi, coinvolgenti e influenti nei tempi più duri della crisi. I laboratori e gli spettacoli faccia a faccia sono stati trasferiti nel mondo dello zoom. I giovani hanno dovuto continuare a lavorare tra loro e a scambiarsi informazioni via Internet. Il divario digitale era presente in tutti i continenti. Tutte le parti in causa hanno provato preoccupazione e paura. Tuttavia, dopo un duro sforzo organizzativo, nel 2021 i gruppi provenienti dall'Africa e dall'America Latina sono tornati in Europa.

I benefici dell'apprendimento culturale tra pari nella sua forma originale si sono manifestati nuovamente:

- Costruire competenze interpersonali, alfabetizzazione culturale e globale: se i giovani si affidano l'uno all'altro nell'ambito di uno sforzo comune, si tende a costruire fiducia e armonia. I temi affrontati nei workshop hanno sostenuto il processo di espansione delle competenze negli ambiti di riferimento del progetto. Le competenze interpersonali sono abilità sociali che aiutano ad andare d'accordo con gli altri e questo ha un potenziale critico a lungo termine, incoraggiando i giovani a costruire relazioni durature.
- Migliorare le competenze comunicative. Considerando il livello di competenza dei gruppi in visita, il loro sostegno tra pari per sviluppare le capacità di comunicare in modo efficace e chiaro è stato più che sostanziale.
- L'apprendimento tra pari porta a sviluppare le capacità di lavoro di squadra, perché i partecipanti sono impegnati in compiti che non possono portare a termine da soli.
- L'apprendimento culturale tra pari porta gioia pura a coloro che vi partecipano e crea un ambiente sano, al quale le persone vogliono aderire. Quando questo ambiente assume la forma di una scuola o di una comunità, la presenza di giovani impegnati, attivi, consapevoli e ispirati è più che apprezzata.
- La crescita e lo sviluppo sono favoriti dal fatto che i giovani imparano gli uni dagli altri. Quando qualcuno ha il diritto di insegnare un'abilità o un po' di conoscenza ad altri coetanei, farà del suo meglio per arrivare al nocciolo dell'abilità o dell'argomento e per riempire tutti gli spazi vuoti possibili al fine di trarre il massimo dall'esperienza, sia per sé che per gli altri.

1.2 Capitolo 2: Come si può sostituire l'approccio faccia a faccia dell'apprendimento tra pari e i suoi eventi culturali con l'apprendimento e le attività online?

Durante il picco della pandemia COVID-19, si stima che più di 1,5 miliardi di bambini siano stati esclusi dalle scuole e dalle attività educative non formali. Mentre la pandemia si diffondeva in tutti i Paesi del mondo, le istituzioni educative sono state costrette a passare rapidamente dall'istruzione faccia a faccia alla "formazione a distanza di emergenza" in tempi stretti che hanno ostacolato la progettazione di risorse educative e programmi educativi adeguati. Queste sfide hanno riguardato sia il campo dell'educazione formale che quello dell'educazione non formale. Le sfide che questa situazione impone a insegnanti ed educatori includono la necessità di sviluppare rapidamente contenuti educativi di alta qualità, l'adeguamento della metodologia didattica, l'accesso limitato ad attrezzature e risorse e la necessità di un uso significativo di una varietà di strumenti e metodi digitali (Costa et al, 2021).

La pandemia ha creato la necessità globale di organizzare interamente la scuola e l'educazione non formale online, che non hanno mai funzionato in questo contesto (ad eccezione dell'istruzione superiore). In risposta a queste esigenze, la tecnologia digitale è stata vista come la soluzione per insegnare e creare opportunità di apprendimento in quei tempi difficili. Tuttavia, anche prima che la pandemia iniziasse a mettere a dura prova le nostre vite, sono state proposte soluzioni online per affrontare problemi come le barriere geografiche, gli ostacoli socio-economici che rendono difficile il pendolarismo, la necessità di orari più flessibili e altro ancora.

In queste circostanze, anche gli eventi e le attività culturali hanno dovuto trovare la loro strada nell'ambiente online/digitale. Lo stesso vale per le pratiche di apprendimento tra pari (che di solito costituiscono la spina dorsale degli eventi e delle attività culturali), che hanno dovuto essere adattate alla nuova realtà.

1.2.1 Lezione 1: Suggerimenti per un apprendimento e attività online di successo

Passare all'insegnamento online non significa solo mettere online i contenuti creati per l'insegnamento in presenza. Gli studi sullo sviluppo professionale degli insegnanti dimostrano il ruolo cruciale della formazione degli insegnanti nell'utilizzo corretto degli strumenti digitali in combinazione con approcci e piani pedagogici appropriati (articolo web dell'Unesco, 2021). In questo nuovo contesto, gli insegnanti devono imparare e praticare nuovi ruoli, ad esempio agire come facilitatori, moderatori, progettisti di contenuti educativi e osservatori nelle loro classi online. (Questo argomento viene ulteriormente discusso e presentato nel [modulo 2](#).)

L'interazione faccia a faccia durante le pratiche culturali di apprendimento tra pari non può essere sostituita. In questo senso, pensando alla domanda principale di questo capitolo (Come può l'approccio faccia a faccia del peer-learning e dei suoi eventi culturali essere sostituito dall'apprendimento e dalle attività online) eviteremmo di usare la parola "sostituzione". Lo descriveremmo piuttosto come un cambiamento che dovrebbe essere fatto con attenzione e con un piano pedagogico. Per rendere questo passaggio online/digitale significativo per i partecipanti, si possono utilizzare diverse pratiche.

Di seguito sono riportati alcuni suggerimenti che possono facilitare la transizione, limitando le sfide e le sorprese. Questi sono stati descritti in letteratura (Aargon, 2003; Esani n.d, p.2) e in articoli web pertinenti (vedi ad esempio <https://community.brightspace.com/s/article/The-Transition-from-Face-to-Face-to-Online-Learning-Maintaining-an-Engaging-Experience>):



Pianificazione iniziale del corso/attività da insegnare online.

Assicuratevi di aver esaminato ogni minimo dettaglio del corso/attività prima della sua messa online, per evitare sorprese e massimizzare l'esperienza dei discenti.

"All'inizio è importante riflettere su chi, cosa e come si intende insegnare. Potrebbe essere necessario un po' di tempo, ma vale la pena di investire del tempo nella pianificazione di ogni singolo passo che può portare a un'esperienza formativa online coerente e omogenea. Di solito invio un questionario online prima dell'inizio del corso per ottenere informazioni sui partecipanti e poi adatto i miei contenuti di conseguenza. Questo può rendere l'esperienza online più rilevante per le esigenze individuali". (educatore STEAM non formale in un makerspace di Atene, Grecia)

Creare un ambiente di presenza sociale quando si va online.

Studi pertinenti (Aargon, 2003; Esani n.d) dimostrano che esiste un forte legame tra il senso di presenza sociale e la soddisfazione complessiva dei partecipanti a un'esperienza online. Vale la pena di dedicare del tempo fin dall'inizio (idealmente durante la fase di pianificazione) al modo in cui il senso di presenza sociale sarà migliorato o potenziato. *"Quando è iniziata la sessione online, ci è stata data la parola per presentarci e parlare delle nostre aspettative relative all'attività online. Ho sentito che stava accadendo qualcosa di buono. Sicuramente è stato fondamentale per conoscerci e aiutarci a sincronizzare i nostri sforzi in seguito"* (partecipante online al corso BEREADY Erasmus+ per insegnanti sulle gallerie virtuali, maggio 2022).

I partecipanti hanno un ruolo interattivo

C'è un rischio elevato che i partecipanti online finiscano per avere un ruolo passivo e alla fine perdano il loro interesse. Un ambiente di presenza sociale può avere un impatto positivo sul mantenimento dell'impegno dei discenti nel corso online e/o nell'attività online. Lo stesso vale per l'uso di pratiche che infondono interattività (ad esempio discussioni, attività di brainstorming, collaborazione online, giochi di ruolo, attività di riflessione, navigazione online verso siti di interesse, impegno nella condivisione di esperienze e altro) nelle sessioni online e danno ai partecipanti un ruolo attivo.

"Nel tentativo di familiarizzare i partecipanti con il concetto di gallerie virtuali, li ho invitati a visitare le gallerie selezionate online e poi a formare dei gruppi e a discutere le loro esperienze nelle break out room. Questo ha funzionato bene, in quanto tutti i gruppi hanno approfondito i contenuti del corso e hanno condiviso pensieri e riflessioni nella plenaria successiva." (Formatore nel corso online BEREADY Erasmus+ sulla creazione di gallerie virtuali, maggio 2022).

Riflettere sulle esperienze di insegnamento e migliorare costantemente le proprie pratiche.

È importante che i formatori riflettano sulle loro esperienze di insegnamento e riconoscano se ci sono margini di miglioramento. Si raccomanda di riflettere su ciò che è andato bene e ciò che non è andato bene e di migliorare le pratiche di insegnamento o le risorse educative. I meccanismi di ricerca di feedback da parte dei partecipanti/apprendisti possono aiutare il formatore a identificare i punti deboli e quelli forti dell'esperienza di apprendimento.

'Alla fine di ogni sessione ho invitato i tirocinanti a compilare un modulo online. Il modulo conteneva solo 3 domande: 1. Cosa è andato bene 2. Cosa non è andato bene e 3. Cosa hanno imparato di nuovo". Il loro feedback è stato illuminante e mi ha aiutato a migliorare le sessioni successive.' (formatore di insegnanti attivo nelle attività del progetto eCraft2Learn H2020, Atene, GR, 2017).

Entrare in una pratica di condivisione: ispirare gli altri e ricevere ispirazioni da altri insegnanti/educatori.

Infine, è importante che i formatori promuovano il lavoro che si sta svolgendo online. I risultati delle attività di peer-learning culturale online possono essere condivisi con altri (ad esempio attraverso

annunci sui social media, comunicati stampa elettronici, partecipazione a eventi online, post su siti web o muri digitali della fama, presentazioni online, discussioni aperte, ecc.) Attraverso una pratica di condivisione, i tirocinanti possono ispirare altri borsisti e trarre ispirazione gli uni dagli altri, ma anche riflettere più a fondo sulla loro esperienza di apprendimento.

“Al termine delle sessioni, ho deciso di mettere il lavoro dei tirocinanti su FB. Questo ha aumentato il loro entusiasmo. Inoltre, abbiamo ricevuto commenti positivi che hanno rafforzato la fiducia e il senso di realizzazione dei partecipanti.” (Formatore di insegnanti nel progetto UE Roboscientists, Atene, GR, 2019)

1.3 Capitolo 3: Concetti digitali e attività online nell'apprendimento misto.

Questo capitolo si riferisce all'apprendimento misto come approccio che può essere utilizzato per le attività di apprendimento culturale tra pari. Dopo una breve introduzione alle nozioni e ai modelli di blended learning, vengono presentati i vantaggi derivanti dall'utilizzo di tale approccio. Inoltre, vengono forniti suggerimenti utili per l'utilizzo dell'apprendimento misto con attività peer to peer in modalità digitale.

1.3.1 Lezione 1: Cos'è l'apprendimento misto e quali sono i suoi vantaggi?

L'apprendimento misto è un termine utilizzato per descrivere le esperienze educative che sfruttano l'apprendimento e l'interazione sia faccia a faccia sia mediata dalla tecnologia (Cleevelant-Innes & Wilton, 2018). Garrison & Vaughan (2008) sottolineano il modo in cui le due diverse modalità vengono combinate e descrivono l'apprendimento misto come una "fusione ponderata di esperienze di apprendimento faccia a faccia e online". Con questa combinazione ponderata, altri ricercatori si concentrano maggiormente sui sotto-aspetti dell'approccio all'apprendimento misto, affermando che può anche includere attività formali o non formali, virtuali o fisiche, programmate o non programmate. L'elemento chiave dell'apprendimento misto è l'integrazione delle componenti online e faccia a faccia e il loro reciproco rafforzamento (Rosen & Vanek, 2020).

Hannon e Macken (2014) presentano 3 modelli di apprendimento misto che fanno luce sul modo in cui le esperienze fisiche e virtuali/digitali possono essere combinate.

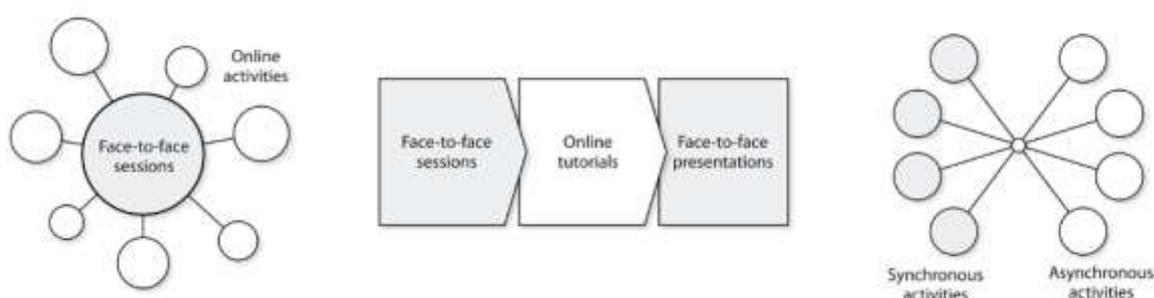


Figura x: I 3 modelli di blended-learning (Noteworthy, Hannon & Macken, 2014)

Figura x: I 3 modelli di blended-learning (Nota, Hannon & Macken, 2014): Il primo modello prevede l'interazione faccia a faccia come fonte primaria di insegnamento. Le attività online hanno un ruolo supplementare, di supporto alle lezioni frontali. Queste attività fanno parte dei compiti a casa dei discenti. La classe capovolta è l'approccio più comune.

Modello 2- Blocco misto: Il secondo modello è una combinazione di apprendimento faccia a faccia e studio online diviso in blocchi di apprendimento. L'educatore ha la flessibilità di progettare un blocco faccia a faccia che includa un insegnamento più intenso, seguito da un secondo blocco con studio online e così via.

Modello 3- Completamente online: Il terzo modello è progettato solo per l'insegnamento online, ma consiste in due parti: una con attività sincrone e una con attività asincrone. Nel primo caso ci sono interazioni online in tempo reale tra l'educatore e gli studenti, mentre nel secondo gli studenti studiano il materiale didattico nel loro tempo libero (Cleevelant-Innes & Wilton, 2018).

Diverse ricerche condotte evidenziano i vantaggi dell'approccio blended learning in diversi contesti. In diversi casi è stato riscontrato che:

- È più efficace dell'apprendimento tradizionale faccia a faccia in termini di migliori risultati di apprendimento per gli studenti (Namysova et al., 2019).
- È stato riscontrato che è più efficace anche per gli studenti adulti con competenze di base rispetto all'apprendimento solo faccia a faccia o solo online (Rosen & Vanek, 2020).
- Crea opportunità per gli studenti di acquisire competenze digitali e di apprendimento online (Rosen & Vanek, 2020).
- Inoltre, fornisce flessibilità e autonomia agli studenti, soprattutto quando utilizzano materiale e attività asincrone, dando loro l'opportunità di studiare al proprio ritmo (Linder, 2017).
- L'apprendimento misto promuove la motivazione degli studenti, li coinvolge nell'apprendimento attivo, sviluppa il pensiero critico e promuove il lavoro di squadra e la collaborazione attraverso la comunicazione tra pari (Namysova et al., 2019). Pertanto, gli educatori sono in grado di promuovere la motivazione dei discenti a condizione che il corso sia ben progettato e insegnato, risparmiando allo stesso tempo tempo il tempo dell'insegnamento in presenza.
- Il materiale didattico progettato e utilizzato nelle attività di apprendimento misto è sostenibile e può essere riutilizzato in futuro.

1.3.2 Lezione 2: Quali sono le attività di apprendimento online e come utilizzarle nell'apprendimento peer to peer?

L'apprendimento peer-to-peer utilizza Internet e il supporto che fornisce per adottare la sua forma digitale online. Queste forme di apprendimento possono essere ampliate tra pari con l'aiuto della tecnologia digitale per trasformare il modo in cui collaborano e scambiano conoscenze. Pertanto, il senso di cooperazione e l'orientamento alla comunità possono essere preservati nell'apprendimento digitale tra pari, se le attività di apprendimento sono implementate correttamente.

Ma cosa comprendono le attività di apprendimento online utilizzate nell'apprendimento misto? Ecco alcuni esempi:

1. Discussioni online sincrone e asincrone
2. Autovalutazione online
3. Blog, wiki
4. Viaggi sul campo virtuali
5. Laboratori virtuali
6. Simulazioni
7. Risoluzione di problemi
8. Mappatura dei concetti e oggetti di apprendimento interattivi
9. Condivisione di file (Google Apps come Google docs, Spreadsheets e Slides).
10. Servizi online di chat testuale e vocale, ecc.
11. Video registrati dai docenti in base alle loro competenze o esperienze in un campo e caricati su una piattaforma di apprendimento digitale accessibile a tutti.
12. Classi virtuali (Google classroom, Edmodo).

Infine, le applicazioni di videoconferenza sincrona - ad esempio Zoom, Skype, Microsoft Teams, Webex - sono molto popolari per l'organizzazione di attività digitali peer-to-peer. La loro popolarità è dovuta alla loro caratteristica principale: l'interattività. I partecipanti sono in grado di interagire altamente tra loro e il docente che organizza le attività ha il ruolo di facilitatore. Viene quindi creato un ambiente virtuale adatto alla cooperazione tra pari.

L'uso di questo ambiente può avvenire quando il facilitatore distribuisce ruoli e compiti ai discenti o ai partecipanti di un'attività digitale peer-to-peer. Inizialmente, i partecipanti devono prepararsi selezionando un argomento specifico di interesse (ad esempio, azione per il clima, povertà, uguaglianza di genere). Poi i partecipanti devono utilizzare gli strumenti digitali per creare contenuti appropriati e pertinenti all'argomento selezionato. La cooperazione può avvenire di persona o completamente online, a seconda dell'occasione. I contenuti prodotti, essendo in forma digitale, possono essere caricati su un database aperto che consente ai discenti di qualsiasi parte del mondo di accedervi. In questo modo è possibile promuovere lo scambio culturale e avviare un dialogo interculturale tra i partecipanti.

1.3.3 Lesson 3: Suggerimenti per un ambiente di apprendimento misto di successo

Poiché la natura dell'apprendimento misto consente un alto grado di indipendenza da parte dell'educatore, ci sono diversi consigli che possono facilitare la progettazione di un'attività:

- Analizzate le esigenze dei vostri studenti. Quanti studenti ha il gruppo? Come verranno distribuiti i ruoli a ciascun discente, soprattutto quando si lavora con gruppi numerosi?
- Considerare l'infrastruttura tecnologica disponibile sia per l'educatore che per il discente. Gli studenti hanno le competenze tecnologiche per svolgere un determinato compito digitale?
- Considerare le preferenze dei discenti prima di definire il metodo digitale, soprattutto quando si lavora con gruppi di adulti.
- Non cercate di adattare i contenuti senza prima averli adattati a un ambiente di apprendimento misto.
- Considerare innanzitutto il compito prima di scegliere il metodo di apprendimento digitale da utilizzare. Pianificare in anticipo è molto importante per soddisfare le esigenze degli studenti.
- Utilizzare una varietà di strumenti digitali.
- Le attività dell'aula online devono essere interconnesse con quelle dell'aula offline.
- Promuovere l'interattività.
-

1.4 Bibliografia

Aargon S.R. (2003), *Creating social presence in online environments*, *New Directions for Adult and Continuing Education*. 100,57-68.

Cleveland-Innes, M., Wilton, D. (2018), *Guide to Blended Learning*, available online at:

<http://oasis.col.org/handle/11599/3095>

Esani, M. (n.d). *Moving from Face-to-Face to Online Teaching*, available online at:

<http://clsjournal.ascls.org/content/ascls/23/3/187.full.pdf>

Garrison, D. R., & Vaughan, N. (2008), *Blended learning in higher education*, San Francisco, CA: Jossey-Bass.

Hannon, J., & Macken, C. (2014). *Blended and online curriculum design toolkit*. La Trobe University. Retrieved from https://www.laterobe.edu.au/data/assets/pdf_file/0006/602178/Blended-learning-Toolkit-v4.pdf

Linder, K., E. (2017). *The blended course design workbook: a practical guide*. Sterling, Virginia: Stylus Publishing, LLC

Namysova, G., Tussupbekova, G., Helmer, J., Malone, K., Afzal, M., & Jonbekova, D. (2019). Challenges and benefits of blended learning in higher education. *International Journal of Technology in Education (IJTE)*, 2(1), 22-31.

Rosen, D. J. & Vanek, J. (2020). *The What, Why, Who and How of blended learning for adult basic skill learners*. New Readers Press

Unesco article (2021) Tips to ensure effective online learning during COVID-19 available online at: <https://www.unicef.org/vietnam/stories/tips-ensure-effective-online-learning-during-covid-19>

2. Modulo 2: " Il ruolo dei pedagogisti e degli altri formatori".

I moltiplicatori svolgono un ruolo molto più importante nel richiamare l'attenzione sui nuovi metodi. Pedagogisti, assistenti sociali e insegnanti svolgono un ruolo importante nell'implementazione dei metodi attraverso la creazione di attività online. In questi formati, adattano ancora il principio del peer-to-peer, ma il loro ruolo di mediatori culturali, moderatori, traduttori è più complesso.

2.1 Capitolo 1: Introduzione al ruolo dei pedagogisti

Pedagogisti, operatori sociali e insegnanti svolgono un ruolo importante nell'apprendimento digitale tra pari. Il ruolo richiede: l'implementazione di metodi per l'apprendimento tra pari nel regno digitale, la facilitazione/moderazione del processo, la mediazione culturale e le capacità di traduzione, nonché alcune competenze digitali (Chandra & Palvia, 2021). Ogni attività potrebbe richiedere una preparazione varia e diversa per un processo di apprendimento digitale. Tuttavia, come pedagogo digitale, operatore sociale e insegnante, ci sono alcuni principi che potreste trovare utili da seguire:

2.1.1 Lezione 1: Contesto digitale

Lo sviluppo delle competenze digitali e delle abilità tecniche vi aiuterà a sentirvi più sicuri nel regno digitale. Al giorno d'oggi, le conoscenze di base sono generalmente conosciute e assorbite attraverso le nostre attività online quotidiane. Tuttavia, questo vi fornirà esperienza e potrebbe portare nuove idee e strumenti su come rendere più interessante e accessibile l'apprendimento digitale tra pari. Acquisire conoscenza e pratica degli strumenti digitali:

- Trovare risorse/corsi/tutorial da utilizzare per prepararsi al lavoro digitale:
- Esplorare e imparare gli strumenti per le riunioni e le connessioni online (imparare a usare i comunicatori video - ad esempio Zoom, Google Meet; le piattaforme dei social media - ad esempio Facebook, Instagram, TikTok; le lavagne di lavoro online - ad esempio Miro, gli editor di video, audio e immagini online - ad esempio Canva, Twistedwave) - vedi Modulo 3 (link)
- Acquisire le conoscenze sui requisiti tecnici per le attività che state pianificando (ad es. fotocamera, microfono, connessione Wi-Fi, computer, telefono cellulare).
- Coinvolgere gli studenti nel processo decisionale sulla tecnologia e sugli strumenti da utilizzare (possono scegliere gli strumenti che già conoscono, utilizzano e a cui hanno accesso).

2.1.2 Lezione 2: Facilitazione

I metodi e le attività digitali per l'apprendimento peer-to-peer potrebbero essere sconosciuti e confusi per i partecipanti. Dobbiamo ricordare che non tutti hanno le stesse competenze digitali e lo stesso accesso tecnologico. Per questo motivo, l'apprendimento digitale tra pari richiede una

moderazione e una facilitazione del processo adeguate e adattate ai partecipanti e al mondo digitale. Come facilitatori:

- Fornite supporto e progettate l'apprendimento tra pari in base alle esigenze degli studenti che hanno un accesso digitale limitato. Mantenere una mentalità aperta e pronta ad adattare i piani e le attività alle esigenze impreviste che possono sorgere durante il processo.
- Assicuratevi che gli studenti sappiano di quali attrezzature e strumenti digitali hanno bisogno. Per portare tutti i partecipanti allo stesso livello di competenze digitali, potete fornire semplici tutorial o linee guida su come utilizzare gli strumenti o le attrezzature che state pianificando per le attività.
- Fornite attività di costruzione del gruppo online e/o rituali (di gruppo), compiti che gli studenti possono svolgere sia digitalmente che offline.
- Utilizzate giochi di ruolo.
- Offrire agli studenti l'opportunità di insegnare una parte della lezione ai loro compagni.
- Creare "corpi di studio", coppie di studenti che lavorano insieme.
- Per favorire un'interazione positiva all'interno del gruppo, create un accordo comune (di gruppo) che tenga conto delle interazioni digitali. Si possono affrontare domande come "Come posso sentirmi motivato e attivo nel nostro processo digitale e nella nostra comunicazione?"
- Presentate il programma di una riunione o di un processo (non dimenticate il tempo libero e date spazio alle prove, online e offline).
- Invitate i partecipanti ad assumersi alcune responsabilità nell'organizzazione e nella facilitazione delle attività, in modo che possano condividere le loro conoscenze e abilità. Durante il processo digitale, potreste scoprire che alcuni dei partecipanti hanno già sviluppato competenze tecniche o hanno esperienze digitali uniche, per cui possono aiutare gli altri o condividere le loro conoscenze. Tuttavia, siate pronti a sostenerli e incoraggiarli. Se coinvolgete i partecipanti nel processo decisionale, prendeteli sul serio. Utilizzate le loro idee per migliorare le attività e, se qualcosa non è possibile, siate trasparenti e spiegate il motivo.

2.1.3 Lezione 3: Supporto

Sostenere gli studenti nelle attività digitali significa comprendere le loro esigenze e i loro problemi, soprattutto per quanto riguarda gli aspetti comunicativi e tecnologici.

- Fate domande sulle loro esigenze e sulle difficoltà relative alle attività digitali e all'impegno. Cercate di lavorare insieme sulle soluzioni.
- Ascoltate con attenzione e soprattutto dimostrate ai partecipanti che le loro idee sono importanti mettendole in pratica, se possibile.
- Siate presenti, testimoniate le loro azioni e aiutate i partecipanti a superare le barriere linguistiche e a migliorare la comunicazione e la cooperazione (portate strategie e strumenti digitali per migliorare la comunicazione non verbale e/o utilizzate strumenti digitali di traduzione e visivi).
- Aiutare gli studenti a comprendere i processi di apprendimento digitale e a riflettere su di essi - conducendo una valutazione.

2.1.4 Lezione 4: Valutazione

Una buona pratica per concludere ogni processo di apprendimento è la valutazione. Gli strumenti digitali ci danno l'opportunità di renderlo interattivo e individuale allo stesso tempo.

- Riassumere le attività o i processi di apprendimento e fornire domande guida che aiutino i partecipanti a riflettere sulle loro esperienze. Potete utilizzare alcuni strumenti digitali come i moduli e i questionari di Google o altre possibilità digitali (anche visive) per supportare il processo di valutazione.
- Assicuratevi che ci sia uno spazio protetto dove i partecipanti possano parlare delle loro preoccupazioni e necessità.
- Permettete agli studenti di fornire un feedback ai loro compagni.
- Mantenete una mentalità aperta. Ascoltare e non giudicare è sempre un buon approccio.
- Siate aperti a dare e ricevere feedback. Il feedback deve essere sempre chiaro, pertinente, costruttivo, orientato alla soluzione e positivo. Deve dare un'affermazione positiva e motivare la persona a guardare le situazioni da un'angolazione diversa, avviando così processi di cambiamento.

2.2 CAPITOLO 2: SFIDE E INSIDIE CULTURALI, SOCIALI, AMBIENTALI E DIGITALI

In questo capitolo scoprirete di più sulle sfide culturali, sociali, ambientali, digitali ed etiche nell'uso dei metodi digitali per lo scambio culturale e su ciò a cui dovete prestare attenzione quando iniziate a prepararli.

2.2.1 Lezione 1: Sfide culturali

Presentando alcune realtà del Sud globale, dove i gruppi condividono le loro storie domestiche e il loro ambiente immediato, dobbiamo essere consapevoli del fatto che il contesto di tali storie è altrettanto importante per evitare di stereotipare alcuni Paesi o addirittura intere regioni. Da questi stereotipi possono nascere ulteriori pregiudizi negativi, che in realtà stiamo cercando di superare con l'aiuto dell'apprendimento culturale tra pari. Come educatori dobbiamo avere buone competenze interculturali per sfidare tali pregiudizi se si presentano nei laboratori. È fondamentale svolgere alcune attività introduttive volte ad aumentare la consapevolezza di cosa sia la cultura, di quali siano le diverse ipotesi che facciamo sulle altre persone in base al loro background culturale e di aiutare gli studenti a essere più consapevoli di cosa siano realmente la cultura e le differenze culturali e di come tutti noi possiamo incorporarle nella nostra vita quotidiana. Cercare le differenze e le somiglianze tra gruppi diversi per dimostrare che, sebbene le culture siano diverse, ci sono anche molte connessioni tra di esse.

Un fattore importante da considerare è anche il fuso orario: quando si collabora con gruppi del Sud del mondo, ad esempio del Sud America, all'ora delle lezioni mattutine in Europa sarà ancora notte in Sud America. Pertanto, gli scambi virtuali dal vivo dovranno essere organizzati di conseguenza per consentire ai gruppi di partecipare alle normali ore del giorno.

Siate flessibili in termini di tempo! A volte l'elettricità nei Paesi partner è limitata e si può dubitare che i tagli si verifichino in quel particolare momento in cui si sta pianificando il workshop. Avere una riserva.

2.2.2 Lezione 2: Scambio culturale vs appropriazione culturale

Cultural exchanges are important to share ideas and knowledge and built mutual understanding. Looking at ideas, arts, traditions, symbols, knowledge from other cultures in a classroom is a great way to learn and combat stereotypes but it can also lead to cultural insensitivity and cultural appropriation. La parola appropriazione deriva dal termine latino proprium che significa "fare proprio". Appropriazione culturale significa quindi che un gruppo culturale utilizza o imita elementi culturali di un altro gruppo, senza consenso e allontanandolo dalle sue origini e dal suo patrimonio. La questione delle relazioni di potere tra questi gruppi culturali è molto importante e si dovrebbe riflettere sulle relazioni di potere storiche e attuali tra di essi. L'appropriazione culturale ha effetti

negativi sulle culture indigene e sui loro artisti, permette di rafforzare stereotipi che sono fonte di discriminazione, consente una rappresentazione errata delle popolazioni indigene e delle loro espressioni culturali, compromettendo gli sforzi per educare il pubblico sulle loro storie e culture. L'appropriazione culturale non è sempre facile da notare, quindi come educatori avete la responsabilità di essere sensibili a questo problema e di discuterne con i vostri studenti. Ponete loro domande come: che tipo di significato culturale ha questa immagine o oggetto per questo gruppo culturale? In che modo la rimozione del contesto (origini e tradizione) ne cambia il significato? Il modo in cui usiamo questi simboli, immagini o oggetti è insensibile o offensivo? Potete anche provare a chiedere a qualcuno di parlare di questo tema a partire dalla sua esperienza diretta. Potete anche consultare la guida "[Think before you appropriate](#)" dalla Simon Fraser University di Vancouver, Canada. Alcuni costumi in maschera sono esempi di appropriazione culturale. Guardate i poster che gli studenti dell'Università dell'Ohio, negli Stati Uniti, hanno realizzato per sensibilizzare l'opinione pubblica su questo tema nella campagna "[We're a Culture Not a Costume](#)" del 2013. Per saperne di più leggi [qui](#).

2.2.3 Lezione 3: Sfide sociali

Le differenze sociali possono essere visibili nelle storie di casa condivise dai gruppi del Sud e del Nord del mondo. Ciò può riferirsi ai luoghi in cui i bambini vivono, ai giocattoli e alla tecnologia che possiedono o alla facilità di accesso alle scuole, al materiale scolastico, ecc. Annotate alcuni di questi aspetti e affrontateli dopo lo scambio. Discutete le radici di queste differenze. È importante mostrare che le differenze sociali non sono conseguenze delle proprie azioni, ma parte di una disuguaglianza sistemica. Inoltre, non sono basate sulla cultura: le persone non sono povere o deprivate perché provengono da un certo Paese o da una certa cultura. Le differenze sociali tra le regioni sono il risultato del processo storico di colonizzazione e del continuo sfruttamento delle persone e delle risorse del Sud globale.

Tenete presente l'aspetto finanziario degli scambi virtuali: considerate i costi per i partner del Sud del mondo come fareste con qualsiasi altro partner del vostro Paese. Gli ostacoli saranno diversi da un gruppo all'altro, ma alcuni potrebbero dover affittare una stanza per riunirsi in gruppo o avere bisogno di più fondi per pagare una connessione internet migliore o per soddisfare i requisiti video di un workshop.

2.2.4 Lezione 4: Sfide ambientali

I workshop virtuali consentono una maggiore sostenibilità ambientale creando uno scambio online tra gruppi del Sud e del Nord del mondo che di solito si recherebbero in un determinato Paese di destinazione solo per questi workshop. In questo modo, non solo si evita l'esclusione di persone con minori opportunità di viaggiare, ma si protegge anche l'ambiente riducendo l'inquinamento dei viaggi transcontinentali.

Tuttavia, i workshop virtuali e le attività online hanno anche un'importante impronta ambientale: il consumo di energia, i dispositivi intelligenti prodotti in condizioni di sfruttamento e dannosi per l'ambiente e che, alla fine della loro vita, finiscono come rifiuti elettronici tossici. Il breve studio "Protezione del clima attraverso le tecnologie digitali" dell'Istituto Borderstep mette a confronto diversi studi e giunge alla conclusione che le emissioni di gas serra causate dalla produzione, dal funzionamento e dallo smaltimento dei dispositivi e delle infrastrutture digitali sono comprese tra l'1,8 e il 3,2% delle emissioni globali (a partire dal 2020). Una delle cause principali dell'enorme consumo energetico di Internet è infatti lo streaming di musica e video.

2.2.5 Lezione 5: Sfide digitali

Il divario digitale è un fattore molto reale che contribuisce a un'ulteriore disuguaglianza nell'accesso all'istruzione, all'informazione e alla (più facile) realizzazione di molti diritti umani. È definito come il

divario tra le persone che hanno accesso a un servizio Internet affidabile e a prezzi accessibili (e alle competenze e ai gadget necessari per sfruttarlo) e quelle che ne sono prive. Nei nostri workshop, dobbiamo essere consapevoli delle possibilità di questo divario non solo a livello locale (tra i nostri studenti, se devono partecipare alle sessioni virtuali da casa), ma anche a livello globale, coinvolgendo gruppi del Sud globale.

Connessione a Internet: è importante tenere presente che, proprio a causa del digital divide, non tutti hanno accesso a una buona connessione a Internet. Questo può causare difficoltà di comunicazione (ritardi, interruzioni). Discutete di questo problema con il gruppo prima di realizzare il workshop. Pensate anche al materiale che userete, come video o film, perché potrebbe rallentare ulteriormente una connessione internet già scadente.

Requisiti video: verificate con il gruppo che incontrate virtualmente se sono presenti tutti i requisiti per lo streaming video. La cosa migliore è fare un test prima di vedere se l'immagine e il suono funzionano.

2.2.6 Lezione 6: Sfide etiche

Quando si realizzano foto e video dei gruppi del Sud globale, bisogna pensare ai messaggi che il materiale produce. Spesso le foto e i video dei Paesi del Nord globale mostrano i luoghi del Sud globale solo attraverso la povertà, i disastri e i conflitti. Questo può (ri)produrre stereotipi di vittime indifese del Sud, che i "bianchi salvatori" del Nord devono salvare. È importante utilizzare il materiale in modo da mostrare luoghi e persone in un contesto più ampio e non solo attraverso una singola storia. Quando si realizzano/utilizzano i video, bisogna pensare a chi è la persona che racconta la storia.

È particolarmente importante essere consapevoli di questi aspetti quando si realizzano e si utilizzano foto di bambini: chiedetevi come vengono ritratti, chi è che li ritrae, sapete se le loro famiglie hanno dato il consenso per essere utilizzate nelle foto? Prestate attenzione ai diritti dei bambini, che valgono per tutti i bambini del mondo. I bambini del Sud del mondo sono stati spesso utilizzati in foto a scopo di sensibilizzazione o di raccolta fondi, soprattutto da parte di organizzazioni umanitarie, con i loro volti su manifesti o sui social media. Siate consapevoli del problema che questo può causare e rispettate il diritto del bambino a non essere visibile o esposto. Guardate questo breve [video](#) di Medici senza frontiere, una delle principali organizzazioni umanitarie, che spiega l'importanza dei messaggi nelle foto e nei video utilizzati e si scusa per la storia delle campagne precedenti che utilizzavano immagini di "salvatori bianchi".

Potreste anche voler vedere questo video ispiratore della scrittrice nigeriana Chimamanda Ngozi, intitolato "[The danger of a single story](#)".

2.3 Capitolo 3: Scenari

Di seguito sono riportati alcuni scenari che presentano esempi di sfide che un formatore/educatore può incontrare quando svolge attività di apprendimento online. Ci auguriamo che, esaminando gli scenari, possiate trarre ispirazione e trovare soluzioni interessanti. Tuttavia, tenete presente che:

- 1) le questioni descritte di seguito possono essere affrontate in molti modi diversi e
- 2) il contesto può aggiungere ulteriore complessità a una sfida documentata. La risoluzione delle sfide non è sempre possibile, ma il riconoscimento delle esigenze e l'identificazione dei meccanismi di risoluzione costituiscono una base per affrontare le questioni problematiche.

2.3.1 Scenario 1: Lena affronta i problemi di connettività

Chi	Lena (educatrice non formale)
Sfida	Problemi di connettività
Studenti	20 studenti / 18-22 anni
Gli strumenti	Zoom

Contesto/area problematica

Lena è un'educatrice in un'organizzazione educativa no-profit. Lavora con gruppi di studenti adulti di origine rifugiata e migrante che cercano di imparare il greco come seconda lingua straniera. A causa della pandemia, è stata costretta a spostare le sue lezioni online e la Ong le ha fornito un account Zoom a tale scopo. Lena informa i suoi studenti via WhatsApp che le lezioni continueranno via Zoom e si prepara per la prima lezione. Gli studenti si lamentano di non poter seguire il programma delle lezioni creato da Lena perché i loro cellulari non sono compatibili con molte app e non possono lavorare su più pagine contemporaneamente. Inoltre, dicono che il loro schermo è troppo piccolo e non possono leggere facilmente ciò che Lena scrive sulla lavagna. Infine, Lena si accorge che molti studenti sono assenti. Al termine della lezione, Lena si rende conto che gli studenti assenti non avevano i dati mobili per connettersi.

Azioni / considerazioni chiave / soluzioni

Lena si rivolge alla Ong e chiede un fondo per dotare gli studenti di schede mobili per avere dati sufficienti per accedere alle lezioni. Inoltre, utilizza una piattaforma di apprendimento asincrono - come Edmodo (<https://new.edmodo.com/>) - per creare materiale didattico che gli studenti possano raggiungere nel loro tempo libero. Inoltre, decide di progettare le lezioni senza l'uso di applicazioni difficili da usare e di affidarsi a una lavagna interattiva, come Miro (<https://miro.com/>), per condividere le lezioni. Infine, deve considerare la necessità di utilizzare un carattere di grandi dimensioni per facilitare gli studenti. Lena decide di applicare queste azioni correttive per risolvere i problemi sopra citati e facilitare l'impegno degli studenti nel processo di apprendimento, consapevole del fatto che potrebbero emergere nuove sfide che richiedono interventi tempestivi da parte sua.

2.3.2 Scenario 2: Differenza di tempo calcolata male

Chi	Zori (educatrice non formale)
Sfida	Fuso orario / problemi tecnici
Studenti	6 giovani con disabilità mentale / 16-18 anni
Gli strumenti	Zoom

Contesto/Area problematica

Un facilitatore UE di un laboratorio culturale sta organizzando un incontro tra un gruppo culturale dell'Etiopia e un gruppo di giovani con disabilità mentali della Bulgaria. C'è una differenza di un'ora tra i due luoghi fisici, ma il responsabile del laboratorio dall'Etiopia ha omesso questo fatto e l'incontro/attività online inizia senza alcuna partecipazione dall'Etiopia. È un dato di fatto che le persone con disabilità mentale hanno bisogno di stabilità, di un piano dettagliato e di una routine. Rimandare l'attività non è un'opzione, quindi il facilitatore dell'UE organizza rapidamente un altro membro del team per mettersi in contatto con il team etiope e incoraggiarlo a partecipare il prima possibile. Nel frattempo, il facilitatore UE accede al database con le presentazioni e i video con le storie del gruppo etiope, per iniziare a presentare il gruppo. Con un ritardo di 40 minuti, il facilitatore e il team etiope si uniscono. Si tratta in realtà di una buona partecipazione, perché i membri del gruppo bulgaro hanno acquisito alcune informazioni e possono fare domande. Il facilitatore dell'UE ha assunto il ruolo di presentatore del gruppo. Quando i membri del gruppo etiope arrivano, imparano a conoscere il gruppo bulgaro e rispondono alle domande.

Azioni / considerazioni chiave / soluzioni

Come evitare che ciò accada? Il giorno prima dell'incontro è bene ricordare di controllare ancora una volta i fusi orari e di contattare il gruppo partner per ricordare loro le differenze di orario di cui devono tenere conto. In ogni caso, ogni facilitatore deve essere preparato con materiali sul gruppo partner, in modo da poter avviare e gestire un'attività online quando ci sono partecipanti con disabilità mentali. Anche se l'orario è stato negoziato, può succedere di tutto a chiunque e un certo membro potrebbe non essere in grado di partecipare a un incontro prefissato.

Lo stesso scenario è valido nel caso di problemi tecnici. Compresa le interruzioni dell'elettricità.

Se i partecipanti non hanno problemi mentali, i possibili problemi che possono causare inconvenienti e interrompere o impedire una riunione devono essere comunicati a tutti i membri, in modo che ci sia sempre la possibilità di riprogrammarla.

2.3.3 Scenario 3: Difficile da capire

Chi	Zori (educatrice non formale)
Sfida	Problemi linguistici
Studenti	20 bambini / 11-13 anni
Gli strumenti	Zoom

Contesto/Area problematica

Durante un workshop tra un gruppo di studenti di un Paese africano e un gruppo di studenti bulgari, i facilitatori dei due Paesi si rendono conto che i giovani bulgari non capiscono abbastanza bene i loro coetanei del Sudafrica. Molte cose vengono omesse. I facilitatori intervengono incoraggiando i giovani a interrompere e a chiedere chiarimenti quando hanno difficoltà a cogliere qualcosa. I facilitatori assumono il ruolo di interpreti. L'incontro si prolunga per dare tempo alle attività e agli scambi previsti.

Azioni / considerazioni chiave / soluzioni

Come evitarlo? Fornite in anticipo al gruppo bulgaro i video creati dal gruppo africano, per permettere loro di abituarsi all'accento. Se gli studenti bulgari fanno ancora fatica a capire,

programmate in anticipo un periodo più lungo per l'incontro, dividete il lavoro di interpretazione all'interno del team e rendete tutti consapevoli del motivo per cui ciò è necessario. Fate questo con attenzione per non offendere nessuno. Spiegate la necessità della traduzione con la mancanza di pratica e allo stesso tempo la necessità di una comprensione cristallina all'interno del gruppo internazionale.

2.3.4 Scenario 4: Curiosità su questioni fuori tema

Chi	Zori (educatrice non formale)
Sfida	Problemi di ordine delle riunioni
Studenti	20 bambini / 11-13 anni
The tools	Zoom

Contesto/Area problematica

Le differenze culturali sono così intriganti che durante un workshop tra un gruppo tanzaniano e uno bulgaro, i membri di ciascuna parte prendono il controllo della discussione e inondano l'incontro di domande che non sono pertinenti al tema specifico dell'incontro. Il tempo viene speso in discorsi che potrebbero non essere rilevanti per l'argomento serio che i facilitatori, che si conoscono, hanno negoziato e preparato.

Azioni / considerazioni chiave / soluzioni

Per evitare che ciò accada, si può programmare una sessione interamente dedicata alla conoscenza reciproca (di solito è una buona idea) oppure intervenire rapidamente e porre fine a questa discussione fissando un incontro per conoscersi meglio in una data prossima, che i giovani possono attendere con ansia.

2.3.5 Scenario 5: Anna trasferisce un'attività fisica online e introduce meccanismi di interazione.

Chi	Anna (insegnante di danza)
Sfida	Trasferimento di un'attività fisica online
Studenti	12 studenti / 16-18 anni
Gli strumenti	Zoom, Youtube , Strumenti di acquisizione video

Contesto/area problematica

Anna insegna danza a un gruppo interculturale di studenti (16-18 anni). La danza è un "veicolo" per avvicinare gli studenti gli uni agli altri e allo stesso tempo per esprimere se stessi in modo creativo. Le sfide di Covid-19 hanno costretto Anna ad andare online. Il passaggio non è stato facile e Anna vuole trovare un modo significativo per coinvolgere gli studenti nelle lezioni di danza online. È fondamentale anche infondere un po' di interattività tra i partecipanti.

Azioni / considerazioni chiave / soluzioni

Anna ha deciso di lanciare un nuovo progetto in cui i partecipanti, a coppie, condivideranno con gli altri un video di una danza di loro preferenza, fornendo alcune informazioni chiave. Il video potrebbe essere qualcosa di già disponibile su Youtube o creato ex novo dai partecipanti. Anna ha invitato gli studenti a presentare il loro lavoro una settimana prima della presentazione, in modo da avere il tempo di preparare la sessione di conseguenza. Durante la sessione invita gli studenti a partecipare alle discussioni online e assume un ruolo discreto nel mantenere viva la discussione attraverso domande puntuali. Quando tutte le presentazioni sono terminate, Anna sfida gli studenti a videoregistrarsi mentre eseguono la danza che ha attirato maggiormente il loro interesse o esprimono i loro sentimenti e pensieri evocati da presentazioni di danze specifiche/selezionate".

2.4 Bibliografia

Shekhar, C. & Shailendra, P. (2021), Online education next wave: peer to peer learning, Journal of Information Technology Case and Application Research, 23:3, 157-172, DOI: 10.1080/15228053.2021.1980848

Fraser, S. (2015), Think Before You appropriate. Things to know and questions to ask in order to avoid misappropriating Indigenous cultural heritage, Intellectual Property Issues in Cultural Heritage Project, University: Vancouver.

Ngozi, C. (2009), The danger of a single story, TED talk, available at:
<https://www.youtube.com/watch?v=D9lhs241zeg>

MSF, (2022), Doctors without borders: Better representation of our diverse global workforce, Youtube video, available at: <https://www.youtube.com/watch?v=btO8tehhlcE>

Ohio University, (2013), "We are a culture, not a costume Campaign", available at:
<https://www.ohio.edu/orgs/stars/Home.html>

Bieser, J., Hintemann, R., Beucker, S., Schramm, S. & Hilty, L. (2020). Klimaschutz durch digitale Technologien. Berlin, Zürich: Borderstep Institut, Universität Zürich, available at:
https://www.bitkom.org/sites/default/files/2020-05/2020-05_bitkom_klimastudie_digitalisierung.pdf

3. Modulo 3: " Introduzione ai concetti digitali e agli approcci online per le attività di peer-learning culturale "

Know-how sui metodi digitali e creativi di scambio e sull'importanza dei social media: Questo modulo fornisce un'introduzione allo spettro dei possibili concetti digitali creativi e dei formati online nell'ambito dell'istruzione, nonché al modo in cui le piattaforme dei social media utilizzate dagli influencer possono svolgere un ruolo importante nella promozione dell'attivismo per l'educazione sostenibile.

3.1 Capitolo 1: Concetto digitale, formati online introduzione all'insegnamento e all'apprendimento online

L'istruzione online e digitale è cresciuta molto negli ultimi anni. Il 2020 ha costretto tutti noi a spostare e trasformare le nostre attività in formati digitali. Allo stesso tempo, ha portato grandi sfide e nuove opportunità. Considerando l'educazione sostenibile e globale, ci ha permesso di interagire, condividere la conoscenza e connetterci oltre i limiti temporali e spaziali. La natura dell'apprendimento online e digitale (José Sousa, Lúcia Marôco, Gonçalves, Machado, 2022) richiede la comprensione degli strumenti utilizzati, delle possibilità, delle piattaforme dei social media, delle tecnologie rilevanti e delle barriere nell'implementazione di vari metodi creativi nell'istruzione online e/o digitale (Rennie, Smyth, 2020).

3.1.1 Lezione 1: Competenze digitali

Le istituzioni educative, le organizzazioni e soprattutto gli educatori hanno bisogno di una formazione che li metta in grado di identificare e scegliere i metodi più adatti tra un'ampia gamma di opzioni diverse disponibili per l'insegnamento e l'apprendimento online, e di applicarli in contesti significativi nelle classi o nei gruppi di apprendimento. Nel processo di integrazione della tecnologia digitale nell'istruzione, gli aspetti critici per il suo successo sono le competenze digitali degli educatori, la loro fiducia nel digitale e la loro mentalità nei confronti delle nuove tecnologie. La stragrande maggioranza degli insegnanti (oltre l'85%) concorda sul fatto che le TIC (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione) aiutano gli studenti a sviluppare un maggiore interesse per l'apprendimento, consentono loro di accedere a migliori fonti di informazione e aiutano a lavorare a un livello adeguato alle loro esigenze di apprendimento.

I dispositivi tecnologici sono entrati in tutti gli aspetti della nostra vita quotidiana. Nella società digitale, il concetto di creatività viene ripensato. Infatti, le possibilità offerte dalle tecnologie possono avere una forte influenza sui processi creativi e sulle realizzazioni. Nei campi creativi e artistici dell'educazione e dell'apprendimento peer-to-peer, i metodi e le tecnologie digitali ci offrono un ampio spettro di possibili concetti e strumenti creativi. Alcuni di essi, ad esempio la creazione di video, musica, visual design, fotografia, ecc. sono già strumenti inerenti alle pratiche creative e ai regni digitali e online. Tuttavia, è necessario bilanciare l'apprendimento online con le attività offline, soprattutto nelle arti dello spettacolo, come la danza e il teatro. Implementando l'apprendimento misto/ibrido peer-to-peer possiamo utilizzare le possibilità di Internet come strumento per connetterci con gli altri e condividere e progettare il nostro lavoro. Si possono utilizzare vari metodi, come videochiamate individuali o di gruppo, creazione e caricamento di video, gallerie e biblioteche online, artboard, podcast, o anche chat/messenger sui social media (utilizzando ad esempio comunicatori video - come Zoom, Goggle Meet; piattaforme di social media - come Facebook, Instagram, TikTok; lavagne di lavoro online - come Miro, editor online di video, audio e immagini - come Canva, Twistedwave).

3.1.2 Lezione 2: Identificare le esigenze dei gruppi

Molte attività e metodi di apprendimento peer-to-peer offline possono essere trasferiti o implementati in alcuni aspetti nel regno digitale e online. Per adattarsi ai diversi tipi di attività artistiche, ai contesti, ai luoghi e alla gamma di tecnologie disponibili, è fondamentale identificare le esigenze dei gruppi e quindi indagare su come Internet e gli strumenti digitali possano rispondere e supportarle. Ci sono diversi modi per farlo. Una volta individuato il gruppo, si possono compilare i moduli di Google con domande sul loro profilo e sulle loro esigenze. Questo può essere fatto anche attraverso discussioni di gruppo o interviste individuali. L'integrazione dei social media e delle piattaforme mediatiche più diffuse (ad esempio, YouTube, Vimeo, Instagram), come spazi di condivisione e connessione, è oggi fondamentale per un'esperienza di apprendimento collaborativa e

"orizzontale". Ha la capacità e il grande potenziale di costruire reti, attivare il processo di apprendimento, coinvolgere i discenti e coinvolgere o sviluppare approcci personalizzati.

3.1.3 Lezione 3: Tipi di corsi online

Possiamo dividere i vari strumenti e metodi digitali in tre categorie che servono a potenziare le abilità essenziali dell'apprendimento peer-to-peer, come la comunicazione, la collaborazione e la creatività. Basandoci su metodi già sviluppati nel campo dell'istruzione scolastica, possiamo dividere i tipi di corsi online che possono essere applicati anche all'apprendimento tra pari.

- **Corsi online asincroni**
Questi tipi di corsi non si svolgono in tempo reale. Ai partecipanti vengono forniti contenuti e compiti e viene dato loro un lasso di tempo per completare il corso e gli esami. L'interazione avviene solitamente attraverso forum di discussione, blog e wiki. Di conseguenza, non c'è un momento di incontro in classe. Gli ambienti di apprendimento online asincroni sono efficaci per gli studenti che hanno problemi di tempo o di orari.
- **Corsi online sincroni**
Questi tipi di corsi richiedono che l'istruttore e tutti i partecipanti iscritti interagiscano online simultaneamente. Simili, per certi versi, a un webinar, i partecipanti interagiscono attraverso chat testuali, video o audio. Gli ambienti di apprendimento sincroni consentono di partecipare a un corso a distanza in tempo reale.
- **Corsi ibridi**
Conosciuti anche come corsi misti, sono ambienti di apprendimento che consentono l'interazione sia di persona che online. In genere, i corsi ibridi si riuniscono di persona più volte durante il semestre e prevedono la comunicazione via computer tra le sessioni faccia a faccia.

3.2 Capitolo 2: Introduzione ai social media e analisi delle principali piattaforme di social media per l'educazione

Le piattaforme dei social media sono ampiamente utilizzate da quasi tutti. A partire dai singoli individui, giovani e meno giovani, per arrivare alle organizzazioni, alle scuole e alle istituzioni pubbliche. Nel XXI secolo, l'uso dei social media e degli strumenti di rete ha plasmato la comunicazione e l'uso delle tecnologie dell'informazione in ampi aspetti della nostra vita, del lavoro e dell'istruzione. Essi forniscono modi efficienti per diffondere messaggi e costruire comunità. Le reti dei social media hanno creato ambienti di apprendimento collaborativo che possono rafforzare il processo di apprendimento. Forniscono agli studenti comunicazione, collaborazione e connessione efficienti che influenzano l'apprendimento. Molti colleghi ed educatori sottolineano l'importanza dei social media come mezzo per promuovere il pensiero creativo e l'apprendimento collaborativo attraverso la condivisione di informazioni digitali. I social network (in particolare YouTube) forniscono informazioni visive e risorse educative che migliorano l'apprendimento collaborativo negli ambienti di apprendimento online.

3.2.1 Lezione 1: Termine social media

Il termine social media si riferisce a una tecnologia informatica che facilita la condivisione di idee, pensieri e informazioni attraverso reti e comunità virtuali. I social media sono basati su Internet e consentono agli utenti una rapida comunicazione elettronica di contenuti, come informazioni personali, documenti, video e foto. Gli utenti utilizzano i social media attraverso un computer, un tablet o uno smartphone, grazie a software o applicazioni basate sul web. I social media sono nati

come un modo per interagire con amici e familiari, ma sono stati poi adottati da aziende, ma anche da istituzioni educative, pubbliche e private che volevano approfittare di un nuovo metodo di comunicazione popolare per raggiungere i loro gruppi target. Il potere dei social media è la capacità di connettersi e condividere informazioni con chiunque sulla Terra (che abbia un dispositivo intelligente e una connessione a Internet), o con molte persone contemporaneamente.

3.2.2 Lezione 2: Funzioni dei social media

Tre funzioni principali dei social media:

- **Informazione**
La funzione informativa dei social media implica una strategia di messaggistica unidirezionale in cui le organizzazioni condividono semplicemente informazioni con l'unico intento di informare i destinatari. Simili a veicoli di contenuto più tradizionali come giornali, televisione e comunicati stampa, le piattaforme dei social media consentono alle organizzazioni educative di diffondere informazioni come le attività dell'organizzazione, notizie, rapporti, contenuti didattici e fatti.
- **Azione**
Questa funzione prevede l'utilizzo dei social media per indurre gli utenti, il pubblico e gli stakeholder a fare qualcosa per l'organizzazione, il che la rende la funzione più orientata ai risultati delle strategie organizzative sui social media.
- **Funzione comunitaria**
La funzione di comunità è unica per le piattaforme di social media. Si tratta di applicare i social media per costruire e alimentare la partecipazione dei membri intorno a punti di passione legati all'organizzazione, che includono il dialogo per facilitare la costruzione della comunità intorno a cause, argomenti e persone.
-

3.2.3 Lezione 3: Rete sociale virtuale

I social media possono assumere la forma di una serie di attività abilitate dalla tecnologia. Queste attività includono la condivisione di foto, il blogging, i giochi sociali, i social network, la condivisione di video, le reti aziendali, i mondi virtuali, le recensioni e molto altro ancora. Persino i governi e i politici utilizzano i social media per coinvolgere gli elettori e i votanti. Per gli individui, i social media sono usati per tenersi in contatto con gli amici e la famiglia allargata. Alcuni utilizzano le applicazioni dei social media per creare una rete di contatti per opportunità di carriera, trovare persone in tutto il mondo con interessi simili e condividere pensieri, sentimenti, intuizioni ed emozioni. Chi si dedica a queste attività fa parte di una rete sociale virtuale.

Nel mondo ci sono più di 3,8 miliardi di utenti di social media. Secondo alcune ricerche, i social media sono un campo in continua evoluzione; gli utenti tendono a essere più giovani. Lo scorso anno, quasi il 90% delle persone di età compresa tra i 18 e i 29 anni ha utilizzato almeno una forma di social media.

3.2.4 Lezione 4: Vantaggi e sfide dei social media

I social media hanno cambiato il modo in cui tutti noi interagiamo online. Ci danno la possibilità di scoprire ciò che accade nel mondo in tempo reale, di connetterci tra di noi e di rimanere in contatto con amici lontani e di avere accesso a infinite informazioni a portata di mano. In molti sensi, i social media hanno aiutato molti individui a trovare un terreno comune con gli altri online, facendo sembrare il mondo più accessibile.

Secondo un'indagine del Pew Research Center, l'uso dei social media è correlato alla presenza di un maggior numero di amici e di reti personali più diversificate, soprattutto nell'ambito dell'educazione emergente online e digitale. Per molti adolescenti, le amicizie possono iniziare virtualmente: il 57% degli adolescenti ha conosciuto un amico online.

Se da un lato i social media hanno i loro lati positivi, dall'altro molti sottolineano le caratteristiche negative della piattaforma, paragonandone l'uso eccessivo alle dipendenze. Alcuni contestano la

disattenzione, lo stress e la gelosia. Il National Center for Biotechnology Information collega l'uso massiccio dei social media alla depressione. I social media possono anche essere un veicolo di informazioni fuorvianti e di falsità.

I social media possono rappresentare una sfida per i singoli utenti, nei seguenti modi:

- **Problemi di salute mentale.** L'uso eccessivo delle app sociali può causare burnout, dipendenza dai social media e altri problemi.
- **Polarizzazione.** Gli individui possono finire in bolle di filtraggio. Queste creano l'illusione di un discorso aperto, mentre in realtà l'utente è segregato in una comunità online generata da algoritmi.
- **Disinformazione.** Gli ambienti polarizzati favoriscono la diffusione della disinformazione, quando l'intento dell'autore è quello di ingannare gli altri con informazioni false.
- **Messaggi offensivi.** Le conversazioni sulle intranet e sugli strumenti di collaborazione aziendale possono sfociare in argomenti non correlati al lavoro. Quando ciò accade, è possibile che i colleghi siano in disaccordo o si offendano. Controllare queste conversazioni e filtrare i contenuti offensivi può essere difficile.
- **Sicurezza e conservazione.** Le tradizionali politiche di sicurezza e conservazione dei dati potrebbero non essere compatibili con le funzioni disponibili negli strumenti di collaborazione. Ciò può comportare rischi per la sicurezza e problemi di conformità che le aziende devono affrontare.
- **Problemi di produttività.** L'interazione sociale, sia online che di persona, è fonte di distrazione e può influire sulla capacità dei discenti di concentrarsi o impegnarsi.

3.3 Capitolo 3: Piattaforme di social media per l'educazione sostenibile e l'attivismo

Al giorno d'oggi, è importante identificare modi efficaci per educare allo sviluppo sostenibile e agli obiettivi di cambiamento globale definiti dall'UNESCO - Educazione allo Sviluppo Sostenibile (ESD). "L'educazione allo sviluppo sostenibile mira a sviluppare competenze che permettano agli individui di riflettere sulle proprie azioni tenendo conto del loro impatto sociale, culturale, economico e ambientale attuale e futuro, da una prospettiva sia locale che globale. L'educazione ambientale deve essere intesa come parte integrante di un'istruzione di qualità e dell'apprendimento permanente. Tutte le istituzioni educative, dall'istruzione prescolare a quella terziaria, compresa l'educazione non formale e informale, dovrebbero considerare la loro responsabilità nell'affrontare lo sviluppo sostenibile per promuovere lo sviluppo di competenze trasversali chiave legate alla sostenibilità. L'ESD consiste in un'educazione olistica e trasformativa che affronta i contenuti e i risultati dell'apprendimento, la pedagogia e l'ambiente di apprendimento" (UNESCO, 2020).

3.3.1 Lezione 1: Media sociali e attivismo

I social media hanno assunto un ruolo sempre più espansivo, invasivo e persuasivo nel plasmare i comportamenti, le azioni, le abitudini, i consumi, la produzione e i modelli educativi degli individui e, di conseguenza, delle famiglie e della società. I social media sembrano quindi essere una fonte potente e uno strumento di promozione e attivismo per l'educazione e lo sviluppo sostenibili. Hanno un enorme potenziale per:

- Evidenziare e porre l'accento sui temi dello sviluppo sostenibile.
- Colmare i divari educativi.
- Aumentare le conoscenze, la consapevolezza, le competenze e le azioni delle persone per una vita sostenibile.
- La comunicazione veloce con reti di discenti ampiamente distribuite stimola esperienze di apprendimento da molti a molti e riduce i vincoli geografici e di tempo. I social media consentono di raggiungere in modo innovativo i discenti, compresi quelli appartenenti a

gruppi minoritari o svantaggiati, nonché quelli con esigenze particolari. Diversi studi hanno già dimostrato che l'integrazione dei partecipanti attivi con le tecnologie e le connessioni attraverso i social media ha numerosi benefici:

- integrare approcci di problem-solving che motivano gli studenti,
- migliorare le loro capacità di collaborazione,
- Formare le capacità di autoapprendimento,
- abbracciare la diversità della popolazione degli studenti, oltre a promuovere pratiche sostenibili (Sayaf, Alamri, Alqahtani, Al-Rahmi, 2021).

3.3.2 Lezione 2: Costruire una comunità online

I social media aiutano a costruire una forte comunità online collegandosi con gli altri e insegnando come creare impegno attraverso l'interazione. I social media aiutano i partecipanti a creare ambienti di apprendimento collaborativi e a sviluppare le capacità di lavoro di squadra necessarie per lo sviluppo sostenibile. Tali possibilità offrono ai coetanei l'opportunità di creare nuove strutture di costruzione della conoscenza per aiutarli a svolgere un ruolo attivo nei processi di creazione della conoscenza, ad apprendere da contesti sociali e culturali diversi e a costruire la conoscenza a partire dalle loro esperienze culturali ed educative.

Una sfida fondamentale per questa sezione è, quindi, aiutare le comunità educative a distinguere l'uso dei social media a sostegno dell'educazione sostenibile da tutti i pericoli connessi all'enorme regno di Internet, come la disinformazione e le fake news.

L'approccio all'apprendimento peer-to-peer nel contesto dell'educazione globale, della sostenibilità e dell'uso dei social media come strumento di connessione, interazione e condivisione della conoscenza ne è, per certi aspetti, parte integrante. L'educazione sostenibile e il coinvolgimento dei social media possono sostenersi a vicenda, creare modelli di processi di apprendimento permanente (Lander, Stever, 2017) diffondendo e promuovendo movimenti sociali come "Sciopero scolastico per il clima" e portando esempi potenti da seguire come giovani influencer come Greta Thunberg.

3.4 Bibliografia

JoséSousa M., Lúcia Marôco A., Gonçalves Sónia P., Machado Andreia de Bem, Digital Learning Is an Educational Format towards Sustainable Education, January 2022, DOI:10.3390/su14031140 https://www.researchgate.net/publication/357994832_Digital_Learning_Is_an_Educational_Format_towards_Sustainable_Education

Lander L., Stever G., Social Media and Lifelong Learning for Sustainable Development, in: Handbook of Lifelong Learning for Sustainable Development, 2017, p 143–154.

Rennie F., Smyth K., Digital Learning. The Key Concepts, second edition 2020, <https://tandfbis.s3-us-west-2.amazonaws.com/rt-files/Digital+Learning+-+The+Key+Concepts+chapter.pdf>

Sayaf, A.M.; Alamri, M.M.; Alqahtani, M.A.; Al-Rahmi, W.M., Information and communications technology used in higher education: An empirical study on digital learning as sustainability, in: Sustainability 2021, p. 13.

UNESCO, Education for sustainable development: a roadmap, 2020, See more: <https://www.unesco.org/en/education/sustainable-development>

4. Modulo 4: " L'importanza dell'apprendimento creativo digitale per una persona con barriere sociali "

4.1 Capitolo 1: Apprendimento creativo digitale e persone con barriere sociali

L'apprendimento creativo digitale può svolgere un ruolo importante sulla strada per garantire l'inclusione sociale. Di per sé, l'inclusione sociale aiuta a migliorare la partecipazione di tutti nella società attraverso il miglioramento della parità di accesso alle risorse e ai servizi. L'inclusione richiede la distribuzione di opportunità e risorse in modo da ridurre al minimo gli svantaggi e l'emarginazione. Significa che le opportunità di apprendimento (compresi gli strumenti digitali creativi) dovrebbero essere concepite per accogliere la diversità delle situazioni e delle identità della vita e costituire una piattaforma di condivisione e scambio aperta, senza pregiudizi o stereotipi.

4.1.1 Lezione 1: Cosa si intende per "persona con barriere sociali"?

L'espressione "persona con barriere sociali" è un esempio di linguaggio inclusivo che si riferisce al termine "svantaggiato" o "emarginato". È un termine generico per indicare individui o gruppi di persone che sono svantaggiati sotto uno o più aspetti. In alcuni casi, devono affrontare problemi particolari come disabilità fisiche o mentali, in altri casi mancano di sostegno economico o di risorse. Una persona che si trova ad affrontare barriere sociali può correre un rischio maggiore di povertà, esclusione sociale, discriminazione e violenza rispetto alla media della popolazione. Si tratta di minoranze etniche, persone con disabilità, anziani isolati, migranti e bambini o giovani con minori opportunità e accesso. Senza dimenticare le popolazioni indigene, i gruppi razziali, le persone LBGTQ+, i giovani a rischio, i lavoratori poveri, i disoccupati di lunga durata e altri ancora. Ciò che è comune è che sono più inclini a subire discriminazioni o barriere alle pari opportunità. Poiché CULPEER digital si rivolge a pedagoghi e moltiplicatori, questo progetto intende fornire opportunità alle persone con barriere sociali, attraverso strumenti digitali creativi e accessibili. Oltre a quanto presentato in questo Modulo, ulteriori informazioni sull'accessibilità e l'inclusione sono disponibili nel [Modulo 7](#).

4.1.2 Lezione 2: Contesto digitale

La digitalizzazione e l'accresciuta importanza della tecnologia digitale, della comunicazione di massa e degli spazi e delle comunità online, contribuiscono a fornire accesso ai giovani, indipendentemente dal loro status sociale. Tuttavia, dobbiamo essere consapevoli che la rapida crescita dell'accesso a Internet, della connettività e della dipendenza dalla tecnologia ha determinato anche un nuovo panorama di disuguaglianza e discriminazione. Per questo è importante 1) evitare gli stereotipi sui diversi gruppi sociali durante il processo di apprendimento e 2) garantire a tutti la parità di accesso agli strumenti digitali. Il primo aspetto è sotto l'influenza personale di pedagogisti e insegnanti. Il secondo, invece, è fuori dal nostro controllo e dipende dalle politiche e dalle infrastrutture. Secondo l'Alleanza nazionale per l'inclusione digitale, "l'inclusione digitale richiede strategie e investimenti intenzionali per ridurre ed eliminare le barriere storiche, istituzionali e strutturali all'accesso e all'uso della tecnologia da parte di tutti".

4.1.3 Lezione 3: Come includere diversi gruppi culturali in modo inclusivo

L'apprendimento creativo digitale incentrato sull'approccio "peer to peer" assicura che i pedagogisti e i moltiplicatori possano utilizzare i contributi intellettuali o artistici di giovani provenienti da gruppi sociali diversi. Significa che possono parlare da soli. SUGGERIMENTI:

- lasciare che i giovani parlino la loro lingua (utilizzare strumenti che presentino il lavoro creativo catturato dai giovani e la loro voce)
- mostrare gli esempi presentati da tutti i gruppi sociali senza nominarli
- utilizzare un linguaggio inclusivo
- seguire il Codice di condotta Dóchas su immagini e messaggi
- garantire un pensiero critico con i gruppi target

4.2 Capitolo 2: Garantire la parità di accesso agli strumenti e al loro utilizzo.

Garantire la parità di accesso non è un compito facile. Ciò che gli insegnanti/formatori devono tenere a mente è che ci sono dei passi da compiere per migliorare il più possibile l'accesso, essere aperti a cambiamenti e modifiche in base alle esigenze e non fare affidamento o permettere pregiudizi. In questo capitolo vengono presentati alcuni dei modi per realizzare tutto ciò.

4.2.1 Lezione 1: Alcuni esempi pratici nell'ambito del dominio digitale possono essere:

- incoraggiamento attraverso attività extrascolastiche come arte, musica, teatro per rompere le barriere sociali tra giovani svantaggiati e non svantaggiati
- aumentare le opportunità di interazione e partecipazione per i bambini e i giovani e mostrare il riconoscimento dei risultati raggiunti
- concentrarsi sui punti di forza e sui talenti, dimostrando l'uguaglianza attraverso la creazione di un nuovo strumento, un gioco in cui tutti imparano allo stesso tempo
- incoraggiare gli studenti/giovani a fare ricerche per conto proprio
- creare uno spazio più sicuro per esprimere le proprie emozioni in modo anonimo, ad esempio nella chat
- aumentare il loro senso di autoefficacia e indipendenza nel trovare le risposte da soli
- creare un senso di comunità trovando soluzioni comuni, condividendo una stanza (breakout) o provando insieme un metodo creativo (Quiz, App, Gioco)
- facilitazione dell'apprendimento individuale attraverso l'allestimento di diverse sale riunioni
- apprendimento di un argomento globale senza viaggiare > risparmio ecologico e sostenibile di CO2
- video di istruzioni semplici, tutorial su YouTube o un linguaggio semplice facilitano il successo e la comprensione
- testi interessanti, poesie o testi possono essere letti da un'applicazione di lettura (per persone con problemi di udito o studenti con disabilità mentali)
- se l'ostacolo è l'accesso a un dispositivo tecnico, può essere risolto attraverso donazioni, finanziamenti e, ove possibile, la condivisione.

4.2.2 Lezione 2: Metodi e strumenti che rispettano gli aspetti inclusivi

Oltre ai metodi digitali sviluppati nell'ambito del progetto Culpeer, ecco alcune idee per metodi digitali ([Modulo 6](#)) e strumenti che possono essere utilizzati per migliorare l'inclusione.

- Podcasting > strumento di indagine creativa > possibilità di gestione facile o con assistenza
- Video tutorial > Istruzioni (possibili anche nel linguaggio dei segni o in un linguaggio semplice) > facile comprensione / Informazioni legate all'apprendimento delle immagini
- Verifica dell'impronta comune > divertimento > consapevolezza (può essere udibile o leggendo e digitando)
- Quiz / Questionario > Divertimento > Apprendimento attivo > Possibilità di diversi livelli (può essere ascoltato o letto e digitato)
- Interviste con esperti locali (globali) Apprendimento attivo > sono possibili diversi livelli (possono essere udibili o richiesti e digitati, dal vivo o in formato digitale)

- Chat globale con coetanei del Sud (globale) > aumento della consapevolezza > apprendimento attivo di nuove impressioni e fatti > può essere più o meno guidato dall'insegnante/pedagogo
- Visione di un video girato da uno o più coetanei del Sud globale e successiva discussione sulle impressioni > riflessione su realtà diverse > aumento della consapevolezza (può essere con il linguaggio dei segni o con sottotitoli)
- Workshop online dal vivo o tutorial di workshop (di danza, musica, canto, ritmo, pratica teatrale) > apprendimento attivo > riflessione di realtà diverse (può essere dal vivo o tramite tutorial a seconda dell'accesso al web e al dispositivo, si può aggiungere il linguaggio dei segni e l'assistenza speciale) Canzone comune, testo o diario o Wordcloud Gioco comune / Escape Room
- Comportamento mentale Verifica del gap > sensibilizzazione > riflessione su disuguaglianze e differenze
- Idea di flash mob comune il venerdì o in una giornata internazionale che celebra ad esempio i diritti dei bambini, la giornata della donna, la giornata degli amici, la giornata della pace) (pianificazione insieme ai coetanei globali attraverso una sessione online, ripresa, invio del video e successiva riflessione attraverso una sessione online) > sensibilizzazione > apprendimento attivo
- Gestire una sfida insieme ai coetanei del Sud globale > grande arricchimento sociale, senso di comunità, superamento dei confini e delle differenze (per esempio: trovare soluzioni ai problemi, raccogliere i rifiuti e contarne i chili, installare un pannello solare, piantare alberi e vederli crescere, compiere una buona azione una volta al giorno e creare un diario)
- Tools, which can facilitate the use of digital methods:
 1. Chat Room (ZOOM / WEBEX / Google Meet)
 2. Mentimeter (per sondaggi d'opinione, raccolta di feedback, ecc.) e/o Quizizz (per la preparazione e l'utilizzo di quiz con i partecipanti)
 3. Flipgrid
 4. Padlet
 5. TikTok
 6. Edupad (lavagna condivisa)
 7. Miro (lavagna creativa comune)

Mappe interattive / Immagini / Poster per fornire introduzioni e informazioni sull'argomento in questione.

4.2.3 Lezione 3: Lista di controllo della consapevolezza

Il successo dell'implementazione di strumenti digitali creativi è possibile solo se, in qualità di insegnanti o pedagoghi, siete consapevoli degli ostacoli, delle difficoltà e delle disuguaglianze che si incontrano fornendo tali strumenti. Consultate l'elenco:

- Controllate lo strumento, rivedete l'argomento e il contenuto e verificate in anticipo con il vostro gruppo target: funziona tutto e sono necessarie modifiche?
- Ogni partecipante ha accesso gratuito alla rete? Cosa potete fare in caso contrario?
- Ogni partecipante dispone di un dispositivo necessario per partecipare? Come risolvere il problema in caso contrario? Verificare le possibilità di finanziamento e di donazione
- Fate attenzione ai cambiamenti di stato emotivo e lasciate il tempo di discutere o di dare spazio alla persona se sembra averne bisogno.
- Partecipare in prima persona! Anche se avete spiegato il compito/esercizio, rimanete attenti, siate disponibili e un modello (lasciate la macchina fotografica accesa), siate presenti Se siete

responsabili del contenuto, dovrete avere un assistente che si occupi dell'attrezzatura, se possibile, in modo da rendere il vostro lavoro più facile ed efficiente.

- Se possibile, avere un secondo canale di comunicazione, in caso di interruzioni, problemi con la connessione o l'attrezzatura.
- Avere sempre a disposizione un compito/esercizio offline semplice per assicurarsi che tutti possano partecipare anche se la connessione web non funziona.
- Utilizzate una lavagna interattiva condivisa (gratuita) a cui tutti possano accedere, anche se la connessione web è scarsa. Si possono anche trovare lavagne in cui i partecipanti possono disegnare o allegare immagini, nel caso in cui non siano in grado di scrivere.
- Assicuratevi che i vostri metodi e strumenti siano agili e flessibili per essere adattati alle circostanze, alle esigenze del gruppo target e ai problemi tecnici.

4.3 Capitolo 3: Tecnologie digitali e persone con disabilità

Una citazione spesso citata di Mary Pat Radabaugh, ex membro del National Support Center for Persons with Disabilities dell'IBM, riassume l'importanza della tecnologia nel potenziamento delle persone con disabilità (National Council on Disability 1993):

"Per la maggior parte delle persone, la tecnologia rende le cose più facili. Per le persone con disabilità, la tecnologia rende le cose possibili".

Gli atti e gli effetti dell'emarginazione e dell'esclusione delle persone con disabilità non sono solo una questione di diritti umani, che di per sé è una ragione sufficiente per adottare misure, ma sono accompagnati anche da questioni economiche. È facile immaginare quale sarebbe l'impatto sull'economia di una nazione se il 15% della sua popolazione, che è la quota media di persone con disabilità su scala globale, incontra ostacoli nel ricevere un'istruzione, nel contribuire in ambito professionale e nel raggiungere l'autosufficienza economica. Quindi, non sono solo i diritti e la dignità delle persone a essere minati, ma anche il benessere di un Paese (OMS e Banca Mondiale 2011).

I rapidi e massicci sviluppi nel settore delle tecnologie digitali hanno portato le tecnologie assistive molto più vicine a tutti gli utenti, aggiungendo funzionalità specializzate che fino a poco tempo fa erano considerate di dominio esclusivo degli utenti con disabilità. L'accessibilità fa parte della tecnologia di consumo e personale in generale, rendendo la tecnologia accessibile molto più economica per tutti gli utenti, comprese le persone con disabilità, ma anche gli anziani, le persone con scarsa alfabetizzazione, gli stranieri e altri che non si identificano come disabili. Il minor costo delle tecnologie accessibili è particolarmente importante per le persone con disabilità che hanno acquistato articoli specializzati troppo costosi. Le caratteristiche di accessibilità dei dispositivi più diffusi riducono sostanzialmente la cosiddetta "alterità" degli studenti o dei dipendenti con disabilità (Foley e Ferri 2012). Questo è particolarmente importante per la loro inclusione e piena partecipazione a tutti gli aspetti della vita.

Le tecnologie digitali offrono alle persone con disabilità l'opportunità di accedere a informazioni e contenuti in un formato comprensibile e preferibile. Così, ad esempio, una persona con disabilità visive può utilizzare il speech-to-text, un software di lettura e le descrizioni audio, una persona con disabilità uditive può utilizzare le didascalie per comprendere il contenuto di un video, gli SMS o i messaggi di testo istantanei per comunicare e una persona con disabilità motorie può utilizzare il riconoscimento vocale per utilizzare e navigare in un dispositivo digitale. Tutti i mezzi di comunicazione - testo, voce, immagini, gesti, suoni - vengono utilizzati per accedere alle informazioni, affrontando così le barriere che da tempo ostacolano la comunicazione e l'interazione.

Qui vengono presentate le varie categorie di disabilità, le barriere che le persone con tali disabilità possono incontrare ed esempi di soluzioni tecnologiche accessibili (Raja, 2016):

Categoria di disabilità	Barriere alla partecipazione	Soluzioni tecnologiche accessibili
Disabilità visive (dalla cecità totale all'ipovisione)	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere la stampa e scrivere - Accedere a informazioni visive su supporti cartacei o audiovisivi - Navigare in un nuovo ambiente quando tutta la segnaletica è in testo 	<ul style="list-style-type: none"> - Riproduzione vocale e vocale - Display Braille - Ingrandimento - Riconoscimento vocale - Descrizione audio di supporti grafici e visivi - Segnaletica audio elettronica - Navigazione facilitata con GPS - Riconoscimento ottico dei caratteri o delle immagini - Modifica della luminosità dello schermo e del contrasto dei colori
Disturbi dell'udito (da perdita totale a parziale)	<ul style="list-style-type: none"> - Ascoltare lezioni, video, avvisi e altre informazioni uditive di persona o su supporti audio. - Comunicare con gli altri, compresi gli educatori, i coetanei, i colleghi e altri. 	<ul style="list-style-type: none"> - Didascalie chiuse e aperte, sottotitoli per video e programmi TV - SMS, messaggi di testo - Telefono testuale o dispositivo di telecomunicazione per non udenti (TTY/TDD), che consente la messaggistica di testo attraverso la linea telefonica - Servizi di telecomunicazione a chiamata, che consentono la conversione da testo a testo attraverso un operatore. - Uso di vibrazioni/avvisi di testo invece di avvisi audio
Disturbi del linguaggio	Comunicare con gli altri, compresi gli educatori, i coetanei, i colleghi e altri.	<ul style="list-style-type: none"> - SMS, messaggi di testo - Uscita vocale sintetizzata, funzionalità text to speech - Utilizzo di lavagne virtuali e soluzioni di comunicazione
Disabilità fisica Perdita di mobilità, destrezza e controllo di alcune funzioni corporee.	<ul style="list-style-type: none"> - Entrare, navigare e utilizzare edifici, aule e altri spazi fisici. - Utilizzo di strumenti di scrittura come penne e matite, tastiere, mouse. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sistemi di riconoscimento vocale - Tastiere adattate e virtuali - Joystick e mouse adattati - Uso dello sguardo e dei gesti per controllare i dispositivi - Accesso remoto e online al lavoro, all'istruzione e ad altri servizi
Disabilità cognitiva Comprende una serie di condizioni che possono influire sulla memoria,	<ul style="list-style-type: none"> - Difficoltà a comprendere, ricordare o seguire le istruzioni. - Difficoltà a comprendere 	<ul style="list-style-type: none"> - Riproduzione vocale e vocale di testi e immagini - Dispositivi touch screen

<p>sul pensiero e sulla risoluzione dei problemi, sulla comprensione visiva, matematica, linguistica e di lettura, sulla capacità di prestare attenzione o di seguire le istruzioni. Esempi di condizioni di base sono le lesioni cerebrali traumatiche, le difficoltà di apprendimento, la sindrome di Down, l'autismo e la paralisi cerebrale.</p>	<p>informazioni testuali.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Può verificarsi insieme ad altre limitazioni, come disturbi del linguaggio o problemi nella presa e nei movimenti delle mani. - Difficoltà a comunicare o a esprimere pensieri e idee. 	<ul style="list-style-type: none"> - Applicazioni mobili e risorse online che imitano i dispositivi di comunicazione aumentativa e alternativa (AAC), lavagne elettroniche per la comunicazione - Strumenti di organizzazione e di aiuto alla memoria come calendari online, presa di appunti, avvisi - Navigazione facilitata dal GPS - Uso di strumenti multimediali per facilitare la comprensione, ad esempio video, grafica
<p>Disabilità psicosociale</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Necessità di orari flessibili - Difficoltà a comprendere, ricordare o seguire le istruzioni. - Incapacità di reagire e prendere decisioni appropriate in seguito a informazioni o istruzioni. - Difficoltà a comunicare o a esprimere pensieri e idee. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo di strumenti di comunicazione, documentazione e lavoro online per favorire la flessibilità della programmazione. - Strumenti di organizzazione e di aiuto alla memoria come calendari online, presa di appunti, avvisi

Si tratta di un elenco non esaustivo. È importante notare che esistono altri tipi di disabilità e barriere. Per sostenere l'inclusione, anche attraverso i metodi digitali, c'è ancora molto da fare.

4.4 Bibliografia:

Foley, A., and B. A. Ferri. 2012. "Technology for people, not disabilities: ensuring access and inclusion." *Journal of Research in Special Educational Needs* 12 (4): 192–200.

National Council on Disability. 1993. Study on the financing of assistive technology devices and services for individuals with disabilities. A report to the President and the Congress of the United States. <http://www.ncd.gov/publications/1993/Mar41993>

Raja, D. 2016. "Bridging the Disability Divide through Digital Technologies" World development report: BACKGROUND PAPER Digital Dividends. <https://thedocs.worldbank.org/en/doc/123481461249337484-0050022016/original/WDR16BPBridgingtheDisabilityDividethroughDigitalTechnologyRAJA.pdf>

WHO (World Health Organization) and World Bank. 2011. World Report on Disability. http://www.who.int/disabilities/world_report/2011/report.pdf

4.5 Risorse aggiuntive:

Migliori pratiche e suggerimenti:



- Virtual Escape game for responsible consumption: <https://globalesklassenzimmer-aachen.de/escape-game/>
- Language animation creative & digital for youth exchange (English)
- https://ijab.de/fileadmin/redaktion/PDFs/Shop_PDFs/013_DIY2_E_Doku_10-03-2022.pdf
- Interactive pictures to start talking about global issues: <https://www.hanisauland.de/lehrerinnen/unterrichtsmaterial/lehrerinnen-tafelbilder/wbt-klimawandel>
- At the expense of others? Global injustice <https://aufkostenanderer.org/publication-in-english-language/>
- TOOL KID value based learning in youth: <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/124932560/EN+T-Kit+14.pdf/8e202b9b-bd7e-99f6-3381-a9744e6d422e#page=1&zoom=page-fit,21,873>
- <https://www.digital-global.net/> (critical global – methods in German & Castellano)
- „REDUSE“ project for teachers to „reuse/ Recycle & reduce“: https://www.globaleslernen.de/sites/default/files/files/education-material/reduce_umsetzung_klassen_5-12_lowres.pdf
- critical literacy https://www.globaleslernen.de/sites/default/files/files/education-material/epiz_bro_critical-literacy_online-final-1.pdf
- OER critical Power and methods for refugee topics: <https://www.f3kollektiv.net/materialien/>
- Group dynamics in online exchange (English): https://ijab.de/fileadmin/redaktion/PDFs/Shop_PDFs/016_DIY2_Summary-Group_dynamics_07-07-2022.pdf
- Green Apps and Materials (German <https://www.umwelt-im-unterricht.de/unterrichtsvorschlaege/natur-und-umwelt-erkunden-mit-dem-handy-der-app-test/>)
- (digital) Buen Vivir- (digital) Footprint and moe methods / Materials (German) <https://globalesklassenzimmer-aachen.de/learnsteps/>
- Indigenous People in action against climate change (German): <https://www.umwelt-im-unterricht.de/wochenthemen/indigene-voelker-im-kampf-gegen-den-klimawandel>
- Climate and sustainable consumption in digital learning (German) https://www.globaleslernen.de/sites/default/files/files/pages/lifestyle_bildungsmaterialien_dezember-20211.pdf
- Global education & green consumption (Italian & German) <https://catalogue.education21.ch/it>
- Methodologies for international (digital) youth exchange (polish / German) <https://ideenfundus.dpjw.org/?fbclid=IwAR1jRKGfZlZOFtRCzvzF59X6TRQnClkqEDXtyP8qkXMmdgjVnpBxwQVhRRA>
- Mini Movies- without barriers DIY- Handbook (German) https://ijab.de/fileadmin/redaktion/PDFs/Shop_PDFs/Dokumentation_DIY2_11-11-21_Das_mobile_Studio.pdf
- 5 rhythms of group dynamics in digital and hybrid formats with youth (German) https://ijab.de/fileadmin/redaktion/PDFs/Shop_PDFs/Kurzdoku-DIY2-Lab-Gruppendynamik-online-in-5_Rhythmen.pdf
- <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/other-publications#Social>

5. Modulo 5: "Conoscenza e comprensione dell'apprendimento globale"

5.1 Capitolo 1: Introduzione all'educazione globale e all'apprendimento globale

5.1.1 Lezione 1: Prospettive

5.1.1.1 Lezione 1.1 - Cambio di prospettiva

Il mondo è diverso. Anche nel modo in cui lo percepiamo. Si potrebbe addirittura dire che esistono tante percezioni del mondo quante sono le persone su questo pianeta. Il modo in cui immaginiamo il mondo e come interpretiamo queste idee non è determinato solo dalla nostra educazione e dal nostro sistema di istruzione, ma anche dalle norme sociali e dai valori della parte del mondo in cui siamo nati. Alcune percezioni sono estremamente limitate e ristrette, altre sono ampie, informate e multiprospettive, alcune sono illusioni e il prodotto di pregiudizi e stereotipi, altre sono utopie, altre ancora sono più vicine alla realtà.

È anche importante essere consapevoli del quadro generale, dello sfondo, del contesto e del fatto che possiamo vedere solo una parte del quadro e che solo osservando più parti del quadro arriveremo all'insieme. Infine, è importante capire che la nostra interpretazione di ciò che vediamo, guardiamo o sentiamo è un'altra cosa.

Per semplificare le cose, vediamo un paio di esempi illustrativi.

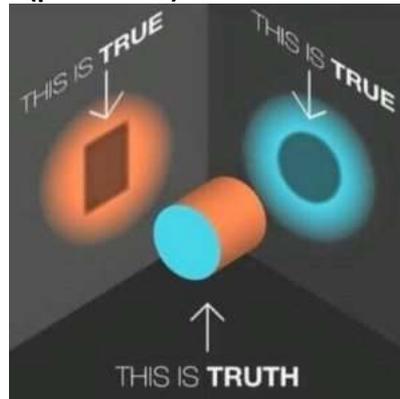
Immaginate di avere davanti a voi una ciotola di vetro piena di diversi tipi di frutta. Accanto a voi, diverse persone stanno guardando questa ciotola di frutta, ognuna in piedi al proprio capo della stanza. Ognuno di voi nominerà un frutto diverso nel contenitore, a seconda dell'angolazione da cui lo sta guardando. Ad esempio, voi vedete uva e pere. L'altro vedrà banane e mele. Un altro ancora, che magari guarda il contenitore dal basso verso l'alto, potrebbe addirittura vedere delle arance in fondo al contenitore. Quindi, ognuno descriverebbe un frutto diverso. E ognuno di voi avrebbe ragione. Perché tutti i frutti descritti sono in realtà nel contenitore. Il problema sorgerebbe se voi e i vostri vicini non foste d'accordo sulla descrizione della frutta, perché sareste così sicuri della vostra correttezza e della vostra opinione che nel contenitore ci sono solo uva e pere e nient'altro.





5.1.1.2 Lezione 1.2 - Cambio di prospettiva 2

Un esempio simile è la figura seguente. Su una parete si vedrebbe un rettangolo e sull'altra un cerchio. Entrambi sono corretti: è vero che c'è un rettangolo sulla parete ed è vero che c'è un cerchio sull'altra parete, ma la verità è l'oggetto al centro, cioè il cilindro. Se guardiamo solo la scena sulla parete, vediamo solo una parte di questa realtà. **Un diverso punto di vista (prospettiva) significa anche una diversa interpretazione (percezione).**



Questo forse si spiega meglio con l'esempio un po' più "terra-terra" della foto qui sotto. La prima immagine sarebbe stata la prima reazione della maggior parte delle persone, che sarebbero rimaste inorridite dal gesto grossolano dell'erede al trono inglese. Allo stesso tempo, avrebbero immediatamente pensato a chi stesse facendo il dito medio. Forse ai fastidiosi giornalisti e fotografi?



La rapidità con cui avviene l'ingiustizia è dimostrata dalla seconda immagine, che mostra il gesto reale da una prospettiva diversa, con il futuro re che indica il numero tre con le dita.



Anche un video del Guardian degli anni '70, **Point of View**, mostra quanto sia importante l'angolazione (o addirittura più angolazioni) da cui osserviamo e giudichiamo per interpretare gli eventi:



5.1.1.3 Lezione 1.3 - Diversità delle nostre prospettive

Come abbiamo visto nelle lezioni precedenti, è importante rendersi conto che le cose non sono sempre come sembrano o come ci viene insegnato a vederle. Per far fronte alle diverse interpretazioni che esistono in questo mondo, spesso dobbiamo "disimparare" ciò che abbiamo già imparato. La nostra visione del mondo è spesso già appresa, socialmente programmata e prevedibile. Vediamo come descriveremmo l'immagine qui sotto.



Autore della foto: [Julie Gropp](#)

Ci azzardiamo a dire che molti, dalle nostre parti, descriverebbero l'immagine in questo modo:

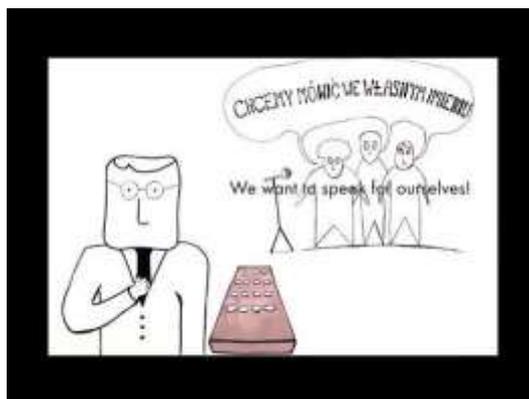
"Un cinghiale attraversa la strada".

Ma se guardassimo l'immagine da un punto di vista non antropocentrico? Allora la descrizione dell'immagine sarebbe la seguente:

"La selvaggina non attraversa la strada. La strada attraversa la foresta".

Quindi, quando cambiamo prospettiva, improvvisamente vediamo le cose (e il mondo) sotto una luce completamente diversa.

E se tracciamo una mappa di tutto ciò su come vediamo il mondo e su come ne parliamo a causa della nostra visione ridotta, otteniamo una storia come quella del filmato qui sotto. Il video Come parlare del mondo è stato prodotto dai colleghi dell'Azione umanitaria polacca (PAH) in Polonia ed è sottotitolato in inglese:



5.1.2 Lezione 2: Apprendimento globale

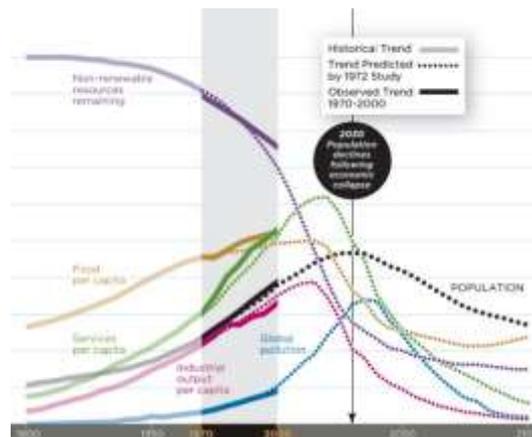
5.1.2.1 Lezione 2.1 - Apprendimento globale per un quadro più ampio 1

L'apprendimento globale non si limita a conoscere altre interpretazioni e a mettere insieme i pezzi, ma riguarda l'apprendimento permanente e la messa in discussione di come le nostre azioni quotidiane influiscono sull'insieme. È uno strumento per imparare cosa significa vedere improvvisamente le cose sotto una luce diversa, da un'angolazione diversa, per mettere insieme lentamente i pezzi di un mosaico che rivelano un quadro completo di cui forse non conoscevamo l'esistenza. Come la nostra piccola parte, in cui ci muoviamo e agiamo, influenza le altre parti e il quadro generale dello stato del mondo.

Lo stato del mondo in cui viviamo e delle nuove generazioni che vi entrano è certamente preoccupante. Crescono le disuguaglianze globali e locali, le guerre e i conflitti, i cambiamenti climatici e l'estinzione di massa delle specie nell'era dell'Antropocene, che prende il nome dal principale responsabile dei cambiamenti che lascia come impronta sul suo ambiente naturale: l'uomo.

Già negli anni '70, un gruppo internazionale di ricercatori, il [Club di Roma](#), presso il Massachusetts Institute of Technology, ha esplorato le implicazioni di una crescita globale continua e senza limiti. Hanno esaminato cinque fattori fondamentali che determinano e interagiscono per limitare la crescita sul pianeta: la crescita della popolazione mondiale, la produzione agricola, l'esaurimento delle risorse non rinnovabili, la produzione industriale e l'inquinamento. Utilizzando un modello computerizzato, hanno cercato di identificare diversi percorsi per il futuro dell'umanità e hanno riassunto i loro risultati nel rapporto *Limits to Growth*, pubblicato nel 1972.

Il messaggio di questo libro è valido ancora oggi: le risorse del pianeta non possono sostenere la crescita che ci aspettiamo se continuiamo a fare affari come al solito o a fingere che tutto vada bene. Nel XXI secolo, i ricercatori prevedono che andremo incontro al collasso dei nostri sistemi sociali, economici ed ecologici se non cambieremo lo stile di vita (nella maggior parte dei casi, il Nord globale) che ci ha portato a questi estremi. Quando di recente gli scienziati hanno riesaminato le tendenze che stiamo seguendo utilizzando modelli informatici più recenti, hanno confermato in larga misura le proiezioni fatte nel 1972 (vedi grafico sotto).



Source of graph: Meadows, D.H., Meadows, D.L., Randers, J. and Behrens III, W.W. (1972) Linda Eckstein

Ma nel libro c'è anche un **messaggio di speranza**: l'uomo può creare una società in cui vivere sulla Terra all'infinito, se impone dei limiti a se stesso e alla sua produzione di beni materiali, per raggiungere uno stato di equilibrio globale tra popolazione e produzione. La cosa triste è che, a quasi 50 anni dalla pubblicazione del libro, i politici di spicco e le multinazionali continuano a operare sulla base del business-as-usual, non volendo fare cambiamenti radicali e imporre limiti. Si lasceranno finalmente convincere e commuovere dalle masse che oggi protestano e lottano per la giustizia climatica in numero record in tutto il mondo?

5.1.2.2 Lezione 2.2 - Apprendimento globale per un quadro più ampio 2

Siamo quindi a un punto in cui - a dire il vero - per la sopravvivenza dell'umanità e delle altre specie con cui condividiamo la nostra unica casa, è imperativo prendere coscienza di tutte le connessioni, le interconnessioni e le interdipendenze del nostro stile di vita con altre parti del mondo. Diventare consapevoli delle vere cause della disuguaglianza globale, della devastazione ambientale e del radicamento in un sistema ingiusto e spesso sanguinario che opera per il bene della natura e delle persone. Einstein diceva che la stessa mentalità che ha creato un problema non può risolverlo. Pertanto, è necessario un cambiamento radicale della mentalità e, con essa, del sistema che ci ha portato in questo stato del mondo. **Ma come possiamo cambiare la mentalità?**

L'apprendimento globale è certamente uno strumento che può aiutarci a cambiare mentalità. È uno "stile di apprendimento e un modo di pensare". (Carta dell'apprendimento globale, COE, 1997). Si tratta di un approccio pedagogico che promuove una visione multiprospettica e la decostruzione degli stereotipi e si basa sulle dimensioni globali dell'educazione alla cittadinanza, come la diversità, i diritti umani, la sostenibilità, la pace e la prevenzione dei conflitti e il dialogo interculturale.

Il concetto stesso ha origine in gran parte dal lavoro di organizzazioni non governative (ONG), ricercatori in campo educativo, organizzazioni internazionali, operatori giovanili dedicati, insegnanti e attivisti che cercano di affrontare varie questioni sociali, ambientali, politiche e altre questioni globali. L'educazione globale può mettere le persone in grado di affrontare la complessità delle sfide globali senza disperazione, di sviluppare analisi critiche che colleghino i sistemi globali con i loro contesti locali, di sperimentare un senso di interconnessione e di lavorare insieme in modi che aprano diverse possibilità di coesistenza nel futuro.



Sebbene le GE abbiano tradizionalmente trovato posto soprattutto nel sistema educativo informale o nelle attività educative di varie ONG e organizzazioni giovanili, la crescente imprevedibilità dei cambiamenti sia nelle nostre società che nel nostro ambiente sta suggerendo la necessità di sviluppare partnership che vadano ben oltre questi contesti tradizionali. Solo lavorando insieme in molti settori e discipline possiamo sperare di rispondere in modo più solido e forse a tempo debito a questi rapidi cambiamenti. Le sfide che stiamo affrontando su scala globale sono ipercomplesse, stratificate, interconnesse (la soluzione di un problema crea problemi in altri luoghi), comportano molte incognite, hanno tempi lunghi e incerti.

La nostra formazione formale non ci permette di affrontare queste sfide e le complessità, le incertezze, le ambiguità, le diversità, i paradossi, le relazioni di potere diseguali e i conflitti che vi sono insiti. Spesso questo si riflette nel nostro lavoro, nonostante le nostre buone intenzioni. Se le sfide globali vengono affrontate come problemi normali, l'intervento di educatori, attivisti, CSO, operatori giovanili tende a riprodurre modelli dannosi:

- soluzioni semplicistiche che possono risolvere i sintomi, ma non le cause profonde,
- impegni paternalistici con le comunità emarginate ("sappiamo di cosa avete bisogno"),
- ideali etnocentrici di giustizia, sostenibilità e cambiamento.

Affrontare le sfide globali e gestirle a livello locale attraverso la lente dell'educazione globale e tali strumenti potrebbe consentire di evitare questi modelli dannosi e di affrontarli in modo più olistico, rompendo il sistema dominante, che si basa sulla crescita illimitata e sullo sfruttamento che ignora i limiti del pianeta.

5.1.2.3 Lezione 2.3 - Approcci metodologici sull'educazione globale

a.) Approccio micro-macro

Le principali forme di approccio micro-macro sono:

- Dal locale al globale, cioè dall'inquinamento o dalla povertà nell'ambiente locale, passando alle dimensioni globali di questi problemi e poi di nuovo al livello locale ("glocalizzazione").
- Dal personale al collettivo, cioè attraverso storie ed esperienze personali presentate dai partecipanti all'educazione globale multiculturale, imparando a conoscere la realtà della migrazione a livello collettivo.
- Dall'emotivo al razionale, cioè dalle emozioni evocate dalle narrazioni delle migrazioni citate a livello individuale, passando all'esplorazione degli aspetti generali del problema della migrazione.

b.) Analisi della potenza

La comprensione dei processi e delle sfide globali implica l'identificazione e la messa in relazione delle diverse parti interessate in base al potere e al profitto o al benessere umano e ambientale. In tutto il mondo, ogni individuo, a seconda del luogo in cui è nato, del gruppo etnico e della classe sociale, ha un accesso diverso alle risorse, alle opportunità, alle scelte e alle possibilità di influenzare le decisioni sulla condivisione delle risorse e della ricchezza. Dobbiamo porci le seguenti domande: A chi interessa, chi è interessato dal problema? Chi ha il potere di risolverlo? Chi possiede le risorse? Chi sono gli alleati o gli avversari? Quale può essere il mio ruolo nel cambiare la situazione?

Consigli generali

Imparare a disimparare: imparare a percepire che ciò che si considera neutrale e oggettivo è una prospettiva ed è legato alla provenienza sociale, storica e culturale (decostruzione: rendere visibili le origini e le agende nascoste di concetti dati per scontati).

Imparare direttamente da coloro che vivono ai margini della società tradizionale è assolutamente qualcosa che dovrebbe essere preso in considerazione quando si cerca di sviluppare nuovi partenariati e pratiche educative o di altro tipo innovative.

Anche la **Dichiarazione di Maastricht sull'apprendimento globale** (COE, 2002), preparata dal Congresso paneuropeo sull'educazione globale, lo descrive in un modo che ci è molto caro: **"L'apprendimento globale apre gli occhi e le menti delle persone alle realtà di questo mondo e le incoraggia a intraprendere azioni che portino a un mondo di maggiore giustizia, uguaglianza e diritti umani per tutti"**.

Recentemente, dopo un processo durato un anno, questa definizione di Educazione Globale è stata ridefinita nella cosiddetta [Dichiarazione di Dublino](#) (2022), la Dichiarazione Europea sull'Educazione Globale al 2050, che afferma: *"L'educazione globale è un'educazione che permette alle persone di riflettere criticamente sul mondo e sul loro posto in esso; di aprire gli occhi, i cuori e le menti alla realtà del mondo a livello locale e globale. Permette alle persone di capire, immaginare, sperare e agire per realizzare un mondo di giustizia sociale e climatica, pace, solidarietà, equità e uguaglianza, sostenibilità planetaria e comprensione internazionale. Comporta il rispetto dei diritti umani e della diversità, l'inclusione e una vita dignitosa per tutti, ora e in futuro"*.

Entrambe le definizioni sottolineano non solo la promozione del pensiero critico di fronte alle sfide globali, ma anche la **componente attiva dell'apprendimento globale**: la cittadinanza globale attiva, che comprende anche i valori dell'azione, dell'agire. Significa responsabilizzare tutti noi in questo mondo e renderci corresponsabili dei cambiamenti che porteranno allo sviluppo di una società giusta e sostenibile a livello locale e globale. Sostiene lo sviluppo di competenze che ci permettono di partecipare attivamente alle nostre comunità, di pensare in modo critico, di affrontare la discriminazione e gli stereotipi degli altri e di valutare tutti gli esseri sul nostro pianeta come uguali.

L'apprendimento globale rafforza le **competenze globali**, che stanno diventando essenziali in un mondo in rapida evoluzione e globalizzazione. La competenza globale può essere definita come **la capacità e l'inclinazione a comprendere e ad agire su questioni di importanza globale** (Boix Mansilla, 2017). Gli studenti competenti a livello globale si preparano ad affrontare il mondo complesso che li circonda attraverso:

- Imparano a esplorare il mondo al di là del loro ambiente immediato, inquadrando e dando un senso a importanti questioni globali,
- imparano a riconoscere il proprio e l'altrui punto di vista, ad articolarlo e interpretarlo in modo ponderato e ad accettare il punto di vista degli altri con empatia e rispetto,

- imparare a comunicare attraverso le differenze e a superare i divari culturali, linguistici, economici e religiosi,
- imparare ad agire responsabilmente nel mondo.

Per promuovere la cittadinanza globale non è necessario essere esperti del vero e proprio mare di sfide globali. L'importante è l'entusiasmo e la costante volontà di chiedersi ogni giorno quale sia l'impatto delle proprie azioni sul prossimo e sulla natura e come **ognuno di noi, insieme agli altri, possa contribuire a un cambiamento in meglio.**

Le ragioni principali per cercare di vivere un approccio di apprendimento globale sono, a nostro avviso, anche i seguenti obiettivi:

- **raggiungere la giustizia sociale e le pari opportunità per tutte le persone in questo mondo,**
- **realizzare la giustizia ambientale, compresi i diritti della natura e di tutti gli esseri viventi,**
- **raggiungere una pace globale duratura, la coesistenza e la coesione umana.**

5.1.3 Lezione 3: Mancanza di una dimensione globale

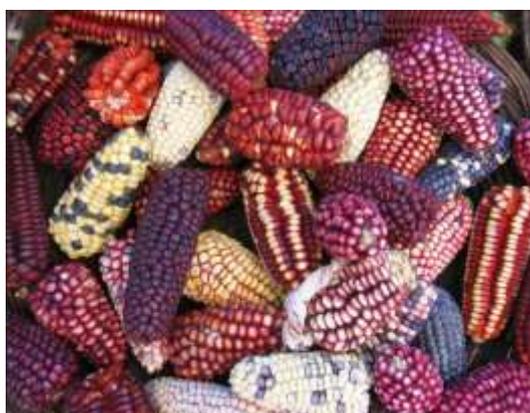
Ora, in modo molto particolare, esamineremo insieme cosa si intende per **mancanza di una dimensione globale** nella nostra percezione del mondo o delle cose apparentemente banali di questo mondo. Leggete il seguente testo lentamente e con concentrazione, immaginandolo nel modo più vivido possibile. Imagine you have been growing maize all year round.

Prima si è preparato il terreno, si è piantato il mais e lo si è zappato finché non è maturo. Ora è il momento di raccoglierlo. Andate nel campo con un bel cesto di vimini per raccogliere le pannocchie mature. Avrete pannocchie belle grandi da portare con voi durante l'inverno, poiché questa sarà la vostra principale fonte di cibo. Quando il cesto è pieno, si torna a casa e si raccolgono le pannocchie. Poi le mettete sul tavolo davanti a voi.

Com'è il vostro mais? Cercate di immaginarlo il più vividamente possibile nella vostra mente. Fate un'immagine mentale di quel mais.

Ora aprite la pagina seguente.

Il mais era così nella vostra mente?



Ricordate la lezione introduttiva sulle diverse prospettive e, usando l'esempio del mais, considerate quanto segue:

- Di che colore era il vostro mais?
- Perché l'avete immaginato nel modo in cui l'avete immaginato? (La maggior parte delle persone nel nostro ambiente di solito immagina il mais giallo).
- Cos'altro vediamo in modo simile, attraverso i nostri "occhiali gialli"?
- Perché e come immaginiamo il mondo in modo diverso?
- Qual è la differenza tra le parole "differenza" e "diversità"?
- Descrivete come usereste l'esempio del mais in classe.
- Quale approccio utilizzereste, l'apprendimento globale morbido o critico, e perché?
- Quale sarebbe la differenza se usassimo l'altro?

Vanessa Andreotti utilizza l'analogia del mais per attirare la nostra attenzione sul fatto che la nostra immaginazione può essere più limitata di quanto pensiamo. **Le nostre origini sociali, storiche e culturali hanno una forte influenza sulla nostra capacità di immaginare.** La consapevolezza di questo fatto è molto preziosa perché ci incoraggia ad essere più aperti alle persone e alle sfide che ci circondano e ci rende semplicemente più umili. L'apprendimento globale è un approccio che ci sostiene quotidianamente in questo tipo di sensibilizzazione.

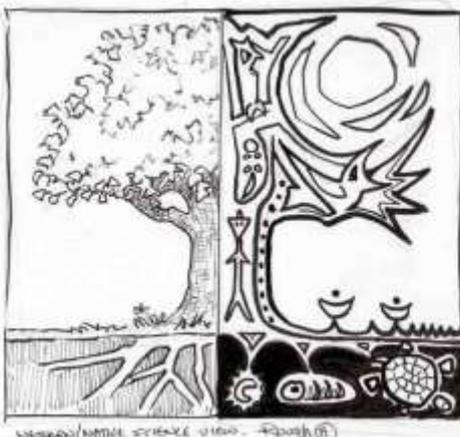


5.1.4 Lezione 4: Linee guida per l'apprendimento globale

In sintesi, quanto descritto finora può essere riassunto in alcune linee guida principali per l'apprendimento globale.

- 1) L'apprendimento globale sottolinea l'interdipendenza tra il Sud e il Nord del mondo e non si limita alla presentazione di problemi globali.
- 2) L'apprendimento globale mostra i processi globali da una prospettiva locale, presenta le loro implicazioni per tutti e non si limita all'astratto.
- 3) L'apprendimento globale utilizza descrizioni aggiornate e fattuali di persone e luoghi, non sostiene la perpetuazione di stereotipi esistenti.

- 4) L'apprendimento globale mostra le cause e le conseguenze dei processi globali, non si limita a fatti e statistiche.
- 5) L'apprendimento globale sottolinea l'importanza dell'impegno individuale a lungo termine nel rispondere alle sfide globali, piuttosto che sostenere un senso di impotenza e la raccolta di fondi per le associazioni di beneficenza.
- 6) L'apprendimento globale rispetta la dignità delle persone di cui si occupa, non si concentra sugli aspetti negativi, ma cerca di presentare un quadro equilibrato della realtà mondiale.
- 7) L'apprendimento globale incoraggia il pensiero critico e sostiene gli individui a sviluppare il proprio punto di vista sulle sfide globali, non promuove un'ideologia né offre risposte rapide.
- 8) L'apprendimento globale promuove la comprensione e l'empatia, senza ricorrere alla pietà.
- 9) L'apprendimento globale permette alle persone di cui parla di parlare da sole, non si basa su congetture e immaginazione.
- 10) L'apprendimento globale utilizza un'ampia varietà di metodi di insegnamento e apprendimento e non si limita all'apprendimento didattico.
- 11) L'apprendimento globale mira a costruire conoscenze, sviluppare competenze e cambiare atteggiamenti, e non si limita al trasferimento di conoscenze.
- 12) L'apprendimento globale è incentrato sul discente, il processo di apprendimento inizia con l'esperienza del discente e non è guidato esclusivamente dall'insegnante.



Fonte dell'illustrazione: [Green Teacher](#), Education for Planet Earth, 2013.

L'infografica Global Learning Framework (sotto) presenta in modo chiaro e semplice i temi, le competenze, i valori e gli atteggiamenti principali che vogliamo affrontare e promuovere attraverso l'apprendimento globale. Per saperne di più sull'apprendimento globale, è possibile consultare la pubblicazione [Global Learning Framework](#), realizzata da Humanitas in collaborazione con i nostri partner nell'ambito del progetto "Global Issues - Global Subjects".



Fonte dell'infografica: https://www.humanitas.si/wp-content/uploads/2022/09/GLF_infographic.pdf
(Humanitas, 2022)

5.2 Capitolo 2: Introduzione agli Obiettivi di sviluppo sostenibile

5.2.1 Lezione 1: Informazioni sugli SDGs

5.2.1.1 Lezione 1.1 - Contesto e relazioni

Nel 2015, gli Stati membri delle Nazioni Unite (ONU) hanno adottato l'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile il cui scopo è quello di fungere da linea guida per i comportamenti che ci aiuteranno a preservare il pianeta e i suoi abitanti. Al centro ci sono i 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs), che sono la "chiamata all'azione" per tutti i Paesi del mondo. Basati sulle principali problematiche che tutti noi affrontiamo su scala locale e globale, gli Obiettivi mirano sia alla prevenzione che alla mitigazione dei rischi esistenti. Il processo che ha portato alla creazione e alla pubblicazione degli SDG è iniziato già nel 1992, in occasione del Vertice della Terra in Brasile, dove le decisioni erano incentrate sul miglioramento delle vite umane e sulla protezione dell'ambiente. Otto anni dopo i Millennium Development Goals (MDGs) sono stati concordati durante il Vertice del Millennio. La collaborazione tra gli Stati che ne è seguita ha avuto una serie di tappe fondamentali nel corso degli anni, con l'istituzione di gruppi di lavoro, documenti finali e altri che hanno stabilito obiettivi, risultati desiderati e azioni che contribuiranno a raggiungere i suddetti obiettivi. "Il 2015 è stato un anno fondamentale per il multilateralismo e la definizione delle politiche internazionali, con l'adozione di diversi accordi importanti:

- Sendai Framework for Disaster Risk Reduction (Marzo 2015)
- Addis Ababa Action Agenda on Financing for Development (Luglio 2015)
- **Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development with its 17 SDGs was adopted at the UN Sustainable Development Summit** in New York Settembre 2015.
- Paris Agreement on Climate Change (Dicembre 2015)
- Ora, l'annuale High-level Political Forum on Sustainable Development serve come piattaforma centrale delle Nazioni Unite per il follow-up e la revisione degli SDGs".

L'ONU fornisce supporto, orientamento e sviluppo di capacità per gli SDG e la loro attuazione attraverso la Division for Sustainable Development Goals (DSDG). L'"interfaccia scienza-politica" è un

punto fondamentale per la comprensione e l'attuazione della scienza, che si intreccia con tutti i risultati desiderati. Questo avviene tramite il cosiddetto [Global Sustainable Development Report \(GSDR\)](#). Nel 2016 è stato deciso che il rapporto sarà pubblicato ogni 4 anni e nel 2023 sarà pubblicato il secondo rapporto, al raggiungimento della metà del percorso. L'ONU pubblica anche un rapporto annuale sui progressi degli SDGS.



https://www.freepik.com/free-vector/ecology-sustainable-development-flat-sdg-illustration_26054524.htm

5.2.1.2 Lezione 1.2 - Gli SDG in breve

Gli Obiettivi di sviluppo sostenibile, noti anche come SDG o Obiettivi globali, sono stati adottati nel 2015 e hanno una data di scadenza fissata al 2030. Sono costituiti da 17 obiettivi distinti, ma intrecciati e dipendenti l'uno dall'altro, e dai corrispondenti traguardi. Ogni azione per un obiettivo può avere un effetto diretto o indiretto su un altro e spesso tali azioni devono essere sfaccettate, ben pianificate ed eseguite. Gli obiettivi consistono in 169 traguardi complessivi. I Paesi si sono impegnati a dare priorità ai progressi di coloro che sono più indietro. Anche in questo caso, è importante notare che, pur essendo stati concordati dagli Stati membri delle Nazioni Unite, servono solo come linee guida, non come legge. Anche se esiste un quadro legislativo che sostiene o supporta molti degli obiettivi, esso non è coerente o applicato universalmente, ma piuttosto su base nazionale. Questa è anche una delle principali critiche mosse agli SDG, che verrà discussa nella Lezione 2.



Immagine da UN SDG website

Gli obiettivi stessi sono i seguenti:

- Obiettivo 1. Nessuna povertà (7 obiettivi)
- Obiettivo 2. Fame zero (8 obiettivi)
- Obiettivo 3. Buona salute e benessere (13 obiettivi)
- Obiettivo 4. Istruzione di qualità (10 obiettivi)
- Obiettivo 5. Uguaglianza di genere (9 obiettivi)
- Obiettivo 6. Acqua pulita e servizi igienici (8 obiettivi)
- Obiettivo 7. Energia pulita e accessibile (5 obiettivi)

- Obiettivo 8. Lavoro dignitoso e crescita economica (12 obiettivi)
- Obiettivo 9. Industria, innovazione e infrastrutture (8 obiettivi)
- Obiettivo 10. Riduzione delle disuguaglianze (10 obiettivi)
- Obiettivo 11. Città e comunità sostenibili (10 obiettivi)
- Obiettivo 12. Produzione e consumo responsabili (11 obiettivi)
- Obiettivo 13. Azione per il clima (5 obiettivi)
- Obiettivo 14. Vita sotto l'acqua (10 obiettivi)
- Obiettivo 15. Vita sulla terraferma (12 obiettivi)
- Obiettivo 16. Pace, giustizia e istituzioni forti (12 obiettivi)
- Obiettivo 17. Partnership per gli obiettivi (19 obiettivi)

Per informazioni più dettagliate, si consiglia di consultare la seguente pagina formale sugli SDGs:
https://sdgs.un.org/#goal_section

5.2.1.3 Lezione 1.3 - Stato attuale: Il Rapporto sugli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile 2022

L'ultimo rapporto sui progressi degli SDGs è stato pubblicato nel 2022. I risultati e le analisi pubblicate sono nel complesso tutt'altro che positivi. La conclusione unanime è che la pandemia di Covid-19, seguita da conflitti armati, tra cui quello in Ucraina, l'aumento dei prezzi del gas e del petrolio e una serie di "incidenti" ambientali hanno influito negativamente sui progressi compiuti finora. Le informazioni presentate nel rapporto si basano sugli ultimi dati disponibili (a giugno 2022) su alcuni indicatori selezionati nel quadro di indicatori globali¹ per gli SDGs. Di seguito vengono presentate alcune delle principali indicazioni sullo stato e sulle sfide di ciascun obiettivo, attraverso estratti diretti dal rapporto stesso:

Obiettivo 1. No Poverty: più di 4 anni di progressi contro la povertà sono stati cancellati dal COVID-19; l'aumento dell'inflazione e l'impatto della guerra in Ucraina fanno deragliare ulteriormente il numero di persone che vivono in estrema povertà nel 2022. La proiezione pre-pandemia era di 581 milioni, quella attuale di 657-676 milioni: 657-676 milioni

Obiettivo 2. Fame zero: per ridurre l'arresto della crescita nei bambini del 50% entro il 2030, il tasso annuo deve raddoppiare, la crisi ucraina ha innescato carenze alimentari per le persone più povere del mondo.

Obiettivo 3. Buona salute e benessere: 22,7 milioni di bambini non hanno ricevuto i vaccini di base nel 2020 - 3,7 milioni in più rispetto al 2019, i decessi per tubercolosi sono aumentati per la prima volta dal 2005, la pandemia di Covid-19 ha infettato più di (metà 2022) (2020-2021) in tutto il mondo e ha causato 15 milioni di morti (fine 2021) Interruzione dei servizi sanitari essenziali: Il 92% dei Paesi ha interrotto i progressi nell'assistenza sanitaria universale.

Obiettivo 4. Istruzione di qualità: le disuguaglianze radicate nell'istruzione sono solo peggiorate durante la pandemia, con la perdita di oltre la metà delle lezioni in presenza; la crisi globale dell'apprendimento dovuta alla pandemia COVID-19 ha aggravato la situazione di 147 milioni di bambini nel 2020-2021.

Obiettivo 5. Uguaglianza di genere: è necessario rafforzare un bilancio che risponda alle esigenze di genere, ci vorrebbero altri 40 anni perché donne e uomini siano rappresentati in modo paritario nella leadership politica nazionale al ritmo attuale, le donne rappresentano il 39% dell'occupazione totale nel 2019, ma il 45% delle perdite di occupazione globale nel 2020.

Obiettivo 6. Acqua pulita e servizi igienici: Raggiungere gli obiettivi di acqua potabile, servizi igienici e igiene entro il 2030 richiede un aumento di 4 volte del ritmo dei progressi.

Obiettivo 7. Energia pulita e accessibile: i flussi finanziari internazionali verso i Paesi in via di sviluppo per le energie rinnovabili sono diminuiti per il secondo anno consecutivo, con un rallentamento impressionante dei progressi nell'elettrificazione.

Obiettivo 8. Lavoro dignitoso e crescita economica: la disoccupazione globale rimarrà al di sopra del livello pre-pandemico almeno fino al 2023, la ripresa economica globale è ulteriormente frenata dalla crisi ucraina,

Obiettivo 9. Industria, innovazione e infrastrutture: L'industria manifatturiera mondiale si è ripresa dalla pandemia, ma i Paesi meno sviluppati sono rimasti indietro, L'industria aerea passeggeri sta ancora lottando per recuperare le perdite catastrofiche.

Obiettivo 10. Riduzione delle disuguaglianze: La pandemia ha causato il primo aumento della disuguaglianza di reddito tra Paesi da una generazione a questa parte; il numero di rifugiati a livello globale ha raggiunto un livello record.

Obiettivo 11. Città e comunità sostenibili: Non lasciare nessuno indietro richiederà una maggiore attenzione per 1 miliardo di abitanti delle baraccopoli.

Obiettivo 12. Produzione e consumo responsabili: Il 13,3% del cibo mondiale va perso dopo il raccolto e prima di raggiungere i mercati al dettaglio; la nostra dipendenza dalle risorse naturali è in aumento.

Obiettivo 13. Azione per il clima: I finanziamenti per il clima sono inferiori all'impegno di 100 miliardi di dollari l'anno, le emissioni di CO2 legate all'energia sono aumentate del 6% nel 2021, raggiungendo il livello più alto di sempre; l'aumento delle temperature globali continua senza sosta, portando a fenomeni meteorologici più estremi.

Obiettivo 14. Vita sott'acqua: L'acidificazione crescente minaccia la vita marina e limita la capacità dell'oceano di moderare i cambiamenti climatici, oltre 17 milioni di tonnellate metriche di plastica sono entrate nell'oceano nel 2021.

Obiettivo 15. Vita sulla terraferma: La biodiversità è ampiamente trascurata nella spesa per il recupero del covidone, 133 Paesi hanno ratificato il Protocollo di Nagoya che tratta l'accesso alle risorse genetiche e il loro uso giusto ed equo.

Obiettivo 16. Pace, giustizia e istituzioni forti: Un numero record di 100 milioni di persone sono state sfollate con la forza in tutto il mondo (maggio 2022), la corruzione è presente in ogni regione.

Obiettivo 17. Partenariato per gli obiettivi: L'aumento del debito Internet minaccia la ripresa dei Paesi in via di sviluppo, la diffusione di Internet è accelerata durante la pandemia. Nel 2021, gli investimenti diretti esteri sono rimborsati a 1.58 trilioni di dollari, con un aumento del 64% rispetto al 2020.

La conclusione è che gli eventi degli ultimi due anni hanno avuto un impatto negativo sui progressi degli SDG e che occorre impegnarsi per contrastarli e mitigarli, se vogliamo raggiungere gli obiettivi e avere una possibilità di garantire un ambiente sostenibile e sicuro per il futuro.

5.2.2 Lesson 2: Critique of the Sustainable Development Goals

Negli ultimi 7 anni gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite sono stati utilizzati come tabella di marcia verso la sostenibilità. Servono da guida per le politiche statali, per il business e per la condotta personale, il loro obiettivo è quello di fissare degli obiettivi e di essere un motore per il cambiamento. Molti sostengono che gli SDGs siano la riflessione imperfetta, ma pur sempre la migliore, che sia stata fatta finora sulle complessità del mondo e sul nostro impatto. E sono proprio queste "imperfezioni" a essere oggetto di esame e di critica.

Infatti, secondo l'Economist, già nel 2015, "i detrattori sostengono che l'ampiezza è in contrasto con la necessità di stabilire delle priorità". L'Economist descrive gli SDG come così ampi e tentacolari da "rappresentare un tradimento nei confronti delle popolazioni più povere del mondo".

Purtroppo, con l'Agenda 2030 e i 17 Obiettivi di sviluppo sostenibile, i leader mondiali non sono ancora riusciti a superare la visione binaria secondo cui il mondo dovrebbe essere composto dal

mondo sviluppato (cioè "noi" - Europa e Nord America) e da tutti gli altri che sono ancora "in via di sviluppo". Questa concezione dello sviluppo presuppone una sola possibilità di sviluppo "reale", che si avvicina alla nostra. È ancora una visione del mondo attraverso la lente neoliberale della crescita economica e dello sviluppo economico (Gobbo, 2016). Gli obiettivi potrebbero significare un cambiamento verso partenariati paritari che permettano di imparare gli uni dagli altri, ma in realtà il loro discorso si basa ancora una volta sulla separazione tra sviluppati e sottosviluppati nel tipico paradigma economico.

Punti chiave della critica:

Gli obiettivi

C'è una critica piuttosto diffusa riguardo agli obiettivi, non ritardando ciascun Obiettivo. "Ad esempio, il Copenhagen Consensus Centre ha condotto un'iniziativa per condurre un'analisi costi-benefici sugli obiettivi degli SDG, evidenziando che gli sforzi per raggiungere alcuni degli obiettivi sarebbero "poco convenienti" e suggerendo che dovrebbero essere modificati o abbandonati del tutto (Lomborg 2014)". La mancanza di una designazione precisa dei finanziamenti e delle modalità di realizzazione si è rivelata un serio ostacolo. Infatti, secondo la Banca Mondiale, come pubblicato nello "studio più completo sui costi del WBG, Beyond the Gap, stima che il raggiungimento degli SDG legati alle infrastrutture, più la mitigazione del cambiamento climatico legata alle infrastrutture, richiederà investimenti equivalenti al 4,5-8,2% del PIL aggregato dei Paesi a basso e medio reddito all'anno nel periodo 2015-30". 5. Nei singoli Paesi, tuttavia, soprattutto quelli a basso reddito, il fabbisogno di investimenti può rappresentare una quota sostanzialmente maggiore del PIL".

Oltre a ciò, come ha affermato Philip Alston, non esiste un legame esplicito con i diritti umani specifici. Sebbene si possano fare dei collegamenti, si può affermare che questi non sono sufficienti.

Gli indicatori e l'indice SDG

Gli indicatori presentano un problema a più livelli. Sebbene il loro obiettivo sia quello di guidare e tracciare i progressi, non sono stati in grado di farlo. Secondo i rapporti, non incapsulano pienamente i concetti, lasciano spazio a contestazioni e interpretazioni e non coprono tutto ciò che non è ovviamente tangibile.

L'indice degli SDG è uno degli altri punti di contestazione. Secondo Hickel, "i Paesi con i punteggi più alti in questo indice sono alcuni dei Paesi più insostenibili al mondo dal punto di vista ambientale". Ciò è dovuto al fatto che una buona performance sugli obiettivi legati allo sviluppo (che sono la maggior parte), può garantire un punteggio elevato, anche se la performance sulla sostenibilità è bassa. Questo è il caso di alcuni Paesi sviluppati come la Svezia o gli Stati Uniti, che secondo quanto riferito hanno entrambi "livelli insostenibili di impatto ambientale". Inoltre, l'Università di Leeds avrebbe pubblicato dei dati a sostegno della tesi secondo cui i Paesi classificati in alto hanno in realtà livelli estremamente elevati di utilizzo delle risorse, inquinamento, ecc.

Il problema è accentuato dal fatto che la maggior parte degli indicatori non tiene conto del commercio internazionale e i dati non riflettono, ad esempio, la produzione di un'azienda dell'UE che ha esternalizzato in un Paese in via di sviluppo. Questo ci porta alla questione dei dati.

Dati insufficienti o errati

Per monitorare i progressi degli Obiettivi, sono necessari i dati di tutti gli Stati. Questi dati devono essere forniti tempestivamente, devono essere completi e accurati. Tuttavia, nella realtà non è così. I dati mancano nei Paesi che richiedono maggiori sforzi. Secondo un rapporto pubblicato da Bali Swain, "dal 1990 non c'è un solo quinquennio in cui i Paesi abbiano dati sufficienti per riferire su più del 70% dei progressi degli OSM (UN Independent Expert Advisory Group 2014). E, cosa ancora più preoccupante, circa la metà di questi dati si basa su indagini concrete a livello nazionale; il resto è costituito da stime, modellizzazioni e monitoraggi globali". I dati mancano, sono obsoleti e inaffidabili.

L'"economia sommersa" non viene presa in considerazione, così come le pratiche di corruzione e il commercio illegale, il lavoro forzato e così via.

Il linguaggio degli Obiettivi

Nel 2015, Easterly, che è apertamente critico nei confronti degli Obiettivi, ha affermato che gli SDG rispondono alla domanda su cosa si dovrebbe fare, ma non forniscono risposte su "come?" e "chi". Questo suggerisce che sapere cosa deve essere fatto, non fornisce la soluzione e senza una distribuzione concreta delle responsabilità, tutto rimarrà senza azione. Inoltre, poiché gli SDG non sono vincolanti e consentono di scegliere l'attuazione degli obiettivi e di modificarli da Stato a Stato, insieme alla responsabilità dei singoli, non c'è abbastanza pressione per agire. E la realtà è che senza una pressione sufficiente e affidandosi solo alla cooperazione non si otterranno i risultati necessari. Purtroppo, questo si può già osservare dagli insufficienti progressi compiuti sugli Obiettivi, come brevemente discusso nella lezione precedente.

Il paradosso delle risorse

Il ricercatore Rene Suša (2021) sostiene allo stesso modo che il nucleo degli obiettivi di sviluppo sostenibile comporta un paradosso fondamentale: la sostenibilità e lo sviluppo così come lo conosciamo semplicemente non sono compatibili. Sappiamo tutti di vivere su un pianeta fisicamente limitato, ma vogliamo comunque continuare a funzionare all'interno di un sistema basato sul modello della crescita illimitata. Il concetto di sostenibilità dovrebbe quindi concentrarsi su cosa esattamente vogliamo che duri, cosa vogliamo rendere sostenibile. Il linguaggio degli SDGs suggerisce che la risposta a questa domanda sembra essere che vogliamo mantenere le strutture socioeconomiche di cui godiamo oggi. Questo però non è possibile su un pianeta con risorse limitate. Se invece guardiamo a come altre parti del mondo (oltre al mondo occidentale) intendono e interpretano la sostenibilità, potremmo vedere anche lo sviluppo sotto una luce completamente nuova. Per esempio, molte popolazioni indigene definiscono la sostenibilità come la capacità di sopravvivere, di sostenersi. Per loro, la sostenibilità non è un termine che descrive la continuazione dei tassi di crescita economica, ma piuttosto uno stile di vita che consente di rimanere in vita nel lungo periodo. Sembra un concetto semplice, ma è qualcosa che il nostro sistema, e di fatto il linguaggio degli SDGs, chiaramente manca.

Philip Alston

Philip Alston, relatore uscente delle Nazioni Unite sulla povertà estrema e i diritti umani (Alston, 2020), è stato uno dei principali critici degli SDG. Secondo lui, uno dei problemi principali degli Obiettivi è "la loro dipendenza dalla linea di povertà internazionale (IPL) della Banca Mondiale, difettosa, di 1,90 dollari al giorno come barometro della povertà, che egli giudica giustamente un livello troppo basso per sostenere una vita dignitosa coerente con i diritti umani fondamentali" (Alston, 2020, p. 4). Nel suo rapporto finale del 2020, afferma che anche "se gli SDGs saranno raggiunti, miliardi di persone continueranno ad affrontare gravi privazioni, poiché la soglia di povertà rappresenta nel migliore dei casi "una mera sussistenza"" (Alston, 2020, p. 10). Forse il punto più cruciale della sua critica è che gli SDGs invitano alla crescita economica, pur agendo contro il cambiamento climatico. La crescita economica, l'ineguale distribuzione delle risorse e l'insufficiente azione verso politiche che possono essere benefiche sono stati i fattori chiave sia per l'impatto negativo sul clima sia per gli effetti negativi sui poveri. Chiede inoltre di ricalibrare gli SDGs. E non è l'unico. Numerose pubblicazioni suggeriscono la necessità di un cambiamento di approccio, rafforzato dalla pandemia e dai suoi effetti.

5.3 Capitolo 4: Video dal Sud del mondo sugli SDGs

Il lavoro sul progetto Culpeer4Change ha dimostrato l'impatto che i gruppi del Sud globale possono avere sulla nostra visione e comprensione dello sviluppo sostenibile. Per questo motivo, qui sono inclusi alcuni esempi che mostrano il lavoro di questi gruppi che sensibilizzano su questioni chiave in modo artistico. Questi esempi possono essere utilizzati come parte dell'apprendimento culturale tra pari, anche in formato digitale. L'opportunità di vedere il lavoro degli altri e di approfondire la loro prospettiva su questioni cruciali può essere sfruttata per avviare il dialogo e la cooperazione a sostegno degli Obiettivi di sviluppo sostenibile.

5.3.1 Lezione 1: Come si possono utilizzare i video con un approccio graduale?

Fase 1 Il singolo o il gruppo devono familiarizzare con gli Obiettivi di sviluppo sostenibile.

Fase 2 La breve guida qui sotto può aiutare a orientarsi tra i video da vedere in relazione a un SDG di interesse. I partecipanti devono familiarizzare con il gruppo, la sua provenienza e la sua attività principale. Questo di per sé amplierebbe la conoscenza dei partecipanti e li aprirebbe a nuove culture.

Fase 3 Visione di uno o più video

Fase 4 Discussione online o di persona sul video tra i tirocinanti: Quali sono stati gli argomenti discussi?, Qual è stato il tema al centro dell'attenzione?, Quali altri SDG (oltre a quello indicato) vedete trattati e come?

Fase 5 Discussione con il gruppo di cui è stato visto il video: porre domande, condividere commenti, impatto e condividere la conoscenza del lavoro di altri nei rispettivi ambiti. Se non è possibile discutere con il gruppo, fate una seconda sessione con i vostri colleghi e proponete idee su come il vostro gruppo affronterebbe l'argomento.

Fase 6 Brainstorming di idee e possibilità di cooperazione

5.3.2 Lezione 2: I video e il loro legame con gli SDGs

Paese di origine: Peru

Nome del gruppo: Arena y Esteras

Breve descrizione del video: Cambiamento climatico in Perù - Una breve panoramica su come Arena y Esteras si impegna a combattere il cambiamento climatico davanti alla propria porta di casa e nel proprio quartiere

Video Link:

https://www.youtube.com/watch?v=QeynjgATY_w&embeds_euri=https%3A%2F%2Fculpeer-for-change.eu%2F&source_ve_path=MjM4NTE&feature=emb_title

Collegamento con l'SDG: SDG 15

Paese di origine: Ethiopia

Nome del gruppo: Circus Devere Berhan

Breve descrizione del video: : Performance "Cargo" by Circus Debere Berhan Full Performance (1:20Minutes) of Circus Debere Berhan with Live Music

Video Link:

https://www.youtube.com/watch?v=sPB755G1WdM&embeds_euri=https%3A%2F%2Fculpeer-for-change.eu%2F&feature=emb_logo

Connessione con l'SDG: Molteplici

Paese di origine: South Africa

Nome del gruppo: M.U.K.A.

Breve descrizione del video: : Performance "I am sorry" - full Performance of "I am sorry" Actors:
Director: Brian Pakhati

Video Link:

https://www.youtube.com/watch?v=ZArXhqAZ5sk&embeds_euri=https%3A%2F%2Fculpeer-for-change.eu%2F&feature=emb_logo

Collegamento con gli SDG (breve descrizione degli obiettivi coperti): 4

Paese di origine: Bolivia

Nome del gruppo: Teatro Trono

Breve descrizione del video: Teatro Trono - Retorno a la semilla

Accompagnate i giovani artisti del Teatro Trono nella loro ricerca sulle correlazioni tra cambiamento climatico, madre terra e comportamento umano. Ci accompagnano nel loro viaggio verso i ghiacciai della Bolivia, che sono in grave pericolo.

Video Link:

https://www.youtube.com/watch?v=MucV1me92vk&embeds_euri=https%3A%2F%2Fculpeer-for-change.eu%2F&feature=emb_logo

Collegamento con gli SDG (breve descrizione degli obiettivi coperti): 13

Paese di origine: Argentina

Nome del gruppo: Fuera de Foco

Breve descrizione del video: Watch a brilliant Mini Performance fo Fuera de Foco Girl about woman rights in times of pandemic

Video Link:

https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=SmtZZ5Gxfgo&embeds_euri=https%3A%2F%2Fculpeer-for-change.eu%2F&feature=emb_logo

Collegamento con l'SDG: SDG 5

Paese di origine: Multipli

Nome del gruppo: Music for the SDGs

Breve descrizione del video: Groups from all over the world get together to create music together (online) in on topics related to the SDGs

Video Link: <http://mackglobe.com/musicforsdgs/>

Connessione con l'SDG: Molteplici

Paese di origine: Uganda

Nome del gruppo: SOSOLYA 2022

Breve descrizione del video: Cambiamento climatico in UGANDA - Una breve panoramica su come SOSOLYA si impegna a combattere il cambiamento climatico davanti alla porta di casa e nel proprio quartiere. E come una ragazza porta la SOLUZIONE per questo problema. Vedete alcune parti di "Woman King" sul palco della scuola di Rissen/Amburgo.

Video Link: Disponibile sulla piattaforma CULPEER

Collegamento con gli SDG: 5 e 13

Paese di origine: Uganda

Nome del gruppo: SOSOLYA

Breve descrizione del video: All'inizio di giugno 2019, Bagonza Herman Katoroogo, istruttore di danza presso l'Accademia di danza Sosolya Ungudu di Kampala/Uganda, è stato ospite di un'undicesima classe (ProVo2) presso la scuola Erich Kästner di Amburgo-Farmsen. La sua visita faceva parte del progetto "CREACTIV for climate justice" della KinderKulturKarawane. Il programma comprendeva esercizi creativi, riflessioni su sogni e ideali, discussioni sulle cause e sugli effetti del cambiamento climatico e sulle possibili soluzioni: Chi sono le persone che mi hanno formato? Cosa è importante per me nella vita? Cosa possiamo fare contro il riscaldamento globale? Come potrebbero essere le città amiche del clima? A tal fine, i giovani hanno redatto le proprie leggi per le città del futuro. Alla fine c'è stata una lezione di danza. Quando i giovani artisti di Sosolya verranno in visita nell'ottobre 2019, da queste idee dovrebbe nascere uno spettacolo comune da portare al pubblico.

Video Link: https://www.youtube.com/watch?v=s_OyB9OpetA

Collegamento con gli SDG (breve descrizione degli obiettivi coperti): 13

Paese di origine: El Salvador

Nome del gruppo: Tiempos Nuevos Teatro

Breve descrizione del video: I membri di Tiempos Nuevos Teatro (TNT) di El Salvador presentano se stessi e il loro spettacolo, che porteranno in tournée nella primavera del 2022 nell'ambito della Carovana Culturale dei Bambini, e raccontano perché è importante proteggere il clima.

Video Link: <https://www.youtube.com/watch?v=onqwD1YMnQY>

Collegamento con l'SDG: 13

5.4 Bibliografia

Alston, P. (2020), The parlous state of poverty eradication: Report of the Special Rapporteur on extreme poverty and human rights, Human Rights Council Forty-fourth session 15 June–3 July 2020, A/HRC/44/40, available at: <https://chrgj.org/wp-content/uploads/2020/07/Alston-Poverty-Report-FINAL.pdf>

Bali Swain, Ranjula. (2017). A Critical Analysis of the Sustainable Development Goals. 10.1007/978-3-319-63007-6_20.

Boix Mansilla, [GLOBAL THINKING](#), AN ID-GLOBAL BUNDLE TO FOSTER GLOBAL THINKING DISPOSITIONS THROUGH GLOBAL THINKING ROUTINES, Harvard Graduate School of Education, 2017

Corn experiment based on the work of Vanessa Andreotti, Heads-Up lecture, available on Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=YpO21x6f1GA>

Global Sustainable Development Report (GSDR) 2023, United Nations Department of Economic and Social Affairs Sustainable Development, available at: <https://sdgs.un.org/gsd/gsd2023>

Hickel, J. (2020), The World's Sustainable Development Goals Aren't Sustainable, Foreign Policy, available at: <https://foreignpolicy.com/2020/09/30/the-worlds-sustainable-development-goals-arent-sustainable/>

Humanitas,(2022), [Global Education](#), Beyond The Tales project.

Kavka Gobbo Ž., Z globalnim učenjem do globalnih ciljev, 2016. In SLOGOPIS, Sloga, NGO Platform for Development, Global Learning and Humanitarian Aid, Ljubljana.

Mair, Simon & Jones, Aled & Ward, Jonathan & Christie, Ian & Druckman, Angela & Lyon, Fergus. (2017). A Critical Review of the Role of Indicators in Implementing the Sustainable Development Goals. 10.1007/978-3-319-63007-6_3. , available at:
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1462901122000107>

McCloskey, S. (2021), Are the Sustainable Development Goals sustainable?, Part of series: Embedding sustainability education in practice, available at: <https://www.bera.ac.uk/blog/are-the-sustainable-development-goals-sustainable>

Suša, R., [Global Citizenship Education \(GCE\) for Unknown Futures](#), Mapping Past and Current Experiments and Debates

SDG Thoughts: Rene Suša, Gesturing Towards Decolonial Futures collective, 2021. Sloga, NGO Platform for Development, Global Learning and Humanitarian Aid, Ljubljana. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=DSWjFscV024>.

Sustainable Development Goals, United Nations Department of Economic and Social Affairs Sustainable Development, available at: <https://sdgs.un.org/goals>

The Sustainable Development Goals Report 2022, available at
<https://unstats.un.org/sdgs/report/2022/The-Sustainable-Development-Goals-Report-2022.pdf>

Thinking about the maize experiment, you can further explore your un-learning efforts here:
<https://facinghumanwrongs.net/unlearning-bundle-unit-1/>.

Vanessa Andreotti, Lynn Mario T. M. de Souza: [Learning to read the world Through Other Eyes](#)

Vanessa Andreotti et al.: [Global Citizenship Otherwise](#)

Vanessa Andreotti: [Global education in times of unprecedented changes](#)

Vanessa Andreotti et al.: [Mobilising Different Conversations about Global Justice in Education: Toward Alternative Futures in Uncertain Times](#)

Vorisek, D; Yu, S.(2020), Understanding the Cost of Achieving the Sustainable Development Goals. Policy Research Working Paper;No. 9164. World Bank, Washington, DC. © World Bank.
<https://openknowledge.worldbank.org/handle/10986/33407> License: CC BY 3.0 IGO.

(2020) Time to revise the Sustainable Development Goals, The international journal of science Nature 583, 331-332 (2020), doi: <https://doi.org/10.1038/d41586-020-02002-3>, available at:
<https://www.nature.com/articles/d41586-020-02002-3>

RECOMMENDED LITERATURE:
[Limits to Growth](#) in pdf format.



Co-funded by
the European Union



5.5 ANNESSO

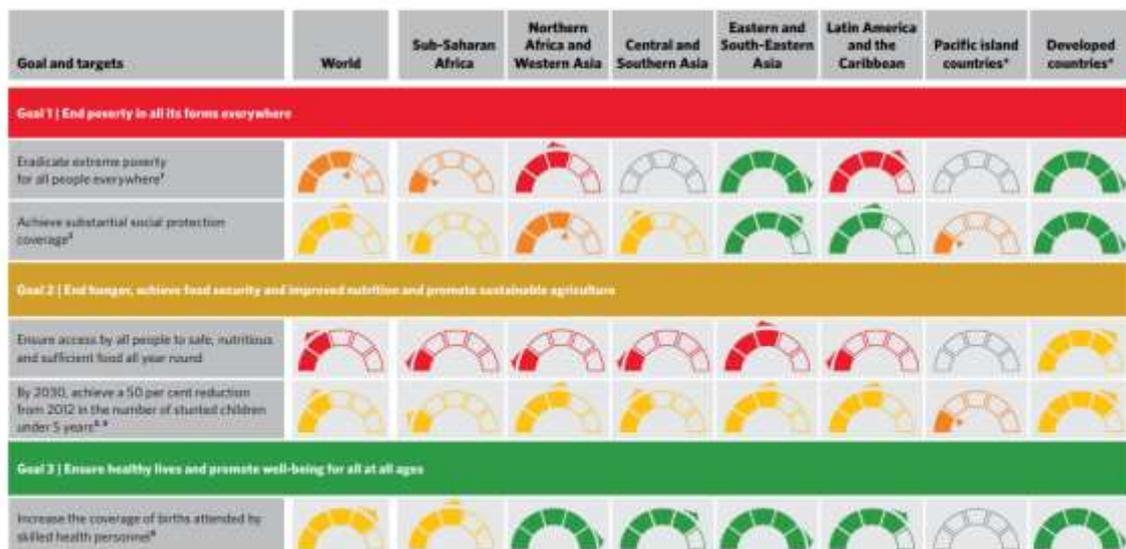
Sustainable Development Goals Progress Chart 2022, available at:
<https://unstats.un.org/sdgs/report/2022/Progress-Chart-2022.pdf>

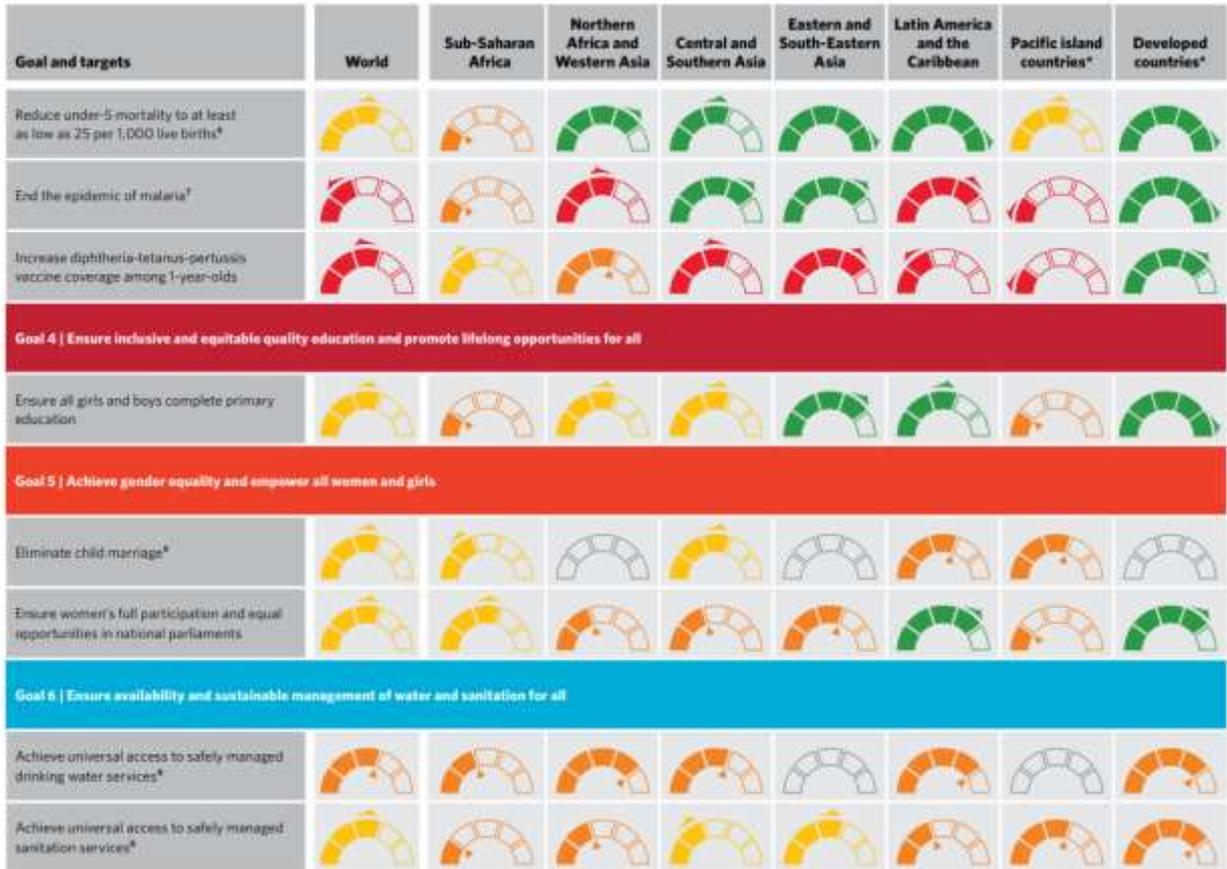
Sustainable Development Goals Progress Chart 2022

The Sustainable Development Goals Progress Chart 2022 presents a snapshot of global and regional progress of selected targets under the 17 Goals of the 2030 Agenda for Sustainable Development. The progress assessment is based on the most up-to-date data and for some of the Sustainable Development Goals (SDGs) also reflect the impacts of the COVID-19 pandemic. Due to data collection challenges related to pandemic-related measures, measuring the full impact of COVID-19 is limited for the other Goals.

The Progress Chart 2022 clearly demonstrates the deterioration of progress towards many targets, such as poverty, food security, ending the epidemic of malaria, immunization coverage, and employment, caused by the impacts of the COVID-19 pandemic, climate change and conflict. Recent cascading crises have magnified the challenges of achieving the SDGs. Urgent, scaled-up and coordinated actions by all countries are needed to accelerate SDG implementation and avert the devastating impacts in order to get on track and chart a course for better recovery.

The progress chart presents two types of information: 1) a trend assessment using spotlight colours to measure progress towards the target (from a baseline year to the most recent data point), and 2) a level assessment using a gauge meter to measure the current level of development with respect to the distance from a target, using the latest data. The chart is based on a limited number of indicators and information available as of June 2022. For most of the indicators, the latest available data are from 2019 to 2021. A baseline year of around 2015 or 2010 is used for the trend assessment.







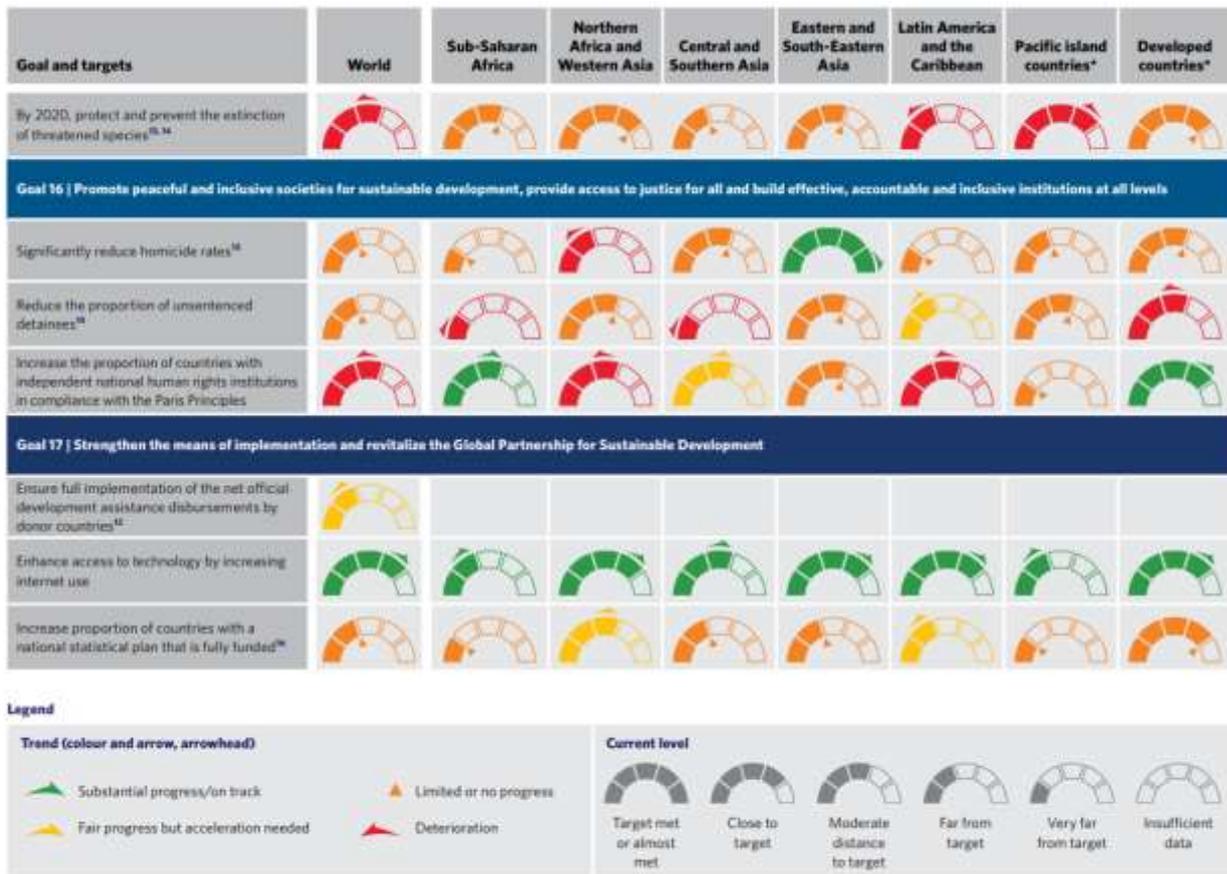
Goal and targets	World	Sub-Saharan Africa	Northern Africa and Western Asia	Central and Southern Asia	Eastern and South-Eastern Asia	Latin America and the Caribbean	Pacific island countries*	Developed countries*
Goal 7 Ensure access to affordable, reliable, sustainable and modern energy for all								
Achieve universal access to electricity								
Double the global rate of improvement in energy efficiency ^{A,*}								
Goal 8 Promote sustained, inclusive and sustainable economic growth, full and productive employment and decent work for all								
Sustain per capita economic growth ^B								
Achieve full employment								
Goal 9 Build resilient infrastructure, promote inclusive and sustainable industrialization and foster innovation								
Significantly raise industry's share of GDP								
Substantially increase the expenditure for scientific research and development as a proportion of GDP								
Increase access to mobile networks								
Goal 10 Reduce inequality within and among countries								
Reduce inequality within countries ^{A,*}								



Co-funded by
the European Union



Goal and targets	World	Sub-Saharan Africa	Northern Africa and Western Asia	Central and Southern Asia	Eastern and South-Eastern Asia	Latin America and the Caribbean	Pacific island countries*	Developed countries*
Goal 11 Make cities and human settlements inclusive, safe, resilient and sustainable								
Reduce the proportion of urban population living in slums								
Goal 12 Ensure sustainable consumption and production patterns								
Reduce the domestic material consumption per unit of GDP								
Rationalize inefficient fossil-fuel subsidies per unit of GDP								
Goal 13 Take urgent action to combat climate change and its impacts								
Reduce global greenhouse gas emissions ¹⁹								
Goal 14 Conserve and sustainably use the oceans, seas and marine resources for sustainable development								
Increase the proportion of fish stocks within biologically sustainable levels ¹⁹								
Increase the coverage of protected areas in relation to marine Key Biodiversity Areas								
Goal 15 Protect, restore and promote sustainable use of terrestrial ecosystems, sustainably manage forests, combat desertification, and halt and reverse land degradation and halt biodiversity loss								
Ensure the conservation, restoration and sustainable use of terrestrial ecosystems								
Ensure the conservation, restoration and sustainable use of mountain ecosystems								



5

6. Modulo 6: "Trasferimento delle conoscenze in azioni creative - Esempi di scambio"

6.1 Capitolo 1: Introduzione all'azione creativa

Sulla base delle nostre precedenti esperienze nell'utilizzo di approcci culturali di apprendimento tra pari per gli scambi tra giovani del Nord e del Sud del mondo e delle lezioni apprese durante la crisi sanitaria di Covid-19, il nostro team ha creato una serie di metodi digitali che convertono le interazioni culturali, fisiche e sincrone in versioni digitali.

Così, ad esempio, le creazioni artistiche sui temi degli SDG, che sono state esposte in mostre fisiche e sono state utilizzate per cartoline e altri oggetti, sono ora proposte per essere incluse in una Galleria virtuale, che comprende sia fotografie che opere di pittura/arte, che trattano determinati temi degli SDG e sono state fornite da artisti globali.

Se pensavate che i murali potessero essere realizzati solo se tutti gli artisti sono fisicamente presenti, ripensateci, perché stiamo proponendo l'attività dei **Murali Virtuali**, che vedrà un artista, un tutor da una località distante, guidare e supportare i muralisti in loco. L'interazione online sarà utilizzata per discutere dei colori, dell'idea alla base dell'immagine da trasformare in murale e dei temi e delle storie ad essa collegati.

"**30 domande per innamorarsi di una cultura**" è un concetto che riprende quello delle "30 domande per innamorarsi", trasformandolo in un'attività online transnazionale, con sessioni sincrone e

asincrona, che può aiutare le persone che interagiscono a comprendere meglio la cultura dell'altro attraverso domande che approfondiscono il modo in cui una persona percepisce e vive una cultura privatamente e come può condividere questa cultura con un amico.

Fin dagli albori dell'umanità le persone si raccontano storie per motivi diversi. Le storie hanno viaggiato in lungo e in largo e la saggezza comune è riuscita a infiltrarsi nei racconti, nelle fiabe, nelle favole, nei detti dei popoli di tutti i continenti. **La condivisione di storie in podcast** - fiabe, favole e proverbi - è un'altra attività digitale che stiamo avviando. La sezione podcast sarà arricchita da video con storie domestiche, raccontate da giovani del Sud globale - non favole, ma portatori della cultura contemporanea, che merita una giusta rappresentazione.

Il **teatro** è un'espressione culturale che ha un effetto trasformativo molto forte sulle persone. Soprattutto quando viene utilizzato per il cambiamento sociale. Ciò che CULPEER goes Digital offre sono forme di teatro asincrono, che affrontano situazioni problematiche globali, risolvono problemi transcontinentali e condividono storie personali, entrando nei domini del teatro verbatim e del teatro dell'oppresso in molte delle loro forme. L'esemplare rappresentazione teatrale relativa agli SDG, sviluppata e registrata da un gruppo sudafricano, offrirà agli spettatori un'opportunità di auto-riflessione e analisi. Le sessioni di domande e risposte online possono essere utilizzate per incontrare gli attori e discutere vari aspetti dello spettacolo.

Il cibo è portatore di cultura, è espressione di un'identità culturale. La cultura è influenzata dal cibo in vari modi, come la famiglia, la tradizione e la religione. Questi aspetti distinguono i popoli. Per questo motivo, la condivisione di come cuciniamo e di cosa mangiamo attraverso i corsi di cucina online è un altro metodo digitale con cui stiamo contribuendo.

Infine, ma non per questo meno importante, la musica è un'espressione della cultura, che può contenere tutte le informazioni da condividere: dai fatti, inclusi nei testi, ai sentimenti rappresentati nelle melodie. Un'attività digitale transcontinentale "**Sing a song together**" è un'altra offerta dell'iniziativa CULPEER goes Digital. Tutorial e sessioni di danza e batteria accompagneranno questa parte dell'offerta del progetto.

Consultate le descrizioni dei metodi digitali e i materiali di supporto per avere un'idea più precisa di come potete trasferire e trasformare le vostre conoscenze culturali in attività creative online.

6.2 Capitolo 2: Metodi digitali

Presentiamo esempi di metodi di apprendimento digitale peer-to-peer e vi invitiamo e incoraggiamo a implementarli nella vostra pratica, nei vostri ambienti e nei vostri gruppi. Speriamo che questo vi ispiri a sviluppare una formazione digitale peer-to-peer creativa e sostenibile.

Elenco completo dei metodi digitali proposti da CULPEER DIGITAL

- 1) Storie di casa
- 2) Proverbi in podcast
- 3) Attività teatrali asincrone
- 4) Cantare una canzone insieme
- 5) Corsi di cucina online
- 6) Podcast di fiabe
- 7) Galleria virtuale
- 8) Murale virtuale
- 9) Laboratorio di competenze
- 10) 30 domande per innamorarsi della cultura

I metodi sono raggruppati per tipi di arte. Tuttavia, la maggior parte di essi coinvolge diverse metodologie artistiche e digitali.

Arte visiva

Murale virtuale

Il progetto di opere d'arte murale è una bellissima opzione per condividere idee all'interno della comunità, rendere visibile l'arte per la trasformazione sociale e rafforzare le relazioni locali. L'arte è un linguaggio universale che non conosce limiti. È anche possibile creare un murale con l'aiuto dell'artista "virtualmente", cioè collegato online e in grado di dare istruzioni al gruppo di partecipanti dall'altra parte su come dipingere, in base all'immagine in bianco e nero proiettata sul muro, simile ai dipinti "paint by numbers", ma questa volta su scala più ampia e con più pittori che co-creano il capolavoro simultaneamente. *(Link to the templates) See the full method's description.*

Questo metodo può aiutarvi con:

- preparazione / debrief;
- lo sviluppo della relazione;
- l'apprendimento di un argomento

Galleria virtuale

Una galleria virtuale non è solo un sito web che presenta immagini di lavori creativi, ma un'esperienza interattiva che può assumere diverse forme. Una galleria virtuale acquista valore quando c'è un pubblico. Il pubblico interpreta gli oggetti esposti e mira a creare un significato.

(Link to the templates) See the full method's description.

Questo metodo può aiutarvi con:

- preparazione / debrief;
- lo sviluppo della relazione;
- l'apprendimento di un argomento

Teatro

Attività teatrali asincrone

Attività basata sui metodi del Teatro dell'Oppresso e sull'attività Verbatim. Si tratta di un processo di creazione di un pezzo teatrale di 15-20 minuti sul tema, che termina con lo stato di gravità che i partecipanti stanno cercando di cambiare. Questa attività si basa su diversi approcci teatrali. Uno di questi è il teatro dell'oppresso e l'altro è il teatro verbale.

La prima forma di teatro si basa sull'idea di sviluppare impulsi di reazione e intervento contro tutti i tipi di oppressione promossi dal teatro dell'oppresso. Il teatro dell'oppresso apre la possibilità di dialogo trasformando gli spettatori in spettatori-attori, in grado di intervenire in qualsiasi momento e di influenzare l'evoluzione della rappresentazione. In questo caso, un gruppo (del Paese A) può realizzare scene con problemi locali, condividerle con altri gruppi e ottenere proposte di soluzioni o cambiamenti, considerati da una prospettiva diversa, come in un'opera teatrale.

La seconda forma di teatro - verbatim - dà voce a coloro che non si sentono sicuri di parlare e porta alla luce storie che sono più difficili da condividere. Il verbatim può includere attività di registrazione delle proprie storie e la loro condivisione con un'altra persona, dandole l'opportunità di raccontarle come se fossero le sue.

(Link to the templates) See the full method's description

Questo metodo può aiutare a

- imparare a conoscere un argomento

Cucinare

Corso di cucina online

Il cibo è una componente importante dell'identità culturale delle persone. È una parte di ciò che sono e del modo in cui si collegano al loro gruppo culturale o etnico di appartenenza. Soprattutto per le persone con un passato da migranti e rifugiati, il cibo è un modo per conservare la propria cultura. Condividere la cucina nazionale con persone provenienti da altri Paesi contribuisce a condividere la cultura nazionale. Inoltre, la comunicazione interculturale attraverso il cibo porta ad arricchire le relazioni con altre persone, al di là dei confini nazionali. Prima del corso di cucina online, è necessaria una fase preparatoria.

(Link to the templates) See the full method's description

Questo metodo può aiutarvi a

- lo sviluppo della relazione;
- l'apprendimento di un argomento

Film

Cantare una canzone insieme

Cantare una canzone insieme è un'attività che permette ai partecipanti di cantare la stessa canzone individualmente, ma di presentarla come risultato collettivo, in formato audio e video. Si tratta di un collage di diversi individui che cantano e suonano la stessa musica. Qui hanno l'opportunità di scegliere una canzone, cantarla e suonarla, presentare le loro abilità musicali e gli strumenti che suonano. Inoltre, i partecipanti possono ballare o fare qualsiasi attività fisica/performativa legata alla musica e alla canzone.

Cantare e condividere la stessa canzone tra i partecipanti può aiutare a trovare legami tra loro al di là dei confini nazionali. Molto spesso conoscono le stesse o simili melodie popolari.

(Link to the templates) See the full method's description

Questo metodo può aiutarvi con:

- preparazione / debrief;
- lo sviluppo della relazione;

Storie di casa

I gruppi partecipanti presentano e imparano a conoscere le case e la vita quotidiana degli altri attraverso registrazioni video. I video, realizzati dai partecipanti, possono presentare un'impressione della loro vita quotidiana nella città o nel villaggio in cui vivono, gli edifici o i punti di riferimento più interessanti, il modo in cui raggiungono la scuola, l'università o il centro di aggregazione, cosa fanno di solito nel tempo libero e, se applicabile, possono fornire una breve panoramica su come praticano con il loro gruppo artistico.

(Link to the templates) See the full method's description

Questo metodo può aiutarvi con:

- preparazione / debrief;
- lo sviluppo della relazione;
- l'apprendimento di un argomento;

Laboratorio di competenze

Il laboratorio di competenze è un'attività per insegnare una determinata abilità in formato video. Naturalmente può essere applicato anche a uno scambio online o in presenza. In questo caso, gli studenti hanno l'opportunità di condividere un'abilità speciale come suonare la batteria o qualsiasi altro strumento, ballare, fare teatro, acrobati, dipingere, cucire, ma anche abilità digitali come creare un PowerPoint, modificare video o foto, ecc.

(Link to the templates) See the full method's description

Questo metodo può aiutarvi con:

- preparazione / debrief;
- lo sviluppo della relazione;

Audio

Podcast delle fiabe

Fiabe o un racconto popolare rappresentativo della cultura del Paese dei partecipanti registrazioni audio raccolte come podcast - una serie di file audio digitali che vengono resi disponibili per il download o l'ascolto via Internet. Ogni singola registrazione audio è nota come episodio del podcast.

(Link to the templates) See the full method's description

Questo metodo può aiutarvi a

- lo sviluppo della relazione;
- l'apprendimento di un argomento

30 domande per innamorarsi di una cultura

Questo metodo si concretizza in un podcast, la registrazione audio di una riunione di gruppo, in cui i partecipanti discutono rispondendo alle 30 domande.

(Link to the templates) See the full method's description

Questo metodo può aiutarvi a

- lo sviluppo della relazione;
- l'apprendimento di un argomento

Proverbi del Podcast

Questa attività ha lo scopo di trovare somiglianze tra popoli di parti del mondo molto distanti tra loro, considerati divisi culturalmente, linguisticamente, oltre che per patrimonio e storia. Queste somiglianze sono presentate sotto forma di proverbi o detti, che sono sopravvissuti per secoli e che si suppone abbiano plasmato le nostre culture e la mentalità dei nostri popoli, oltre ad aver influenzato in larga misura la nostra routine quotidiana.

(Link to the templates) See the full method's description

Questo metodo può aiutarvi a

- lo sviluppo della relazione;

- l'apprendimento di un argomento

7. Modulo 7: " Formazione dei pedagoghi online: Come formare il pubblico "

7.1 Capitolo 1: Diversi stili di apprendimento per l'insegnamento

Gli educatori hanno il complicato compito di fornire ai discenti conoscenze utili, interessanti e che vengano mantenute. La maggior parte degli educatori, se non tutti, lavora in classi eterogenee: gli allievi hanno background diversi, diversi livelli di interesse per una particolare materia, in alcuni casi disabilità, diversi tassi di ritenzione e abilità e, secondo la ricerca, diversi stili di apprendimento. In questa lezione ci concentreremo sulle preferenze di apprendimento: cosa significa, come si possono identificare e come gli educatori possono utilizzare queste informazioni.

7.1.1 Lezione: Cosa si intende per stili di apprendimento e quali sono?

Quando si parla di "stili di apprendimento", ci si riferisce al modo in cui si apprende nel modo più efficiente, ovvero al modo in cui si assorbono, elaborano e conservano meglio le informazioni. Gli studi hanno dimostrato che persone diverse hanno stili di apprendimento diversi, distinti o un mix di più approcci. La strada verso l'identificazione di quanto sopra è iniziata con la Teoria delle Intelligenze Multiple di Gardner, pubblicata nel 1983 nel libro "Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences", in cui individua otto diverse categorie, considerate come il "potenziale biopsicologico di elaborazione delle informazioni". L'obiettivo di Gardner era quello di "responsabilizzare gli studenti" e "non limitarli a un'unica modalità di apprendimento". In poche parole, ha riconosciuto l'unicità di ogni studente e quindi le sue esigenze specifiche in materia di apprendimento, che non possono essere soddisfatte in modo ottimale con gli approcci curriculari esistenti.

Secondo Gardner, questi sono gli 8 tipi di intelligenza che corrispondono direttamente agli stili di apprendimento:

- Musicale-Ritmico: possiede un alto grado di intelligenza musicale.
- Visivo-spaziale - in grado di visualizzare immagini, mappe, grafici, ecc.
- Verbale-Linguistica - alto livello di utilizzo delle parole nel parlare, scrivere e leggere.
- Logico-matematica - capacità di risolvere problemi logici e matematici complessi.
- Corporeo-cinestetico - apprendimento attraverso un approccio pratico
- Interpersonale - apprendimento attraverso discussioni e dibattiti, alto livello di empatia
- Intrapersonale
- Naturalisticolt is important to note that in 2009, he also suggested two additional types of intelligence, namely, existential and moral.

Questi stili di apprendimento possono essere raggruppati in quattro categorie principali: **visivi, uditivi, cinestesici e di lettura/scrittura**. È importante notare che la maggior parte delle persone ha un tratto dominante e almeno un altro che può essere utilizzato: una persona può essere un

apprendista visivo, ma anche con un alto tasso di lettura/scrittura. Inoltre, è più efficiente concentrarsi su quattro categorie, invece di cercare di soddisfare più di una in un'unica classe.

Se siete interessati a un approccio diverso, il modello dell'Enneagramma fornisce un altro tipo di categorizzazione della personalità e di come questa possa influire sul processo di apprendimento. "Questo modello è ampiamente utilizzato per studiare i tratti di comportamento dominanti per comprendere meglio le capacità e le debolezze di un individuo e utilizzarle al meglio. Suggerisce che ogni persona ha una dominante e potrebbe avere tracce di tratti di personalità provenienti dagli altri domini. Questi sono intitolati come segue:

- Il riformatore
- L'aiutante
- Il realizzatore
- L'individualista
- L'investigatore
- Il lealista
- L'entusiasta
- Lo sfidante
- Il pacificatore

7.1.2 Lezione 2: Come possiamo identificare gli stili di apprendimento dei nostri corsisti?

La maggior parte degli educatori ha una buona conoscenza delle capacità dei propri allievi. Tuttavia, molti potrebbero non essere in grado di mostrare tali capacità, a causa della standardizzazione dell'approccio formativo e del curriculum. Lo stile di apprendimento di ogni partecipante può essere identificato attraverso l'osservazione. Questo, tuttavia, è applicabile se il formatore è consapevole dei diversi stili e ha ricevuto una formazione per identificarli con precisione. Ecco alcuni suggerimenti che possono supportare il processo di osservazione, considerando le quattro categorie principali:

1. Visivo - Tendono ad essere attratti e a utilizzare immagini, PowerPoint, grafici. Spesso scarabocchiano in classe, con colori diversi.
2. Auditivo - tendono a utilizzare registrazioni audio, podcast o a studiare con musica di sottofondo. Spesso sono bravi a parlare in pubblico e tendono a ripetere le domande quando vengono poste.
3. Cinestesici - noti anche come studenti tattili - tendono ad apprendere attraverso l'esperienza, gli esperimenti e un approccio pratico. Spesso non si sentono a proprio agio durante le lunghe lezioni frontali.
4. Lettura/scrittura - è lo stile di apprendimento più comune e quello a cui si rivolge la maggior parte dei programmi di studio. Questi studenti sono lettori veloci, tendono a prendere lunghi appunti e devono scrivere qualcosa per ricordarselo.

Un modo semplice per capire quale sia la tecnica di apprendimento ottimale è un questionario, perché spesso nemmeno gli stessi allievi sono formalmente consapevoli di quale sia il modo migliore di studiare - avviene naturalmente, perché a livello subconscio sanno cosa funziona meglio. Tuttavia, se il formatore non ne è consapevole, non sarà in grado di soddisfare le esigenze dei discenti e quindi di presentare le informazioni in modo ottimale. Un esempio di questionario di questo tipo, utilizzato per un pubblico un po' più giovane ma facile da adattare, con tanto di linee guida su come utilizzarlo, si trova sulla piattaforma del progetto Golden Ratio Teaching, disponibile all'indirizzo: <http://golden-ratio-teaching.eu/project-results/the-grt-training-programme/>.

7.1.3 Lezione 3: Come si possono utilizzare gli stili di apprendimento in classe?

Una volta che è consapevole dello stile di apprendimento di ciascun discente, il formatore può utilizzare questa conoscenza nella presentazione di una lezione. Se, ad esempio, c'è un alto numero di studenti visivi, l'inclusione di più immagini, grafici o video sarà molto utile. Se ci sono molti apprendenti audio, la musica di sottofondo può supportare il processo di insegnamento. Poiché la maggior parte delle classi sono miste, si consiglia ai formatori di utilizzare una pletora di approcci per soddisfare le esigenze, ma anche per fornire diverse opportunità agli studenti di espandere il proprio stile di apprendimento. Un approccio molto utilizzato e basato sui risultati è l'utilizzo dell'Universal Design for Learning, noto anche come UDL. Se ne parlerà diffusamente nella prossima lezione.

Inoltre, gli stili di apprendimento possono essere presi in considerazione quando si assegnano i compiti a casa. Tenendo conto delle diverse attitudini degli studenti, il formatore può permettere che i compiti, quando ci sono, vengano svolti e presentati in base ai rispettivi stili di apprendimento. Questo porterà a un aumento dell'interesse e del coinvolgimento, a migliori risultati e, in ultima analisi, a risultati più elevati.

7.2 Capitolo 2: Design universale per l'apprendimento (UDL)

Come discusso nella lezione precedente, ogni studente è unico e ha uno stile di apprendimento individuale. Per rispondere alle esigenze di tutti gli studenti nell'ambiente educativo, i metodi di insegnamento devono essere il più inclusivi possibile. Il primo passo consiste nell'identificare lo stile di apprendimento degli allievi e, tenendo conto di questo, si raccomanda di applicare il metodo denominato Universal Design for Learning, noto anche come UDL.

7.2.1 Lezione 1: Cos'è l'UDL e quali sono i suoi principi

L'Universal Design for Learning (UDL) può essere definito come un approccio all'istruzione che tiene conto della diversità e dell'obiettivo dell'inclusione. L'introduzione della flessibilità nell'approccio all'insegnamento attraverso l'uso di materiali didattici, tecniche e strategie che rispondono alle esigenze degli studenti può anche responsabilizzare gli insegnanti/formatori. L'approccio è progettato in modo da dare a tutti gli studenti/apprendisti l'opportunità di utilizzare i loro punti di forza e di mostrare realmente le loro capacità. Come affermato da Rose & Gravel (2010), l'uso dell'UDL fin dall'inizio può "ridurre la necessità di modifiche e adattamenti costosi, dispendiosi in termini di tempo e a posteriori".

Il quadro di riferimento dell'UDL non è quello di fornire un "approccio unico per tutti", ma esattamente il contrario, in modo da avvantaggiare tutti gli studenti e rimuovere le barriere.

L'Universal Design for Learning si basa su tre principi principali: il PERCHE' dell'apprendimento, il COSA dell'apprendimento e il COME. Per comprenderli meglio, ci addentreremo un po' di più nel quadro di riferimento del CAST (2018a & b).

- Il PERCHE' dell'apprendimento

Questo principio si riferisce al motivo per cui si impara qualcosa e al modo in cui gli studenti possono essere coinvolti. Le diverse preferenze in questo caso contano molto: se gli studenti sono più abituati alla struttura o preferiscono orientarsi verso l'innovazione e la dinamica, possono davvero influenzare la volontà di iniziare il processo. Quindi, fornire diversi mezzi di coinvolgimento è il primo passo importante.

- Il COSA dell'apprendimento

Come discusso nella lezione precedente, gli studenti comprendono e conservano le informazioni in modi diversi. Il loro specifico stile di apprendimento può influenzare notevolmente i risultati dell'apprendimento. Inoltre, i discenti possono avere difficoltà di apprendimento, disabilità, barriere linguistiche, ecc. È importante notare che non esiste un unico modo ottimale di presentare determinati contenuti, perché ancora una volta non esiste un approccio unico per tutti. Piuttosto, fornendo più mezzi di rappresentazione dei contenuti si catturerà un pubblico più ampio.

- Il COME dell'apprendimento

Questo principio corrisponde alla necessità di diversi mezzi di espressione. In particolare, riguarda il modo in cui i discenti mostrano i risultati di un compito, di un'assegnazione e/o ciò che hanno effettivamente assimilato dal contenuto presentato. Ad esempio, un discente potrebbe non sentirsi a proprio agio nel fare una presentazione o un discorso in pubblico (che si tratti di nervi, difficoltà di parola o altro), quindi dovrebbe avere l'opportunità di mostrare ciò che ha imparato in un modo diverso, che possa dargli un'opportunità eliminando una barriera.

È importante notare che gli adattamenti e l'introduzione di nuovi mezzi basati sulle esigenze di uno specifico ambiente di apprendimento non sono solo possibili, ma anche raccomandabili. Gli insegnanti e i formatori dovrebbero adattare il loro approccio e, quando necessario, incorporare e utilizzare strategie diverse in base al contesto e alle esigenze degli studenti.

7.2.2 Lezione 2: Le linee guida

I principi dell'UDL sono supportati dalle linee guida per la loro attuazione. Il CAST ha fornito le suddette linee guida come un insieme di suggerimenti che possono essere applicati a "qualsiasi disciplina o ambito per garantire che tutti gli studenti possano accedere e partecipare a opportunità di apprendimento significative e stimolanti". Utilizzando le linee guida dell'UDL, "gli insegnanti/formatori riducono al minimo le barriere all'apprendimento già durante la pianificazione delle lezioni, per mettere i discenti nelle migliori condizioni di raggiungere gli obiettivi di apprendimento stabiliti".

- Quando si considera l'impegno, o il PERCHÉ dell'apprendimento, l'UDL suggerisce quanto segue:

- fornire opzioni per reclutare interesse
- fornire opzioni per sostenere gli sforzi e la persistenza
- fornire opzioni per l'autoregolazione

Con l'obiettivo finale di far sì che gli studenti diventino motivati e propositivi.

- Quando si considera la rappresentazione, o la COSA dell'apprendimento, l'UDL propone di:

- fornire opzioni per la percezione
- fornire opzioni per il linguaggio e i simboli
- fornire opzioni per la comprensione

L'obiettivo è che gli studenti diventino intraprendenti e consapevoli.

- Quando si considerano l'azione e l'espressione, o il COME dell'apprendimento, l'UDL propone di:

- fornire opzioni per l'azione fisica
- fornire opzioni per l'espressione e la comunicazione
- fornire opzioni per le funzioni esecutive

L'obiettivo è che gli studenti siano strategici e orientati agli obiettivi.

La rappresentazione visiva completa delle linee guida, sviluppate e pubblicate dal CAST, è visibile qui sotto:



CAST (2018). Universal Design for Learning Guidelines version 2.2. Recuperato da <http://udlguidelines.cast.org>

7.2.3 Lezione 3: Principi e linee guida in azione

L'UDL può essere applicato a qualsiasi ambiente o contesto di apprendimento. Non ci sono limitazioni per quanto riguarda il tipo di contenuto che può essere utilizzato. Esistono numerosi suggerimenti per la "manipolazione UDL" di argomenti, materie o interi curricula che sono pubblicamente disponibili. Alcuni suggerimenti sono i seguenti:

- Molteplici modalità di rappresentazione delle informazioni: utilizzo di video, riassunti, uso di suggerimenti, immagini, grafici o insegnamento attraverso la costruzione di modelli o la conduzione di esperimenti pratici, fornire informazioni prima per iscritto.
- Molteplici modalità di azione ed espressione: scrittura, disegno, video, dibattito, presentazione di un discorso, rappresentazione teatrale, ecc.

Ciò che può essere estremamente vantaggioso è l'uso di una serie di approcci, ovvero la mescolanza di modelli operativi per ogni principio, in base agli obiettivi di apprendimento specifici e, naturalmente, alle esigenze.

La maggior parte degli educatori potrebbe già utilizzare questo approccio nella propria pratica, ma fare scelte consapevoli in base al proprio gruppo target migliorerà sicuramente i risultati.

Come supporto all'implementazione dell'UDL, i ricercatori di psicologia cognitiva hanno identificato sei strategie per un apprendimento efficace, come pubblicato da Weinstein e Sumeracki nel progetto Learning Scientists. Queste sei strategie sono:

- **ELABORAZIONE** - presentazione più dettagliata, creazione di collegamenti tra diversi segmenti di informazione.
- **PRATICA DI RECUPERO** - richiamare le conoscenze acquisite in precedenza, sforzarsi di richiamare alla mente le idee e i contenuti appresi, evocare informazioni e dettagli specifici e verificarne successivamente l'accuratezza.
- **PRATICA SPAZIATA** - lavorare su un compito per un lungo periodo di tempo, intervallato da intervalli o da altri compiti.
- **ESEMPI CONCRETI** - l'uso di esempi specifici che si riferiscono direttamente al contenuto, soprattutto se è più complesso.
- **DUAL CODING** - combinazione di un minimo di due metodi di presentazione delle informazioni
- **INTERLEVAMENTO** - simile al recupero, si riferisce alla presentazione di un'idea, al passaggio a un altro argomento e al ritorno a quello originale, creando collegamenti.

L'uso di queste strategie può essere considerato un supporto, se non una parte fondamentale, di un'implementazione di successo dell'UDL.

7.3 Capitolo 3: Inclusione e accessibilità

Abbiamo già parlato dei diversi stili e preferenze di apprendimento, dell'Universal design (UD) e dell'Universal design for learning (UDL), che è stato creato per rendere accessibile e inclusiva qualsiasi attività, comprese quelle di formazione, e tutti gli strumenti e le applicazioni coinvolte - utilizzabili ed efficienti. I potenziali discenti hanno una varietà illimitata di caratteristiche, che l'offerta formativa dovrebbe soddisfare.

7.3.1 Lezione 1: UDL e accessibilità

I principi dell'UDL sono tradotti in requisiti delle tecnologie dell'informazione (IT) attraverso le linee guida per l'accessibilità dei contenuti web (WCAG), pubblicate originariamente nel 1999 e aggiornate di recente nel 2018. Secondo queste linee guida, gli utenti devono essere in grado di percepire il contenuto, nel nostro caso i contenuti di apprendimento tra pari nell'ambito culturale, indipendentemente dal dispositivo che stanno utilizzando, il contenuto deve essere operabile, il che significa che gli utenti possono navigare attraverso tutti i controlli e i pulsanti, tutte le informazioni fornite devono essere comprensibili e l'intera codifica deve essere fatta in modo robusto, il che significa che tutti i contenuti sono adeguatamente interpretati da diversi dispositivi, browser e tecnologie assistive. Gli standard WCAG si applicano ai media digitali, al software e a tutti i tipi di tecnologie, anche se inizialmente erano stati sviluppati per essere applicati solo alle tecnologie basate sul web.

I formatori devono sempre prevedere che i partecipanti alle attività online avranno caratteristiche diverse. Per rendere un'attività online inclusiva, dobbiamo assicurarci che tutti si

sentano benvenuti, che tutti siano incoraggiati a partecipare e che siano in grado di impegnarsi pienamente nelle attività programmate. Le attività e i corsi di formazione online dovrebbero quindi prevedere adattamenti per le persone che rientrano nelle seguenti categorie demografiche (l'elenco non è certamente esaustivo):

- sono non vedenti e utilizzano l'audio (ad esempio, lettori di schermo) e/o l'output tattile (ad esempio, un dispositivo braille aggiornabile)
- sono ipovedenti, ma la loro visione utile consente loro di utilizzare caratteri ingranditi o ingranditori di schermo che permettono di ingrandire il testo
- utilizzano tecnologie text to speech che leggono il testo digitale ad alta voce a causa della dislessia o di un'altra disabilità dello sviluppo
- non sono in grado di ascoltare contenuti audio perché non udenti o sordi, o perché si trovano in un ambiente in cui è necessario mantenere il silenzio o in cui c'è troppo rumore
- hanno difficoltà motorie e utilizzano tecnologie assistive come il riconoscimento vocale, i puntatori della testa, i bastoni per la bocca o i sistemi di tracciamento dello sguardo.

Anche se l'inclusività e l'accessibilità dei contenuti e delle attività richiedono uno sforzo supplementare da parte del facilitatore/istruttore e dei progettisti dell'infrastruttura informatica, l'accessibilità non dovrebbe limitarsi alla pura conformità con l'aggiunta di testi alternativi alle immagini e didascalie ai video, ma dovrebbe andare oltre e convertire ogni attività online in un'esperienza unica e arricchente per ogni singolo utente (Lowenthal, et al., 2020). Quando l'erogazione online è progettata per essere inclusiva fin dall'inizio, numerosi problemi potenziali verrebbero neutralizzati, si eviterebbe la necessità di livelli di supporto più elevati e si ridurrebbero al minimo i costi aggiuntivi, i rischi e lo stress per entrambe le parti coinvolte nell'attività (Taylor, 2021).

Una volta progettata, l'accessibilità favorirebbe l'indipendenza di tutti gli utenti o partecipanti a un'attività online. Aumenterebbe sicuramente la loro produttività e migliorerebbe il loro impegno e i loro risultati, poiché noterebbero e apprezzerebbero il fatto che le loro esigenze sono state prese in considerazione (Taylor, J. & Mote, K., 2021).

Esistono molte tecnologie assistive (AT) e varie sistemazioni che rendono possibile l'accesso alle tecnologie informatiche da parte di partecipanti con diverse abilità, tuttavia non è necessario che i formatori o gli organizzatori sappiano tutto sulle AT per progettare contenuti accessibili. Al contrario, sono le limitazioni dell'AT, che sono di gran lunga inferiori, che possono essere utilizzate per determinare come progettare le tecnologie in modo che gli utenti di AT possano accedervi. Ecco una sintesi delle limitazioni di base fornite da Sheryl Burgstahler (2020):

Tecnologia assistiva:	Pertanto:
Può emulare la tastiera, ma non il mouse.	Progettazione web, software da utilizzare solo con la tastiera
Impossibile leggere i contenuti presentati nelle immagini	Fornire un testo alternativo
Scheda Cab da link a link	Rendere i link descrittivi
Può saltare da un titolo all'altro	Struttura con titoli gerarchici
Non è in grado di trascrivere accuratamente l'audio	Didascalie video, trascrizione audio

A prescindere da tutti gli sforzi che avrebbero potuto essere inizialmente impiegati per:

- combinare UD, UDL e i principi delle WCAG allo scopo di fornire molteplici modi per motivare, apprendere e dimostrare ciò che si è appreso
- fornire molteplici modalità di coinvolgimento
- e infine garantire che l'intero pacchetto sia accessibile a persone con un'ampia varietà di disabilità, potrebbe comunque capitare che un determinato partecipante al processo di formazione abbia bisogno di ulteriori accorgimenti. I facilitatori devono esserne consapevoli ed essere pronti a trovare delle soluzioni.

Considerando tutto ciò, ecco un elenco di consigli su come garantire che tutte le vostre attività online e le offerte di apprendimento tra pari siano inclusive e accessibili.

7.3.2 Lezione 2: Suggerimenti su inclusione e accessibilità

Suggerimento 1: quando presentate i contenuti, utilizzate layout, navigazione e schemi organizzativi chiari. Se si utilizza il testo, i paragrafi devono essere brevi, non giustificati, non ingombranti, presentati con un carattere accessibile e senza contenuti lampeggianti. Tenendo conto di quanto sopra, i contenuti saranno accessibili e inclusivi per tutti i partecipanti, in particolare per quelli con deficit di attenzione, disturbi visivi, dislessia o difficoltà di apprendimento.

Suggerimento 2: non inserite video a riproduzione automatica nei vostri contenuti. Se avete link o utilizzate direttamente video che hanno contenuti lampeggianti, assicuratevi di segnalarlo e di indicare i tempi esatti in cui ciò avviene, in modo che gli utenti vulnerabili possano scegliere se guardare o evitare i momenti lampeggianti. Consentire agli utenti di riprodurre i video a propria discrezione e dopo aver letto alcune istruzioni, nel caso in cui siano necessarie. Ciò sarebbe estremamente importante per i discenti affetti da epilessia o da altre patologie neurologiche, nonché per gli utenti che sarebbero disorientati dalla riproduzione casuale dei contenuti.

Suggerimento 3: quando il vostro contenuto testuale include titoli ed elenchi, utilizzate le funzioni e i design integrati nel software, perché le tecnologie assistive utilizzano queste informazioni per fornire un contesto agli utenti. Questo è particolarmente utile per tutti i discenti che utilizzano gli screen reader. Il semplice grassetto e l'ingrandimento di una determinata parte di testo non le assegnano caratteristiche importanti quando si utilizzano gli screen reader.

Suggerimento 4: quando si inseriscono i collegamenti ipertestuali, utilizzare una dicitura descrittiva come "Vai al sito web di CULPEER" o "Vai alla registrazione di 30 domande bulgaro-etiope per innamorarti di una cultura" piuttosto che "clicca qui". Questo aiuterebbe gli utenti di screen reader a sentire dove porta ogni rispettivo link senza dover leggere l'intero testo circostante.

Suggerimento 5: i documenti PDF non sono realmente accessibili a tutti gli utenti, quindi cercate di evitarli. Sarebbe meglio utilizzare testo HTML puro. Ad esempio, alcuni file PDF sono in realtà raccolte di immagini scannerizzate: se il testo all'interno non può essere copiato, è anche impossibile leggerlo con un software text-to-speech e risulta inaccessibile agli utenti. Se si desidera un PDF, allora deve essere una fonte secondaria di informazioni e deve essere reso leggibile. Lo stesso vale quando si inseriscono link a fonti esterne che forniscono contenuti sotto forma di documenti PDF. Controllateli ed evitate di indirizzare i discenti verso file inaccessibili.

Suggerimento 6: quando si utilizzano immagini all'interno delle offerte formative, è necessario assicurarsi che ogni immagine sia accompagnata da descrizioni concise del testo alternativo del contenuto. Considerando che alcuni utenti potrebbero non essere in grado di percepire il contenuto di un'immagine, tali descrizioni - alt text - sono obbligatorie se vogliamo che i nostri contenuti siano

inclusivi e accessibili. Nel creare le descrizioni alt text, assicuratevi di evidenziare gli aspetti più importanti, il che potrebbe significare che alcuni elementi dell'immagine possono essere tralasciati. Le descrizioni devono essere precise e brevi e devono integrare, non ripetere parola per parola, il testo che circonda l'immagine.

Suggerimento 7: Seguite la regola BIG, BOLD e BRIGHT sulle pagine online e assicuratevi che non siano ingombrate, cioè che non includano troppi oggetti e frammenti. Assicuratevi inoltre di ridurre al minimo i riflessi utilizzando sfondi semplici ma di colore tenue (non bianco puro) con un ottimo contrasto. Questo è particolarmente utile per gli utenti ipovedenti, ma migliorerebbe l'accessibilità dei contenuti anche per i discenti con difficoltà di apprendimento legate alla lettura e per tutti in generale, poiché gli occhi si stancano più rapidamente quando lavorano con materiale su uno sfondo bianco brillante.

Suggerimento 8: la sottotitolazione dei video e la trascrizione dei contenuti audio li rende accessibili e inclusivi per molti più gruppi di utenti di quanto si possa inizialmente immaginare. Non sono solo i non udenti o i sordi a beneficiare di tali contenuti, ma anche gli utenti che desiderano studiare la lingua in cui sono redatte le didascalie o le trascrizioni, imparare l'ortografia corretta, comprendere il contenuto anche in un luogo rumoroso o in un luogo in cui il rumore è vietato. Se realizzate didascalie adeguate per i vostri video, il servizio di traduzione automatica fornito da YouTube, ad esempio, genererà traduzioni automatiche più accurate per gli utenti di altre lingue e questo renderà i vostri materiali video utili a un pubblico ancora più vasto. La conversione delle didascalie, che a differenza dei sottotitoli non forniscono solo informazioni sulle parole pronunciate nei video, ma anche sul contesto, in trascrizioni o descrizioni audio rende ogni video accessibile.

Suggerimento 9: I partecipanti alle attività di formazione non devono essere sovraccaricati con l'uso di troppi prodotti o applicazioni informatiche, a meno che, ovviamente, non si tratti dell'argomento centrale del corso. Inoltre, è necessario assicurarsi che il mix di applicazioni selezionate richieda l'uso della sola tastiera, poiché il controllo del mouse potrebbe essere inaccessibile per alcuni utenti.

Suggerimento 10: Creare contenuti e processi didattici che cerchino di ridurre al minimo le competenze informatiche necessarie per accedervi e utilizzarli. Se necessario, consigliate sempre video e ulteriori materiali scritti che possano aiutare i partecipanti ad acquisire le competenze tecniche necessarie per partecipare al corso. Questi materiali didattici aggiuntivi ridurrebbero al minimo l'impatto negativo sui discenti che hanno difficoltà a utilizzare applicazioni complesse e abbasserebbero le barriere informatiche per i discenti che utilizzano tecnologie assistive.

Suggerimento 11: Seguendo i concetti di UD, UDL e le varie preferenze di apprendimento, dovrete fornire ai discenti molteplici modalità di apprendimento (ad esempio, tramite testo, video, audio, immagini, attività sincrone e asincrone, ecc.) Questo, per quanto vantaggioso per i discenti con diverse preferenze di apprendimento, è letteralmente fondamentale per i discenti con disabilità. Dovete considerare che alcuni partecipanti potrebbero aver bisogno di più tempo per finire i compiti, consegnare le ricerche, terminare un'attività o verbalizzare una risposta durante le sessioni sincrone. Lasciate loro questo tempo, senza pressarli o stressarli e senza cercare di immaginare quello che stanno per dire o dire. Se una parte della loro presentazione non è chiara, fate altre domande e lasciate che si prendano il tempo necessario per spiegare.

Suggerimento 12: Il processo di apprendimento comprende molta comunicazione e collaborazione. Pertanto, le opportunità di comunicazione e collaborazione devono essere rese accessibili a persone con diverse disabilità o con esigenze speciali dovute a determinate circostanze, correlate o meno a una disabilità. Ad esempio, i partecipanti la cui prima lingua è diversa da quella

dell'insegnamento/corso/attività di apprendimento tra pari, la cui cultura rispetta modelli di interazione diversi da quelli del gruppo principale o dell'istruttore o che sono semplicemente nuovi alla tecnologia utilizzata. Tornando ai tirocinanti con disabilità, gli adattamenti che facilitano una comunicazione semplice e asincrona potrebbero essere utili per i tirocinanti che impiegano più tempo a comporre ed esprimere i loro pensieri, che scrivono più lentamente della media, che hanno una specifica disabilità di apprendimento o che hanno una disabilità o un disturbo dello sviluppo che influisce sull'interazione sociale, che usano tecnologie assistive che rendono l'interazione più lenta. Uno dei vantaggi delle attività online è la flessibilità degli orari, per cui si consiglia agli istruttori o ai facilitatori di utilizzare il più possibile la comunicazione asincrona.

Suggerimento 13: Poiché le persone hanno preferenze e/o esigenze di apprendimento diverse, hanno anche preferenze diverse riguardo ai metodi che utilizzano per condividere o presentare ciò che hanno appreso o compreso. Tenendo presente questo aspetto, il formatore/istruttore dovrebbe considerare la possibilità di fornire più modi per dimostrare ciò che si è appreso (diversi tipi di test, presentazioni visive, discorsi, discussioni). Questo renderebbe certamente più difficile il processo di valutazione per l'istruttore, che deve stabilire e rispettare chiari standard accademici per tutti i partecipanti; tuttavia, una volta diventato una routine, sarebbe estremamente vantaggioso a lungo termine, soprattutto per quei tirocinanti che stanno incontrando delle difficoltà.

Suggerimento 14: Considerate che il gruppo di apprendisti probabilmente copre un'ampia gamma di competenze linguistiche: da individui la cui lingua madre è diversa da quella utilizzata per l'istruzione e che non hanno ancora acquisito la padronanza di questa nuova lingua, a utenti che hanno difficoltà di apprendimento e di comprensione, per i quali frasi più brevi e semplici farebbero un'enorme differenza, fino a utenti che sono abili. A meno che non sia questo lo scopo dell'istruzione, cercate di usare parole non sofisticate e più facili da capire. Quando si usano acronimi, è bene specificarli, definire i termini o il gergo che si sta usando, se e quando lo si fa. È consigliabile evitare il gergo, le espressioni idiomatiche o i modi di dire.

Suggerimento 15: Considerando la diversità delle ragioni per cui gli adulti si impegnano nell'apprendimento e la varietà delle loro caratteristiche, l'istruttore deve rendere le giustificazioni del perché e del come qualcosa sia utile e necessario da apprendere e poi gli esempi e i compiti relativi al processo di padronanza, rilevanti per tutti i discenti. Anche in questo caso, la creazione di vari compiti ed esempi richiede tempo e fatica, ma è un investimento che vale la pena di fare, in quanto fornirebbe la motivazione necessaria ai tirocinanti con interessi e background diversi per apprendere effettivamente i contenuti e le competenze forniti attraverso l'attività.

Suggerimento 16: fornire opportunità di esercitazione adeguate alle esigenze dei diversi studenti. Non assegnate la stessa quantità o lo stesso tipo di pratica a tutti gli allievi, poiché alcuni possono essere più avanzati di altri e altri possono avere bisogno di più ripetizioni.

Suggerimento 17: fornire un feedback sui progressi e offrire opportunità correttive. Questo è particolarmente utile per i partecipanti che potrebbero aver frainteso il compito o che hanno bisogno di un ulteriore incoraggiamento e garanzia durante il percorso. Consentite ai partecipanti di rispondere alle domande, ma fissate anche delle sessioni di consultazione preordinate, per fornire ai partecipanti idee preziose, approfondimenti o chiarimenti.

Suggerimento 18: Infine, se e quando possibile, co-costruite l'offerta di attività online insieme a un gruppo di futuri utenti con capacità ed esigenze diverse. Quando ciò non è possibile, consultateli a intervalli regolari e fate tesoro dei loro feedback.

Nel caso di CULPEER GOES DIGITAL, il pacchetto di attività di peer-learning culturale digitale copre un'ampia varietà di sfere artistiche e mezzi di espressione (arti visive, storie, teatro, musica, tradizioni, ecc.) insieme a una serie di canali, attraverso i quali questi vengono erogati/realizzati tramite attività sincrone o asincrone, come podcast, video, file di testo, chiamate e scambi online, ecc.

7.4 Capitolo: Linee guida su come applicare un metodo digitale ai quattro principali stili di apprendimento.

7.4.1 Lezione 1: I quattro principali stili di apprendimento e il metodo digitale Fiabe e retroscena

Come presentato nel Capitolo 1, i diversi tipi di apprendimento possono essere raggruppati in quattro categorie principali: visivi, uditivi, cinestesici e di lettura/scrittura. Di seguito, il metodo digitale "Fiaba" viene adattato a ciascuna di queste categorie.

L'idea generale del metodo digitale "fiaba":

Le fiabe sono un genere testuale significativo e molto antico della tradizione orale e sono presenti in tutti gli ambienti culturali. Rappresentano un mezzo perfetto da utilizzare tra i partecipanti che desiderano imparare e condividere di più sulle rispettive culture. Inoltre, spesso si possono trovare somiglianze nella morale delle fiabe di culture diverse. Questo metodo può essere utilizzato tramite scambio online, in presenza o ascoltato in formato podcast.

Fiaba bulgara: Il paesano e l'aquila

Esempio dalla Bulgaria: un abitante del villaggio e un'aquila

In questa favola bulgara, un abitante del villaggio vede un'aquila impigliata in una trappola. L'abitante del villaggio ha un grande rispetto per le aquile e quindi aiuta a liberarla. Poco dopo, l'abitante del villaggio si siede su un muro. Il muro sta per crollare, ma l'abitante del villaggio non lo sa. L'aquila se ne accorge e decide di rubare il cappello del paesano. L'abitante del villaggio corre rabbiosamente dietro all'aquila, amareggiato per averla liberata in precedenza, e lancia delle pietre contro l'aquila per riavere il suo cappello. L'aquila lascia cadere il cappello nella mano dell'abitante del villaggio. Esattamente in quel momento, il muro su cui era seduto l'abitante del villaggio crolla. L'abitante del villaggio ora capisce che sarebbe stato schiacciato dal muro.

Morale: prima di attaccare qualcuno perché fa qualcosa che vi infastidisce temporaneamente, aspettate di vedere se è a vostro vantaggio. Anche i gesti inaspettati accadono.

7.4.2 Lezione 2: I quattro principali stili di apprendimento e il metodo digitale Le fiabe: proposta di adattamento

Auditivo:

Questo metodo digitale è stato concepito come un podcast. Gli studenti possono ascoltare diverse fiabe di varie culture sia nella loro lingua madre che in inglese e ricercare fiabe della loro cultura e registrarsi per raccontarle.

In uno scambio online o in presenza, questo metodo può essere adottato in uno scenario dal vivo in cui piccoli gruppi di studenti presentano le fiabe scelte agli altri gruppi, sempre nella loro lingua madre e in inglese.

Nella fase successiva, la morale può essere discussa con il gruppo e possono emergere fiabe simili di altre culture.

Studenti di lettura/scrittura:

Il testo di accompagnamento della fiaba può essere utilizzato per gli studenti di lettura e scrittura. Dopo che gli studenti hanno letto e compreso la fiaba, si può chiedere loro di cercare una fiaba simile nella loro cultura e di scriverla. Un compito di scrittura creativa potrebbe essere quello di riscrivere la fiaba applicandola alla propria cultura o utilizzando personaggi diversi o addirittura riscrivendo la storia stessa, pur raggiungendo alla fine la stessa morale.

Visivo:

Per gli studenti che tendono all'apprendimento visivo, la fiaba può essere adattata in formato video, PowerPoint o fumetto. Mentre si legge il testo o si ascolta la fiaba, le immagini possono accompagnare il processo. Nella fase successiva, si può chiedere agli studenti di creare un fumetto che presenti la fiaba dell'abitante del villaggio e dell'aquila o una della loro cultura. Un'altra opzione è quella di adattare creativamente la fiaba a PowerPoint utilizzando le immagini. Il formato video è più avanzato e richiede più tempo. I formati possibili possono essere video in stop-motion o brevi rappresentazioni teatrali (si potrebbe usare il copione teatrale - vedi categoria successiva). Se sono stati creati fumetti o PowerPoint, anche questi possono essere utilizzati per creare un video, accompagnati dal narratore che racconta la fiaba.

Apprendenti cinestesici:

Per applicare il metodo delle fiabe agli apprendenti cinestesici, quelli che imparano meglio attraverso l'esperienza, gli esperimenti e un approccio pratico generale, la fiaba potrebbe essere presentata in un breve spettacolo teatrale. A tal fine è necessario un breve copione con le seguenti posizioni: Il narratore, l'abitante del villaggio e l'aquila. È necessario conoscere gli strumenti necessari per la rappresentazione, in questo caso una sedia o qualcosa di simile per presentare il muro e un cappello o un berretto. Ogni attore conosce il proprio ruolo e il testo. Per vivere appieno la morale di questa fiaba, sarebbe divertente se il paesano non sapesse che il muro crolla in seguito.

7.4.3 Lezione 3: Conclusioni

L'adattamento di un metodo digitale ai quattro principali stili di apprendimento è un passo importante nella didattica inclusiva. Si tratta di un processo creativo che prevede l'utilizzo di formati diversi pur raggiungendo gli stessi obiettivi di apprendimento. Sebbene possa essere più impegnativo in termini di tempo, i risultati possono essere condivisi tra i diversi tipi di apprendimento e tutti gli studenti possono trarne il massimo beneficio, soprattutto se si considera che i diversi stili di apprendimento, con la predominanza di uno o dell'altro, sono spesso dimostrati da una stessa persona. Inoltre, le preferenze di apprendimento possono cambiare nel tempo, il che significa che essere pronti a proporre adattamenti e a rendere flessibile e vario l'accesso e l'erogazione dei contenuti formativi è universalmente vantaggioso. Così, ad esempio, il copione teatrale potrebbe essere scritto dagli allievi che leggono/scrittori e poi utilizzato dagli allievi cinestesici per la loro rappresentazione. La rappresentazione teatrale può essere filmata e utilizzata dagli studenti visivi. Le parole pronunciate durante lo spettacolo migliorano l'esperienza di apprendimento degli studenti uditivi. Esistono molti modi creativi per collegare i contenuti prodotti.



7.5 Bibliografia

Burgstahler, S. (2020) *A Tutorial for Making Online Learning Accessible to Students with Disabilities*, University of Washington, <https://www.washington.edu/doit/tutorial-making-online-learning-accessible-students-disabilities>

CAST (2018). Universal Design for Learning Guidelines version 2.2. Retrieved from <http://udlguidelines.cast.org>

Gardner, H. (1983), 'Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences', published by Basic Books Golden Ratio Teaching, available at <http://golden-ratio-teaching.eu/>

Lowenthal, P. R.; Greear, K.; Humphrey, M.; Lowenthal, A.; Conley, Q.; Giacomo, L. A.; Dunlap, J. C. (2020) *Creating Accessible and Inclusive Online Learning: Moving beyond Compliance and Broadening the Discussion*, Quarterly Review of Distance Education

Sumeracki, M. (2018), *Six Strategies for Effective Learning: A Summary for Teachers*, Learning Scientist Project, available at <https://www.learningscientists.org/blog/2019/11/28-1>

Taylor, J. (2021), *Inclusive digital practice and digital wellbeing*, <https://www.jisc.ac.uk/guides/inclusive-digital-practice-and-digital-wellbeing>

Taylor, J. & Mote, K. (2021), *Getting started with accessibility and inclusion*, <https://www.jisc.ac.uk/guides/getting-started-with-accessibility-and-inclusion>

Universal Design for Learning, available at: <https://www.teacheracademy.eu/course/universal-design-for-learning/>

Weinstein, Y., & Sumeracki, M. A. (2019). *Understanding how we learn: A visual guide*. London, UK: David Fulton, Routledge.

(2019) 9 Presentation Styles of the Enneagram Model, <https://slidemodel.com/enneagram-model-presentation-styles/>

(2022), Why UDL is valuable, *Inclusive Education From Guide: Understand Universal Design for Learning*, available at: inclusive.tki.org.nz/guides/universal-design-for-learning/why-udl-is-valuable