

CULPEER digital

Cultural Peer-Learning goes Online - Digital Learning in Global Adult and Youth
Education by Art and Creativity

Erasmus+ KA220-ADU

Linee guida per l'integrazione e l'applicazione dei concetti digitali Culpeer

Contenuti

1.	Introduzione al progetto e alle sue linee guida	3
2.	Concetto didattico e sfondo	3
3.	Panoramica sui concetti digitali e sui formati online per CPLC	6
4.	Panoramica dei Paesi Partner	9
5.	Nuovi ruoli degli insegnanti.....	11
6.	Istruzioni su come utilizzare la piattaforma online e il corso di e-learning.	13
7.	Conclusione.....	16

1. Introduzione al progetto e alle sue linee guida

Queste linee guida ti presenteranno il concetto digitale di Culpeer e ti preparano per il corso di e-learning e l'implementazione dell'approccio digitale di Culpeer.

Il progetto Culpeer Digital si concentra sugli approcci di apprendimento dei pari culturali come metodi pedagogici digitali: attività di scambio virtuale congiunto con gruppi culturali del Sud globale per l'educazione globale. Con il progetto desideriamo affrontare i seguenti tre gruppi target:

Il primo gruppo target sono insegnanti, formatori, assistenti sociali e personale, parte delle istituzioni educative, che lavorano nell'istruzione per adulti e giovani, in particolare quelli che lavorano con studenti meno privilegiati. Il secondo gruppo target è costituito da persone che lavorano in stampa e sia mainstream che social media, che possono promuovere l'approccio digitale Culpeer e i suoi strumenti digitali. E infine, il terzo gruppo target sono gli studenti adulti e giovani, che saranno indirettamente raggiunti tramite insegnanti, formatori e personale addestrati di istituzioni educative, nonché tramite i social media e le persone che lavorano nella sfera. Mentre le linee guida presentate potrebbero essere di interesse per chiunque, si dovrebbe affermare che sono dirette principalmente al nostro primo gruppo target.

Culpeer è l'abbreviazione di **CULT**ural **PEER**-learning (apprendimento culturale tra pari).

L'apprendimento tra pari è un processo, in cui qualsiasi tipo di studenti all'interno di un gruppo di coetanei, apprendono l'uno dall'altro. Questo approccio può essere applicato perfettamente a tutte le fasce d'età e trasferito in una vasta gamma di diverse situazioni educative.

L'approccio culturale di pari (CPLA) combina l'apprendimento culturale con l'approccio di apprendimento dei pari e ha la sua origine nel Kinderkulturkarawane (Cultura per bambini Caravan) da Amburgo, in Germania. Per più di 20 anni, il concetto di scambio culturale tra colleghi del Nord Global e del Sud globale è stato implementato con successo in più paesi partner europei. A causa della pandemia di Corona, sono state sviluppate le prime idee per il trasferimento di questi metodi ai formati digitali. Culpeer Digital presenta una vasta gamma di strumenti digitali di nuova creazione per implementare il CPLA per l'educazione per adulti e giovani.

Il progetto tiene conto della necessità di fonti e metodi alternativi per l'apprendimento, nonché il problema della sostenibilità. Lo scambio culturale in un mondo globalizzato può sembrare facile, tuttavia l'impatto sul pianeta in termini di viaggi non deve essere minacciato. Inoltre, con questo progetto e le risorse, i metodi e la piattaforma sviluppati, la partnership mira a fornire un'opportunità per quanto sopra senza la necessità di viaggiare, tenendo presente che molti non hanno la capacità o la finanza di farlo.

All'interno di queste linee guida, verrai introdotto al concetto didattico di apprendimento peer, alla storia alla base della CPLA, alla digitalizzazione del metodo e al nuovo ruolo dell'insegnante/trainer. Inoltre, questo documento fornisce una panoramica delle attività e dei progetti di apprendimento peer nei paesi partner, che mostrano i vantaggi dell'approccio. Le linee guida ti mostreranno anche come utilizzare sia la piattaforma online che il corso di e-learning, entrambi sviluppati come parte del progetto.

2. Concetto didattico e sfondo

L'apprendimento tra pari si verifica quando *"i tirocinanti imparano da e tra loro in modo formale e informale"*. L'enfasi è sul processo di apprendimento, incluso il supporto emotivo che gli studenti si offrono a vicenda, tanto quanto gli stessi compiti di apprendimento. Nell'insegnamento tra pari, i ruoli del trainer e dello studente sono fissi, mentre nell'apprendimento tra pari non sono definiti o possono spostarsi durante l'esperienza di apprendimento. Il personale può essere attivamente coinvolto come facilitatori di gruppo o può semplicemente avviare attività dirette agli studenti come seminari o partenariati di apprendimento.

Acquisire conoscenza tramite l'apprendimento tra pari viene implementato attraverso la promozione della collaborazione e del lavoro di squadra, poiché sono gli studenti che dovrebbero rispondere a un certo problema senza l'intervento di un insegnante o di un allenatore. Certamente, se è disponibile un allenatore, può seguire il processo e aiutare gli studenti in movimento, se quest'ultimo ne ha bisogno. In questo processo, ogni studente svolge sia il ruolo di un destinatario sia quello di un fornitore di conoscenze. Tutti gli studenti lavorano insieme allo scopo di trovare una soluzione a un determinato problema o raggiungere un determinato risultato. Ciò richiede che le competenze che i singoli membri del gruppo abbiano acquisito prima o durante il lavoro di squadra debbano essere condivise tra tutti i compagni di squadra al fine di raggiungere gli obiettivi fissati, quindi viene anche definito apprendimento "orizzontale".

In effetti, l'apprendimento tra pari proviene dall'Università di Harvard. È stato presentato dal fisico e professore Eric Mazur. Ha assistito che i suoi studenti sono stati in grado di risolvere con successo un problema, ma non sono stati in grado di comprendere un concetto. Il Prof. Mazur ha iniziato a sviluppare l'idea nel 1991 e inizialmente ha usato l'approccio solo per spiegare concetti piuttosto brevi. L'apprendimento tra pari si è gradualmente evoluto ed è ora uno dei metodi di apprendimento più efficienti utilizzati nell'istruzione sia formale che non formale.

Uno dei punti chiave dell'apprendimento tra pari è la sua capacità di creare domande concettuali efficaci che forniscono un orientamento perfetto per lo studente. Secondo il Prof. Mazur, per raggiungere questo obiettivo, le domande dovrebbero essere organizzate attorno a un concetto alla volta.

Per approfondire ulteriormente la comprensione di questo metodo, è necessario prendere in considerazione diversi aspetti.

2.1. Aspetti dell'apprendimento tra pari

Coetanei e il principio di somiglianza

Ancora una volta, il principio di base dell'apprendimento tra pari è che la conoscenza viene trasmessa tra i "coetanei", cioè tra persone simili nell'età, status e problemi: questo li rende, agli occhi dello studente, degli interlocutori credibili e affidabili, degni di rispetto. Il primo passo in un progetto di apprendimento tra pari è quindi proprio quello di identificare questi coetanei, vale a dire questi colleghi che non hanno il ruolo degli insegnanti nei confronti dei loro coetanei, ma dei tutor, persone con cui impegnarsi in uno scambio attivo di idee ed esperienze.

Il gruppo di lavoro

La forza degli educatori tra pari è che usano la comunicazione tra pari, cioè la stessa lingua dei destinatari, che possono essere perfettamente compresi e accettati. All'interno del gruppo, i coetanei sono agenti del cambiamento e, sebbene siano i protagonisti nell'azione di trasmettere la

conoscenza, non stabiliscono una relazione gerarchica con gli altri studenti, non giudicano, non tengono una lezione: rimangono sul stesso livello.

Imparare facendo

Un'altra caratteristica dell'apprendimento tra pari è quella dell'apprendimento facendo: vari studi scientifici hanno dimostrato che la migliore tecnica per ottenere una comprensione approfondita di temi e concetti complessi è proprio quella di "fare", attraverso operazioni e azioni. I coetanei sono quindi chiamati ad aiutare e supportare colleghi durante seminari o attività di gruppo organizzate dagli educatori come facilitatori.

Questo sistema di trasferimento delle conoscenze presenta diversi vantaggi, entrambi per i coetanei. Migliora l'autostima dei coetanei, li sfida e migliora le loro capacità interpersonali e comunicative. I coetanei imparano i concetti più facilmente, in un ambiente di lavoro in cui si sentono a proprio agio, senza voti o giudizi e sviluppano anche competenze e risorse. L'istruzione tra pari, inoltre, proprio perché promuove anche il rispetto reciproco, la fiducia e la cooperazione tra i coetanei, è considerata un sistema di prevenzione contro i fenomeni negativi, come il bullismo.

Valutazione

Ciò che è importante, quando si tratta della valutazione del processo di apprendimento tra pari è l'azione di affrontare importanti risultati educativi. Si consiste in un processo per aiutare gli studenti a raggiungere particolari risultati di apprendimento che potrebbero essere perseguiti in altri modi, ma può essere utilizzato per affrontare gli obiettivi del corso non facilmente sviluppati altrimenti. Questi includono entrambi gli obiettivi specifici del corso, come quelli relativi a un lavoro di squadra professionale, nonché obiettivi più ampi per l'apprendimento permanente. Se questi risultati sono importanti, la valutazione dovrebbe riflettere questo.

Inoltre, è fondamentale apprezzare l'apprendimento tra pari. La presenza di valutazione formale è spesso considerata un indicatore di importanza. Se qualcosa non viene valutato, può essere visto dagli studenti e dal personale è di minore importanza di quegli aspetti di un corso che vengono valutati. L'attenzione dei tirocinanti è quindi focalizzata su quegli obiettivi del corso che sembrano essere valutati rispetto ad altri che non lo sono. Poiché l'apprendimento tra pari non è stato precedentemente apprezzato nei corsi formali, la valutazione può essere un modo per indicare lo spostamento di importanza.

Infine, ogni impegno deve essere riconosciuto. La valutazione può fungere da forma di valuta accademica che fornisce un risarcimento per lo sforzo extra che potrebbe essere coinvolto nell'apprendimento dei pari. L'apprendimento tra pari viene spesso introdotto nei corsi per incoraggiare la ricerca di una gamma più ampia di risultati di apprendimento di quanto si verifichi altrimenti, come quelli discussi sopra. Se si prevede che i tirocinanti si impegnino più sforzi in un corso attraverso il loro impegno nelle attività di apprendimento tra pari, potrebbe essere necessario riconoscere questo sforzo attraverso un cambiamento commisurato nella messa a fuoco della valutazione.

Alcuni dei benefici dell'apprendimento tra pari, rispetto all'apprendimento tradizionale con un trainer/insegnante sono:

- È più interattivo che supporta il processo di conservazione delle informazioni.
- Promuove l'innovazione e la creatività poiché il processo non è severo ed è piuttosto flessibile

- Punti di vista multipli sono condivisi, discussi e presi in considerazione
- Il fatto che lo studente voglia aiutare il gruppo di pari e aiutare per il raggiungimento del progetto/compito comune, garantirebbe un pensiero profondo e attento da parte sua in modo che il feedback che forniscono sia il più elaborato possibile.
- Il feedback dal resto dei colleghi è uno dei maggiori vantaggi del metodo, poiché questo feedback è piuttosto personalizzato, meno intimidatorio e allo stesso tempo adattato all'ambiente di lavoro del gruppo.

2.2. Referenze

Boracci, C. (2017), „Peer learning or peer education: what it is and how it works“, Lifegate, available at: <https://www.lifegate.it/peer-learning>

David Boud, Ruth Cohen & Jane Sampson (1999): Peer Learning and Assessment, Assessment & Evaluation in Higher Education, 24:4, 413-426

Souci, N. (2021) “The importance of peer learning”, Challenge Me, as seen at: <https://challengeme.online/peer-learning-2/>

TeachThought Staff (2019), The Definition Of Peer Teaching: A Sampling Of Existing Research, available at: <https://www.teachthought.com/pedagogy/peer-teaching-definition/>

3. Panoramica sui concetti digitali e sui formati online per CPLC

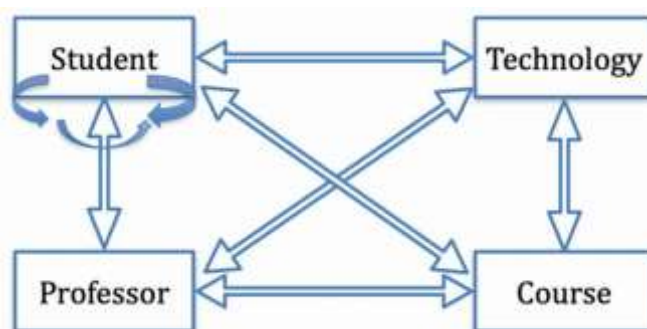
3.1. Apprendimento digitale tra pari

L'ubiquità della tecnologia dell'informazione ha influito su quasi tutti gli aspetti della nostra vita: il modo in cui lavoriamo, viviamo, intratteniamo noi stessi, interagiamo con gli altri, elaborano, analizziamo e condividiamo informazioni. E-evoluzione o e-revoluzione ha assistito a e-mail, e-work (telelavoro), e-commerce, e-government e ora e-educazione. L'educazione elettronica o l'istruzione online sta cambiando il modo in cui affrontiamo l'insegnamento e l'apprendimento. I cambiamenti nei modelli di consegna dell'istruzione sono stati profondi e hanno generato un enorme interesse tra ricercatori, educatori, amministratori, politici, editori e aziende.

La crisi sanitaria ha cambiato l'istruzione drasticamente e ha richiesto alla facoltà e agli studenti di passare bruscamente all'apprendimento online. Prima della pandemia, c'erano solo poche università che abbracciavano pienamente e usate strategicamente l'istruzione online.

A livello micro, ci sono quattro fattori interagiscono tra loro:

- Tecnologia
- Studenti
- Corsi
- Professori/Insegnanti/Educatori



Come mostrato nell'immagine sopra, questi quattro fattori funzionano per raggiungere i risultati di apprendimento desiderati.

Per gli studenti, i sotto-fattori includono motivazione, cultura, stile di apprendimento e livello di abilità IT. Per i professori, i fattori componenti includono, ma non sono limitati a, ruolo o modalità di insegnamento (cognitivo, affettivo, manageriale) e livello di abilità IT. I fattori del corso in genere includono disciplina, arti professionali contro liberali, scienze fisiche contro scienze sociali; e i risultati dell'apprendimento usando forse la famosa tassonomia di Bloom. Le caratteristiche tecnologiche che possono essere considerate sono la piattaforma utilizzata e l'utilità percepita, nonché la facilità d'uso percepita.

Nell'istruzione online, l'interazione tirocinante a trainee è generalmente facilitata da un comitato di discussione asincrono che è sotto la supervisione dell'educatore. È indicato a questo come apprendimento peer-to-peer (P2P) che era stato precedentemente discusso a lungo. Nello spazio fisico, gli studenti si radunavano e lavoravano su un progetto o un compito nello stesso posto attraverso discussioni e sforzi congiunti.

La tecnologia Web è ora un fattore importante verso l'innovazione nell'apprendimento peer-to-peer. Attraverso la tecnologia web, è altamente improbabile, se non impossibile, per un insegnante interagire individualmente con un gran numero di studenti. Quando processato, diventa irrimediabilmente che richiede tempo rispetto a tale interazione individuale nell'insegnamento faccia a faccia. Gli educatori hanno ore di ufficio come parte dell'insegnamento faccia a faccia e questo può anche tenerli irrimediabilmente occupati. Tuttavia, i tirocinanti preferiscono interagire attraverso il Web.

La prima domanda da porre quando si tratta di apprendimento dei pari digitali è come possono beneficiare delle attività di apprendimento cooperativo dall'uso della tecnologia?

Un primo passo può essere quello di sostituire la scrittura e il disegno basati su carta con i media digitali. Il dispositivo può essere il LIM, i tablet nelle mani degli alunni o i PC condivisi; Sebbene l'organizzazione del lavoro sia diversa nei tre casi, il comune denominatore è quello di ottenere un prodotto digitale.

In genere, il gruppo o la coppia conclude un'attività di apprendimento cooperativo producendo un prodotto cognitivo che è condiviso con la classe; Pertanto, il fatto di aver salvato il prodotto finale in forma digitale consente di essere utilizzato in modo più efficace, durabilmente, modulare (quindi può essere messo insieme in modo multidisciplinare) e condiviso a distanza (se il lavoro deve essere ripreso casa o in un momento diverso).

Le classi virtuali come Google Classroom o Edmodo o repository come Google Drive o sezioni speciali del registro elettronico offrono spazi adeguati per la produzione di gruppi di hosting e la supervisione degli insegnanti. Il servizio di Google Apps è particolarmente adatto per la composizione "*multi-mani*" di documenti, fogli di calcolo e diapositive; Gsuite, come viene ora chiamato, è stato il primo

ambiente di comunicazione online che ha effettivamente penetrato le scuole e orientato verso la produzione collaborativa di prodotti digitali. Il file su cui opera il gruppo è unico per l'intero gruppo, è condiviso, ospita i contributi di ciascun alunno e si presta alla revisione tra pari in tempo reale.

In generale, l'interattività è una componente fondamentale che perseguono sia le tecnologie digitali che le pratiche di insegnamento. La popolarità delle videoconferenze sincroni si basa in parte sulla sua elevata interattività tra i partecipanti. Lo sviluppo della funzione Breaking Out-Rooms consente agli istruttori di organizzare prontamente le attività di gruppo durante le videoconferenze, ma si consiglia agli istruttori di mobilitare le linee guida strutturate per la promozione dei risultati.

3.1.1 Esempi di apprendimento digitale tra pari

Uno a casa e tre in viaggio

La struttura di " *Uno a casa e tre in viaggio*" di Kagan è un esempio comune: l'insegnante, in previsione di un incarico di classe, propone una revisione, assegnando a ciascun gruppo un esercizio; Il gruppo lo esegue insieme, quindi, nella seconda fase, i gruppi vengono decostruiti e ricostruiti in modo che ogni allievo sia con nuovi compagni di gruppo. Ogni allievo, avendo precedentemente acquisito un buon grado di autonomia nello svolgimento e spiegando l'esercizio nel suo gruppo, sarà ora in grado di condividere le proprie conoscenze con i suoi coetanei. Se l'esercizio è stato condotto in un libro di esercizi digitali, una copia viene condivisa "al volo" con ciascuno dei nuovi compagni di classe; Nel evitare la passività del recupero dei passaggi, ogni alunno è, in questo modo, stimolato a sottolineare, evidenziare, inserire un commento, annotare domande e dubbi. Alla fine dell'ora, gli esercizi, le note e i commenti possono essere caricati in un ambiente condiviso per il riutilizzo a casa anche da un compagno di classe assente.

Giro di tavolo in simultanea

Una struttura come il " *Giro di tavolo in simultanea*" prevede che le risposte individuali agli stimoli dell'insegnante vengano scritte su un foglio, che solo in un secondo momento viene visionato da tutti i membri per negoziare una risposta di gruppo corretta e condivisa. Se le risposte individuali sono scritte su un file, non è possibile "oscurarle" come si può fare facilmente piegando un foglio di carta. Ma se le risposte sono affidate a un forum online, si può attivare quello che nella piattaforma Moodle si chiama "forum di domande e risposte", che prevede che solo dopo aver completato la risposta vengano rese visibili tutte le risposte dei compagni. Così, solo dopo aver risposto, ciascuno può vedere tutti i contributi degli altri e quindi può confrontare il proprio punto di vista con quello dei compagni per continuare l'attività di negoziazione. La risposta concordata può, infine, essere inserita come sintesi di gruppo nello stesso forum; così, invece di un prodotto orale, rimarrà una documentazione digitale che potrà essere ripresa.

Indagine di gruppo

Il modello di " *Group Investigation*" di Sharan & Sharan si presta molto bene a essere integrato con le competenze di Information Literacy. Le fasi di ricerca e post-ricerca nella Group Investigation, se realizzate con l'ausilio del web, sviluppano le competenze che l'Information Literacy considera fondamentali per poter affrontare la sfida della ricerca su Internet, la selezione delle informazioni, la lettura e la riduzione dei dati, la valutazione delle fonti, l'aggiornamento e l'autorizzazione dei siti. Un'ottima proposta da parte dell'insegnante per condurre la classe allo sviluppo di un atteggiamento critico nei confronti dei contenuti di Internet può essere quella di mostrare attraverso degli esempi come Internet, riguardo a determinati argomenti, offra la prova di tutto e il contrario di tutto. A questo punto è naturale pensare che il passo sia breve verso un'attività ancora più stimolante che si rifà al modello " *Controversia*" di Johnson & Johnson, in cui la rilevanza e il supporto scientifico delle informazioni diventano determinanti per la difesa della tesi e dell'antitesi.

3.2. Metodi digitali Culpeer

Il Progetto Culpeer Digital ha identificato dieci metodi digitali come esempi pratici di attività da svolgere online. Queste attività sono state identificate in base a un obiettivo specifico del progetto, ovvero lo sviluppo e il trasferimento di formati online e concetti digitali per approcci culturali di apprendimento tra pari nell'ambito dell'Educazione Globale e dell'Apprendimento Interculturale per la sensibilizzazione su questioni globali, l'integrazione sociale e la partecipazione culturale. Lo sviluppo e l'implementazione di attività e metodi culturali digitali online si concentrano su concetti alternativi per l'utilizzo di strumenti artistici e creativi nella Global Education.

I metodi digitali sono presentati secondo un modello comune per aiutare gli utenti finali a capire meglio come funzionano e come dovrebbero essere implementati. Ogni metodo digitale ha una sezione specifica nel portale del progetto, come parte del MODULO sei, dove è possibile trovare facilmente tutte le informazioni al riguardo: LINK ALLA SEZIONE.

3.3. Riferimenti

Giudice, G. (2019), "Cooperating using technologies is possible!", Scintille, available at:
<https://scintille.it/cooperare-usando-le-tecnologie-si-puo/>

Kumi-Yeboah, A., Sallar, A.W., Kiramba, L.K., & Kim., Y. (2020). Exploring the use of digital technologies from the perspective of diverse learners in online learning environments. Online Learning, 24(4), 42-63. <https://doi.org/10.24059/olj.v24i4.2323>

Shekhar Chandra & Shailendra Palvia (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](https://doi.org/10.1080/15228053.2021.1980848)

Späni, M. & Petrus, K., (2016), Medial Skills Ed: Peer education or tutoring examples of projects and quality criteria, Piattaforma nazionale per la promozione delle competenze mediali Ufficio federale delle assicurazioni sociali (UFAS), available at:
https://www.giovanimedia.ch/fileadmin/PDFs/Broschueren/IT/Competenze_mediali_ed_Educazion_e_tra_pari_IT_Web.pdf

4. Panoramica dei Paesi Partner

Questa sezione fornisce una breve panoramica dei progetti CULPEER DIGITAL nei Paesi partner. Presenta esempi rilevanti al momento della raccolta da parte dei partner e rappresenta un elenco non esaustivo di scambi culturali tra pari.

Sebbene la pandemia di Covid-19 sia stata e sia tuttora un fattore motivante per l'adattamento di varie attività dal vivo o di persona alle mutate circostanze e per l'aggiunta di una dimensione virtuale a questi scambi, eventi e attività, la nostra ricerca a tavolino mostra che c'è ancora una mancanza di scambi culturali peer-to-peer per adulti nel mondo digitale. Esistono alcuni esempi di piattaforme digitali di apprendimento peer-to-peer incentrate sugli scambi culturali, in cui gli adulti possono conoscere culture e usanze diverse attraverso l'interazione diretta con i madrelingua e gli abitanti del

luogo, anche se la maggior parte di esse si concentra prevalentemente sulle connessioni tra studenti di lingue.

Inoltre, la ricerca ha rilevato, ad esempio, che l'importanza dei social media, di YouTube e di altre piattaforme, sta aumentando anche nel contesto dell'apprendimento culturale peer-to-peer "classico". Soprattutto attraverso YouTube, è possibile apprendere, almeno in parte, un'ampia varietà di competenze, compresi argomenti culturali come la musica, la danza, la storia, la cucina, la lingua, ecc. Gli insegnanti possono essere giovani o anziani e, a seconda dell'argomento, raggiungono anche studenti di tutte le età. Inoltre, questo scambio ha luogo a livello internazionale e coinvolge partecipanti di diversa estrazione sociale. Tuttavia, il contenuto non è sufficientemente regolamentato e non può essere completamente paragonato all'apprendimento nelle istituzioni educative ufficiali.

Per quanto riguarda l'ambito più ristretto dell'apprendimento culturale tra pari (come da definizione del concetto di CPLC del partenariato), i risultati comuni a tutti i Paesi partner mostrano che non esistono molti progetti CPLC simili per gli adulti nella sfera digitale. Inoltre, non abbiamo trovato progetti o iniziative di questo tipo rivolti in particolare agli educatori per adulti, il che sottolinea ulteriormente l'importanza di progetti come CulpeerDigital e la loro innovazione nel campo dell'educazione degli adulti.

Di seguito, forniamo una breve panoramica di alcuni degli esempi più innovativi di iniziative, attività o progetti di apprendimento digitale culturale peer-to-peer che abbiamo trovato nei Paesi partner e che coinvolgono anche gli adulti:

- **Playback theatre:** una delle poche compagnie bulgare di playback theatre - "Qui e ora" - ha creato una forma di spettacolo di playback misto online-offline, che aveva un serio supporto tecnologico nel suo background. La performance è stata condivisa via zoom - un link è stato inviato a tutti gli spettatori interessati. Questi spettatori si sono uniti alla performance da casa loro, avendo un'immagine del palcoscenico e degli attori, spostandosi in alcuni momenti verso il resto del pubblico fisicamente presente. Il pubblico dello zoom poteva assistere allo spettacolo e allo stesso tempo segnalare con una mano alzata quando voleva condividere una storia o semplicemente commentare. Diverse performance di questo tipo sono state realizzate durante l'inverno 2020/2021, avvicinando questo tipo molto particolare di teatro psicodrammatico al pubblico online e offline, in un mix di metodi culturali fisici e digitali.
- Un ex progetto "**Brave Kids**" in Polonia, attualmente chiamato "Lelenfant", che si basa sull'educazione culturale peer-to-peer, ha sostenuto e sviluppato le proprie pratiche e connessioni offline in una forma digitale. Per favorire il senso di comunità e la condivisione di conoscenze e competenze tra i gruppi con cui hanno collaborato in precedenza, hanno organizzato incontri online degli ex partecipanti, discussioni e alcune attività artistiche, come la creazione di un video e il canto di una canzone insieme.
- Un altro esempio polacco è la "**Peer-to-Peer University**" sviluppata dalla Fondazione polacca per l'innovazione sociale, che offre corsi e workshop online guidati da pari e incentrati su competenze e

conoscenze pratiche. I corsi sono progettati per essere interattivi e collaborativi, consentendo ai partecipanti di imparare gli uni dagli altri e di condividere le proprie esperienze.

- **Attraverso gli occhi del rifugiato** in Slovenia, durante la pandemia è stata organizzata una performance di zoom digitale con diversi attori che, ognuno nella propria casa, hanno riproposto l'opera originale *Through the refugee's eyes* di Humanitas. Il pubblico, anche dal comfort delle proprie case, è stato invitato a partecipare in forma interattiva. Persone con esperienze di rifugiati si sono unite alla performance, condividendo anche i loro punti di vista e leggendo alcuni messaggi nella loro lingua madre, aggiungendo una dimensione interculturale a questo scambio teatrale digitale.
- **Incontri online del Club degli insegnanti** di educazione globale in Slovenia: durante la pandemia sono stati organizzati da Humanitas diversi incontri online del Club in cui i metodi tradizionali di educazione globale sono stati adattati all'ambiente virtuale, compresi gli scambi interculturali con pedagogisti provenienti dal Sudafrica e dalla Bolivia, che hanno condiviso la loro formazione interattiva peer-to-peer con gli insegnanti sloveni online.

Nel complesso, la pandemia ha evidenziato il **potenziale e l'importanza dell'apprendimento culturale tra pari in forma digitale**. Queste iniziative hanno fornito un valido supporto per l'apprendimento a distanza e lo sviluppo professionale nell'ambito della formazione culturale tra pari. Inoltre, la capacità di adattarsi a un formato digitale ha permesso a queste iniziative di raggiungere un pubblico più ampio e di espandere il loro impatto. Utilizzando piattaforme online, sono state in grado di entrare in contatto con persone che prima non potevano partecipare alle loro attività a causa di limitazioni geografiche o logistiche.

Inoltre, l'uso di strumenti digitali ha permesso una maggiore flessibilità nel modo in cui queste iniziative vengono condotte. Hanno potuto creare e condividere risorse, collaborare a progetti e impegnarsi in discussioni interattive in un modo che non sarebbe stato possibile in un ambiente tradizionale.

5. Nuovi ruoli degli insegnanti

In un contesto online, il formatore/educatore ha diversi ruoli che non sono necessariamente distinti e tendono a sovrapporsi. Molti studi in questo campo mirano a categorizzare i molteplici ruoli che il formatore/educatore è chiamato a svolgere. Alvarez et al. (2009) propongono 5 ruoli: il ruolo di progettista/pianificazione, il ruolo sociale, il ruolo cognitivo, il dominio tecnologico e il dominio manageriale. Questo elenco è ulteriormente arricchito da Badia, Garcia & Meneses (2017), che si concentrano anche sulle procedure di valutazione e sullo scaffolding della pratica di apprendimento. Sulla base di queste considerazioni, l'insegnante online dovrebbe assumere il ruolo di gestire l'interazione sociale, organizzare i contenuti didattici, curare la progettazione pedagogica, guidare l'uso della tecnologia, attivare meccanismi di valutazione dell'apprendimento e/o di debriefing e sostenere l'intero processo di apprendimento.

5.1. Come si può incrementare l'interazione sociale in un ambiente online?

A differenza di una classe faccia a faccia, dove l'interazione sociale è programmata, in un contesto online le interazioni sociali peer-to-peer spesso dipendono dalle capacità del formatore di creare un ambiente di supporto. Il formatore/educatore deve pianificare attentamente in anticipo come avverrà l'interazione online e come sarà supportata. [Vedi Modulo 2-Chapter 1]

"L'attività era interessante. Ma le cose sono diventate più significative per me quando sono stata invitata a partecipare a una discussione di gruppo. Ho sentito che non ero sola e che gli altri partecipanti erano desiderosi di ascoltare le mie esperienze". (Giovane tirocinante, webinar online BEREADY)

"Vorrei evitare di avere ascoltatori passivi. Per me era importante attivare meccanismi di interazione sociale. Per questo ho invitato i partecipanti a fare una passeggiata online in una galleria virtuale. Poi li ho invitati in una stanza online per discutere della loro esperienza. Sono emerse molte osservazioni interessanti ed è stato interessante vedere come ogni partecipante ha riflettuto sull'esperienza in base al proprio background culturale". (Trainer, BEREADY online webinar)

5.2. Differenze Culturali

Le differenze culturali devono essere considerate anche in un ambiente online, poiché gli studenti che provengono da contesti e culture diverse possono diventare preziosi mediatori di conoscenza per i loro compagni. Gli educatori e i facilitatori dovrebbero essere proattivi quando assegnano progetti e attività di gruppo per consentire una stretta interazione tra pari e opportunità di costruire relazioni personali (Sadykova, 2014). Nell'apprendimento culturale tra pari l'obiettivo è quello di sviluppare relazioni forti attraverso la condivisione di idee e valori e mostrando rispetto e comprensione reciproci. Pertanto, è necessario adottare un approccio interculturale, soprattutto in modalità online, per motivare gli studenti. Per sostenere la diversità e l'autenticità, i discenti dovrebbero essere in grado di ispirarsi alle differenze che hanno con i loro coetanei e di suscitare curiosità, consentendo loro di cercare ulteriori informazioni sui loro coetanei. In un ambiente online potrebbe essere più difficile per gli studenti esprimere i propri sentimenti ed emozioni e impegnarsi nell'apprendimento reciproco. Pertanto, gli educatori possono essere di grande aiuto in questi ambiti, facilitando la valutazione di gruppo e individuale.

5.3. Competenze interculturali

La diversità culturale offre un'ampia gamma di opportunità e ricchezza all'esperienza educativa. Tuttavia, gli educatori devono investire nello sviluppo delle loro competenze interculturali e avere una visione d'insieme del contesto culturale digitale e delle sue possibilità. La competenza interculturale è la capacità di comunicare efficacemente in situazioni interculturali e di relazionarsi in modo appropriato in una varietà di contesti culturali (Bennett, 2004, p.149). L'UNESCO (2013, p.6) afferma che: "Le competenze interculturali mirano a liberare le persone dalla propria logica e dai propri idiomi culturali per impegnarsi con gli altri e ascoltare le loro idee, che possono comportare l'appartenenza a uno o più sistemi culturali".

Un approccio interculturale riconosce che la diversità fa parte della nostra realtà educativa quotidiana ed è un approccio fondamentale anche per l'apprendimento tra pari. Sottolinea gli aspetti dell'interazione personale con la differenza e la "novità", al fine di sviluppare un atteggiamento aperto all'indagine e all'apprendimento. Per l'educatore il primo passo per sviluppare la consapevolezza interculturale è considerare il proprio senso della cultura. Per esempio, quali sono le esperienze educative che costituiscono le vostre aspettative in materia di istruzione e formazione? Potreste riflettere su alcuni approcci didattici utilizzati, sulle aspettative di voi stessi come discenti,

sulle pratiche di valutazione sperimentate, sul valore dell'istruzione per la vostra famiglia e la vostra cultura, ecc. Potreste anche riflettere sulle vostre interazioni con i coetanei, sia a livello locale che all'estero, in termini di aspettative ed esperienze di insegnamento e apprendimento. In breve, l'autoriflessione è fondamentale per acquisire la distanza necessaria a capire come la nostra "cultura" modella la nostra visione dell'istruzione come pratica, i valori che attribuiamo all'istruzione e il modo in cui ci avviciniamo all'istruzione come discenti e come educatori (vedi link sotto - Considerazioni).

5.4. Sintesi

L'apprendimento interculturale peer-to-peer implica l'interazione tra gli studenti combinata con la comunicazione sociale o culturale, consentita dall'accessibilità e dalla comunicazione di una rete online che crea comunità di apprendimento. In questo modo, il ruolo dell'educatore è quello di promuovere uno spazio in cui i pari possano identificare, articolare e condividere le loro prospettive, esperienze e sfide. Questo li aiuterà ad acquisire le conoscenze necessarie per creare una cultura dell'apprendimento e dell'insegnamento interculturale. Inoltre, i gruppi multiculturali di apprendimento tra pari hanno l'opportunità di esplorare, sviluppare e scoprire culture a cui altrimenti non sarebbero esposti attraverso le pratiche di studio tradizionali. Di conseguenza, è essenziale migliorare gli educatori nel lavoro di squadra collaborativo, poiché serviranno da modello per gli studenti. Sebbene non esista un unico modo per insegnare agli educatori come implementare l'apprendimento collaborativo, c'è un consenso sul fatto che esso debba far parte di qualsiasi progetto di formazione degli insegnanti (Shonfeld e Gibson 2019).

5.5. Riferimenti

- Álvarez, I., Guasch, T. & Espasa, A. (2009). University teacher roles and competencies in online learning environment: a theoretical analysis of teaching and learning practices. *European Journal of Teacher Education*, 31(3), 321-336.
- Badia, A., Garcia, C. & Meneses, J. (2017). Approaches to teaching online: Exploring factors influencing teachers in a fully online university. *British Journal of Educational Technology*, 48(6), 1193-1207.
- Considerations: An intercultural approach to learning and teaching, source https://www.vu.edu.au/sites/default/files/intercultural-approach_0.pdf
- Bennett, M. J. (2004). Becoming interculturally competent. In J.S. Wurzel (Ed.) *Toward multiculturalism: A reader in multicultural education*. Newton, MA: Intercultural Resource Corporation. (Originally published in *The Diversity Symposium proceedings: An Interim Step toward a Conceptual Framework for the Practice of Diversity*. Waltham, MA: Bentley College, 2002).
- Sadykova, G. (2014). Mediating Knowledge through Peer-to-Peer Interaction in a Multicultural Online Learning Environment: A Case Study of International Students in the US. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 15(3), 24-49.
- Shonfeld, M., & Gibson, D. (Eds.). (2019). *Collaborative learning in a global world* (pp. 59–111). Charlotte, NC: Information Age Publishing.
- UNESCO (2013). *Intercultural Competences: Conceptual and Operational Framework*. Paris, UNESCO.

6. Istruzioni su come utilizzare la piattaforma online e il corso di e-learning.

6.1. Descrizione del portale del progetto digitale Culpeer

Il portale digitale Culpeer è lo strumento principale attraverso il quale gli 8 partner presentano i principali risultati sviluppati agli utenti finali e ai gruppi target.

Il portale è accessibile direttamente dal seguente link: <https://culpeer-digital.eu/index.php>.

La piattaforma fornirà tutti gli strumenti attualmente disponibili e l'uso di elementi e strumenti interattivi. Grazie a queste caratteristiche, il portale online del progetto e le sue funzionalità saranno uno strumento di comunicazione con le parti interessate e i beneficiari.

La piattaforma e le sue funzionalità saranno uno strumento di comunicazione con le parti interessate e i beneficiari. Verrà utilizzata per caricare i risultati del progetto, i materiali, le relazioni e i database. Verrà utilizzata per la promozione e la diffusione dei risultati e delle informazioni del progetto. Accedendo al portale, gli utenti entrano nella Home del sito web.



Dal menu Informazioni e contatti, l'utente può accedere a diverse sezioni informative sul Progetto digitale Culpeer:

- **Descrizione del progetto** (<https://culpeer-digital.eu/project-description.php>)

Una sezione accessibile a tutti che descrive i principali scopi e obiettivi del progetto Culpeer Digital.

- **Contatti** (<https://culpeer-digital.eu/contact.php>)

Una sezione con tutti i contatti di ciascun partner nazionale.

- **Partner contrattuale** (<https://culpeer-digital.eu/contractual-partners.php>)

Una sezione con la descrizione di ciascuno dei 7 partner contrattuali del progetto Culpeer Digital.

- **Brochure** (<https://culpeer-digital.eu/brochure.php>)

Una sezione con una brochure in inglese che offre le informazioni principali del progetto.

- **Eventi** (<https://culpeer-digital.eu/conference.php>)

Una sezione che presenta tutti gli eventi, come riunioni e conferenze, che si sono svolti durante la durata del progetto.

Nel menu superiore, così come al centro della "Home", l'utente può accedere ai tre output principali del progetto:





Linee Guida

Le Linee guida forniscono una panoramica dei concetti digitali e dei formati online per le attività culturali di apprendimento tra pari: https://culpeer-digital.eu/guidelines_didactic_concept.php



Corso Online

Il corso online si concentra su temi particolari dell'approccio culturale di apprendimento tra pari: https://culpeer-digital.eu/e-learning_course.php



Migliori Pratiche

Il database di casi di studio e video digitali per le migliori pratiche in ogni paese partner e video tutorial per i pedagoghi: <https://culpeer-digital.eu/best-practices.php>

Corso Online

Il principale risultato del progetto Culpeer Digital è il corso online che consisterà in 7 moduli, ognuno dei quali analizzerà un argomento specifico legato a Culpeer e alla digitalizzazione. L'obiettivo del corso online è quello di trasferire gli approcci culturali di peer-learning ai formati digitali, spiegando a formatori e pedagoghi come familiarizzare con tutti questi nuovi aspetti della formazione online.

Come già accennato, il corso online tratterà argomenti specifici legati alla formazione digitale e al peer-learning, e in particolare il corso è strutturato come segue:

- Modulo 1 - Introduzione ai concetti digitali e agli approcci online per le attività di peer-learning culturale
- Modulo 2 - Ruolo dei pedagogisti
- Modulo 3 - Il know-how sui metodi di scambio digitali e creativi e l'importanza dei social media
- Modulo 4 - L'importanza dell'apprendimento creativo digitale per una persona con barriere sociali
- Modulo 5 - Conoscenza e comprensione dell'apprendimento globale
- Modulo 6 - Trasferimento della conoscenza in azione creativa - Esempi di scambio
- Modulo 7 - Formazione dei pedagogisti online: Come formare il pubblico

Ogni modulo è strutturato secondo un formato comune:

- Capitoli
- Documenti scaricabili
- Riferimenti

Questa struttura permette al lettore di passare facilmente attraverso nozioni importanti e specifiche per accrescere i concetti di peer-learning digitale, diventando così un formatore esperto in grado di utilizzare le conoscenze acquisite nelle attività quotidiane e nelle classi.

I documenti e i riferimenti scaricabili saranno utilizzati dai discenti per approfondire i concetti analizzati in ogni Modulo e nei relativi capitoli.

Attraverso i capitoli del corso online, il discente sarà sempre assistito da un indice interattivo che lo aiuterà a tenere traccia degli argomenti analizzati e a saltare attraverso gli altri Moduli grazie a link diretti.

Infine, un importante futuro del corso online è lo sviluppo di un glossario interattivo che aiuterà il lettore con la terminologia principale relativa all'educazione digitale e a Culpeer.

Il corso online è uno strumento gratuito accessibile dal portale Culpeer Digital (<https://culpeer-digital.eu/index.php>) accessibile a qualsiasi tipo di gruppo target interessato ad acquisire nuove competenze sulla formazione digitale Culpeer.

7. Conclusione

I capitoli precedenti vi hanno introdotto all'approccio digitale di CULPEER e ora siete perfettamente preparati per iniziare il corso di e-learning ed eventualmente utilizzare e implementare i metodi digitali.

La ricerca ha dimostrato che l'apprendimento tra pari è già utilizzato in varie situazioni di apprendimento, ma meno nell'apprendimento culturale tra pari, soprattutto non nell'educazione degli adulti. Poiché il CPLA ha già ottenuto ottimi risultati nell'educazione dei bambini e dei giovani, vale la pena di trasferire questo approccio anche all'educazione degli adulti.

Gli aspetti positivi del CPLA sono, come sapete, numerosi. I metodi migliorano le capacità interpersonali e interculturali degli studenti, aiutano a rompere gli stereotipi, promuovono i talenti creativi e artistici e migliorano le capacità linguistiche e comunicative. I partecipanti ottengono

riconoscimento, costruiscono relazioni durature e rispettose con i loro coetanei e iniziano a vedersi come un tutt'uno con il loro gruppo di pari. Viene promosso un senso di autoefficacia e gli studenti si rendono conto di poter fare la differenza nello sviluppo del mondo. Cominciano a vedersi come i cosiddetti agenti di cambiamento e riflettono sulle loro azioni e sulle opportunità di azione, sperimentando un cambiamento di prospettiva. Inoltre, il CPLA aiuta a trasferire questioni complesse a un livello tangibile e quotidiano. E, soprattutto, è divertente e motiva i partecipanti a voler imparare di più gli uni dagli altri.

Con l'innovativa trasformazione del CPLA in formato digitale, CULPEER digital ha creato una piattaforma nuova, inclusiva e orientata al futuro. Oltre agli aspetti positivi del CPLA già menzionati, qui viene promossa l'abilità di utilizzare gli strumenti digitali. Un altro aspetto importante è l'inclusività. Le persone svantaggiate, che prima non potevano viaggiare per vari motivi, ora hanno maggiori possibilità di partecipare attraverso la piattaforma digitale.

L'importante chiave per un mondo sostenibile è comprendere la situazione degli altri e trovare insieme soluzioni per uno sviluppo sostenibile che tenga in considerazione e si adatti alle esigenze di tutti.