

Teacher Handbook

**Intercultural Training for Educators- InterTrainE
2018-1-UK01-KA204-047987**

IO5: Guida per formatori di adulti

Leader dell'attività: CLP, Edinburgh

Scritto da: Chrysi Koundouraki (Regno Unito)

Basato sul contributo offerto Katerina Strani (Regno Unito), Monica Miglionico e Valeria Zampagni (Italia), Kalli Rodopoulou (Grecia), Marja-Liisa Helenius (Finlandia).

Data: 30/ 11 /2019

Luogo: Edinburgh, UK

PREFAZIONE

L'obiettivo di questa guida è quello di supportare i formatori che vogliono partecipare alla Formazione Congiunta di Staff del progetto e fornire loro istruzioni sulle teorie e sui contenuti formativi del curriculum.

La Guida per formatori di adulti offrirà informazioni pratiche e teoriche rivolte a docenti impegnati con allievi adulti, sul curriculum e sui materiali didattici sviluppati nell'ambito del presente progetto. Fornirà inoltre informazioni generali sugli obiettivi della formazione, sui curricula e sui contenuti dei moduli, illustrando anche il processo di valutazione. Descriverà infine le metodologie adottate ed i loro vantaggi, in seconda delle diverse tipologie di apprendimento.

La Guida sarà uno strumento utile per tutti i formatori/docenti di adulti perché include anche pratiche e tecniche che possono essere adottate non solo in relazione al nostro specifico materiale didattico, ma in ogni classe con discenti adulti.

Ogni partner è stato impegnato nell'elaborazione di uno dei capitoli di questa Guida, in base alle proprie esperienze, ed ha quindi fornito il suo contributo alla realizzazione dell'output finale. I Partner hanno inviato i loro lavori a CLP, che ha realizzato il prodotto finale. La Guida è disponibile in tutte le lingue dei partner.

Indice

1. Informazioni sugli obiettivi del progetto e della formazione	p. 2
2. Il tuo ruolo di formatore	p. 4
3. Informazioni specifiche sull'erogazione del corso e sul materiale didattico	p. 12
4. Accoglienza e creazione del gruppo per i discenti adulti	p. 22
5. Tecniche di valutazione per i discenti adulti	p. 64
6. Referenze	p. 87
7. Letture consigliate	p. 88

1. Informazioni sugli obiettivi del progetto e della formazione

L'obiettivo principale di InterTrainE è quello di progettare un programma formativo per educatori di adulti che lavorano con migranti e rifugiati. A questo scopo, i partner si propongono:

- a) condurranno un'analisi dei fabbisogni in ogni Paese partner e produrranno report nazionali ed un report di progetto sullo specifico fabbisogno formativo interculturale manifestato dai formatori di adulti che lavorano con i migranti e, nello specifico, specifici target di migranti;
- b) analizzeranno lo status quo delle politiche di integrazione per i migranti, i programmi esistenti e le strutture formative per la formazione interculturale per i migranti ed i formatori nei Paesi partner;
- c) compareranno ed elaboreranno i risultati di questa indagine al fine di sviluppare l'analisi del fabbisogno degli educatori nell'ambito della formazione interculturale;
- d) svilupperanno un curriculum formativo modulare competitivo ed internazionale adeguato agli standard della qualificazione specialistica per i Formatori degli Adulti (Livello 5 dell'EQF);
- e) produrranno una Guida per i formatori, che includerà i risultati di apprendimento previsti, il quadro teorico dei concetti base ed il pacchetto formativo stesso, comprensivo di esercizi pratici e, dove possibile, casi studio. La Guida sarà tradotta nelle sei lingue di progetto e sarà disponibile gratuitamente in formato elettronico;
- f) adatteranno il materiale didattico per la versione OOER, accessibile online per tutti gli stakeholders interessati.

L'obiettivo di questa Guida, che rappresenta l'Output 5 del nostro progetto, è quello di fornire ai formatori una chiara descrizione dei risultati dell'apprendimento e della sequenza delle attività progettate nell'ambito del corso, al fine di aiutare i partecipanti che lo frequenteranno. La metodologia di lavoro adottata è stata basata sui seguenti principi.

Il primo step è stato quello di sintetizzare la ricerca condotta nell'ambito dell'Attività 2 individuando i punti principali del curriculum e definendo per ciascuno il relativo peso.

Questo è stato un momento fondamentale per assicurare che il curriculum rispondesse ai fabbisogni formativi individuati negli educatori di migranti adulti, ma anche per garantire il successo di coloro che frequenteranno il corso. Una volta che gli aspetti principali sono stati individuati, è stato definito il loro peso nell'ambito del curriculum.

I risultati dell'attività di ricerca, quindi, hanno fornito le basi per lo sviluppo dell'attività oggetto del presente output. Gli elementi curriculari sono stati suddivisi in moduli basati su un format concordato e ciascun modulo è stato assegnato ad un partner diverso, al fine di consentire la massima flessibilità nell'erogazione dei contenuti del corso.

Il corso InterTrainE è stato progettato per rispondere ai principali gap di competenze in ambito interculturale manifestate dagli educatori dei migranti adulti. Per gli obiettivi del corso, ed al fine di garantire una rilevanza internazionale, adottiamo la definizione di migrante fornita dalla UN Migration Agency's:

La [UN Migration Agency](#) (IOM) [definisce un migrante](#) una persona che si sta spostando o si è spostata tra i confini internazionali o, nell'ambito di uno stesso Stato, al di fuori della sua abituale residenza, senza considerare:

- (1) lo status legale della persona;

- (2) se lo spostamento è volontario o involontario;
- (3) quasi sono le cause dello spostamento;
- (4) quando dura la permanenza.

(<https://www.un.org/en/sections/issues-depth/migration/index.html>)

Questo significa che il corso è adatto per i formatori di discenti adulti, indipendentemente dal fatto che essi siano migranti volontari, rifugiati, richiedenti asilo se applicabile, e senza considerare il loro status, la durata della loro permanenza nel Paese ospitante, o il loro livello di formazione. Inevitabilmente, alcuni degli approcci descritti e dei materiali presentati saranno differenti a seconda delle diverse tipologie di migrante; ad esempio, i discenti che hanno avuto un trauma, che sono analfabeti, che si trovano in situazione di migrazione protratta nel tempo o che sono coinvolti nel processo di richiesta di asilo politico, avranno necessità diverse e richiederanno quindi un supporto aggiuntivo e più specifico di quello di cui necessitano i migranti volontari o coloro che si trovano nel Paese ospitante più di qualche anno. Quando occorre fare una distinzione, questa sarà resa chiaramente nel materiale del corso e saranno fornite alternative o opzioni diverse adatte a ciascuna categoria di migranti.

2. Il tuo ruolo di formatore

Insegnare ai migranti è una sfida, e sebbene ogni gruppo ed ogni individuo siano diversi, ci sono alcune strategie che possono essere applicate al gruppo.

Maunonen-Eskelinen, Kaikkonen e Clayton, affermano in uno dei loro saggi che, gli educatori che insegnano ai migranti devono essere in possesso di vedute multiculturali”, vale a dire “una comprensione critica e riflessiva di sé stessi e degli altri in contesti culturali e storici, una consapevolezza delle differenze e uguaglianze negli umani” (p. 5). Precisano inoltre che “per gli educatori e formatori, ciò significa comunicare con la consapevolezza dei contesti e delle esperienze culturali e personali che hanno anche i loro studenti o assistiti” (Kerka, 1992).”

Maunonen-Eskelinen, Kaikkonen e Clayton (1992), hanno sintetizzato 5 strategie per insegnanti a studenti stranieri:

1. Costruire una relazione con gli alunni e instaurare un clima di fiducia, accettazione ed incoraggiamento.
2. L'apprendimento trasformativo “è legato alle capacità individuali di strutturare la propria identità professionale specie in età adulta” (Giannoukos G et al 2015, p. 239). Questo implica fare tesoro delle dinamiche di un gruppo di adulti provenienti da contesti culturali diversi, imparare dalle esperienze altrui (Maunonen-Eskelinen et al 2005, p. 3-4). E quindi coinvolgere gli studenti nel modo più partecipativo possibile.
3. Fornire un supporto psicologico e incoraggiante, promuovere una positiva immagine di sé, incoraggiare individualmente ogni alunno a seguire il proprio percorso.
4. Costruire delle reti nel gruppo e favorire la collaborazione. La rete può costituire una risorsa inestimabile per stringere legami di amicizia e conservare i contatti con i migranti nel tempo.

Di seguito, approfondiremo le strategie indicate prima, con qualche pratico suggerimento.

5.1 Costruire una relazione con gli alunni e stabilire un clima di fiducia.

Difficoltà da prendere in considerazione

Durante le prime lezioni, è importante conoscere gli alunni. Ciò è di particolare importanza quando la classe ha dei bisogni specifici ed è composta da persone provenienti da luoghi diversi, come di solito accade in una classe di studenti migranti. Bisogna inoltre renderli partecipi delle sfide che affronteranno i singoli gruppi, dalle differenze linguistiche, a quelle culturali, a quelle educative, alle aspettative, e concentrarsi sul superamento di esse:

- a. Le competenze linguistiche ridotte nella lingua in cui viene condotto il corso richiedono una quantità enorme di comprensione, pazienza ed incoraggiamento da parte dell'insegnante. Potrebbe essere necessario uno sforzo maggiore per assistere individualmente tutti coloro con scarse competenze linguistiche.
- b. I diversi ambienti culturali tra gli alunni stranieri adulti costituiscono una grande sfida per gli insegnanti. Per questo è importante conoscere individualmente lo

- studente straniero e creare un clima di fiducia in tutto il gruppo. Questo verrà sviluppato più in basso.
- c. Livelli diversi di istruzione costituiscono anch'essi una sfida per l'insegnante nella scelta del materiale didattico. Al di là del tempo da dedicare in modo individuale allo studente, è importante trattarli in modo equo al di là del loro livello di istruzione.
 - d. Le diverse aspettative degli studenti vanno affrontate man mano che il programma di studi viene sviluppato, attraverso i confronti di gruppo

5.2 Creare un'atmosfera di fiducia e di incoraggiamento.

Sin dalle prime lezioni è importante supportare ed incoraggiare gli alunni a conversare tra di loro per aumentarne il clima di fiducia, affrontando temi quali l'età, la famiglia, la scuola che hanno frequentato, le loro esperienze di lavoro. Ciò permette all'insegnante di sapere di più della vita dei suoi alunni, mentre negli studenti migliora il clima di fiducia e li fa sentire a proprio agio in classe, sia in gruppo che con l'insegnante. Il modo migliore è quello di creare un'immagine dell'insegnante non come autorità, ma come persona che li ascolta e comprende. Creare un'atmosfera di accettazione non permetterà inoltre l'insorgere di ogni forma di etnocentrismo o tipi di giudizi verso le culture altre. La condivisione delle esperienze è l'obiettivo principale.

Gli studenti inoltre devono essere coinvolti in discussioni di gruppo per una valutazione delle loro competenze linguistiche e l'identificazione di quei bisogni individuali che necessitano di supporto..

5.3 Definizione degli obiettivi

Tra gli obiettivi didattici vanno inseriti il programma di insegnamento, le schede e gli obiettivi didattici del corso e i risultati attesi. E' importante discutere le aspettative dei formatori sul corso per evitare incomprensioni durante il corso, varcando le fasi di tutto il processo: obiettivi, metodi operativi, risultati attesi e verifiche. Potrebbe sembrare scontato, ma è fondamentale creare comprensione e fiducia nel gruppo sin dall'inizio.

Indicazioni pratiche

Ci sono diversi modi di raggiungere gli obiettivi discussi sopra. L'uso di tecniche di insegnamento appropriate dal punto di vista cognitivo ed evolutivo, come ad esempio tecniche che permettono un apprendimento partecipativo; oppure rendere partecipi gli studenti con domande e valutazione di proposte, tecniche che consentono un apprendimento collaborativo e l'inserimento di contenuti e capacità. (Gonzalez, J.M.; Darling-Hammond, L., 1997).

Indicazioni pratiche per il primo giorno di lezione:

- Inizia la lezione presentando te e raccontando le tue esperienze passate.
- Chiedi agli studenti di fare una presentazione brevissima di loro stessi –nome, età, l'ambiente familiare, grado di istruzione, esperienze lavorative, o altri dettagli personali (ma solo se si sentono a loro agio nel farlo)

- Crea piccoli gruppi/coppie e da loro il compito di discutere e scrivere le loro aspettative sul corso. Questo permetterà agli studenti di conoscersi meglio e creare dei legami.
- Leggi e discuti in classe le aspettative di ciascuno. Poi illustra il programma, i metodi di lavoro, le schede ed i contenuti del corso, così come gli obiettivi didattici, i risultati attesi e le verifiche, ma in modo rapido. È opportuno chiedere agli studenti se hanno delle domande da porre, in quanto è importante sapere se hanno capito i punti trattati sopra. Ognuno deve aver chiaro gli obiettivi da raggiungere rispetto al corso seguito.
- Promuovi discussioni in coppie o gruppi sulle differenze culturali e alcune somiglianze più dettagliatamente - ad es. il concetto di tempo, dignità, lavoro, il tempo libero, religione, ecc. in ogni cultura che fa parte del gruppo. (Questo esercizio può essere svolto più avanti).
- Puoi anche realizzare un compito dove i partecipanti discutono del tema dell'immigrazione nei loro paesi di origine a livello generico, così gli studenti familiarizzano tra loro sulle culture altre. Ci sono esercitazioni utilissime nei moduli InterTrain che possono essere utilizzate per il raggiungimento di questo obiettivo.
- Dai spazio agli studenti per poter esprimere loro stessi, cercando di non imporre giudizi o opinioni su ciò che raccontano.
- Come già accennato prima, tratta gli studenti in modo identico, al di là del loro livello di istruzione, o linguistico. Bisogna sostenere tutti quando viene richiesto supporto.
- Utilizza strategie didattiche multimediali che forniscono le informazioni in diversi modi, come ad esempio orali, scritte, pittoriche, grafiche o cinestetiche. (Gonzalez, J.M.; Darling-Hammond, L., 1997).

Qui troverai altre strategie che potrebbero aiutarti nella costruzione di un clima di fiducia in classe durante il corso.

Ascolta i tuoi alunni: l'ascolto attivo è un modo di conoscere le loro motivazioni, i loro desideri e le loro preoccupazioni.

- Rivolgiti ai ragazzi con delle domande: dopo averli ascoltati in modo attivo, approfondisci le tue conoscenze facendo domande su di loro. Accadranno due cose: i pensieri dei ragazzi e le loro motivazioni ti appariranno più chiari, così capiranno che mostri interesse verso ciò che hanno da dire.
- Quando inizi una nuova unità o argomento di studio in classe, puoi far riferimento direttamente all'interesse di uno specifico studente. Pensa in modo critico a chi siano gli studenti, in cosa credono, come vorrebbero essere valutati, e fermati sulla differenza tra una spiegazione veloce ed una che richiede maggiore dedizione.
- Cerca di conoscere gli stati d'animo dei ragazzi: usa l'empatia per incoraggiarli e non farli sentire soli.
- Difendili: dimostra che per loro sei una voce che può rappresentare i loro bisogni.
- Racconta di te: permetti ai ragazzi di conoscerti. Hanno bisogno di considerarti una persona vera e questo aumenterà la loro fiducia in te.
- Sii presente agli eventi della comunità: i ragazzi hanno bisogno di vederti come un normale umano, proprio come loro. Unisciti a loro nella partecipazione degli eventi culturali.
- Ricorda le date che sono importanti per gli studenti: loro hanno bisogno di essere riconosciuti e ricordati.

I formatori devono avere in mente che i compiti e le discussioni dipendono fortemente dalle dinamiche di gruppo e dagli individui nel gruppo, e che la condivisione delle proprie origini avverrà

su base volontaria. Alcuni partecipanti potrebbero essere più timidi e meno aperti, possono aver bisogno di più tempo per dare informazioni su loro stessi, e questo è importante rispettarlo. Per costruire una buona relazione con gli studenti può esserci bisogno di un po' di tempo, ma è importante dedicar loro questo tempo durante le prime lezioni.

5.4 Apprendimento trasformativo: i formatori nel ruolo di guide e catalizzatori.

Basi teoriche dell'apprendimento trasformativo.

Nel contesto dell'apprendimento interculturale composto da gruppi misti di adulti stranieri, l'apprendimento trasformativo è un concetto importante che deve essere tenuto in considerazione in tutte le fasi dell'insegnamento e dell'apprendimento. Per questo, ne discuteremo in breve con cenni teorici.

Giannoukos G, Besas G, Galiropoulos Ch, Hioctour V affermano in un loro articolo sul ruolo dell'educatore che, l'apprendimento trasformativo è "la teoria più completa e scientificamente valida tra le teorie che riguardano l'apprendimento, specie in età adulta", e secondo il teorico e autore di questo apprendimento, Jack Mezirow, "sottolinea l'importanza di una concezione critica e autonoma da parte dell'individuo per strutturare un proprio nucleo critico e teso all'autonomia rispetto alle esperienze lavorative e di apprendimento".

L'essenza dell'apprendimento trasformativo verte sulla percezione che ogni persona ha ed è in base alle esperienze culturali, storiche, etiche, politiche e sociali (Giannoukos G et al 2015, p. 239). Secondo Margo, rispecchiando alcuni degli studiosi più originali dell'apprendimento trasformativo, Freire (1970, 1973, 1997) e Mezirow (1981, 1990, 1991), "l'apprendimento trasformativo introduce un riferimento importante al concetto di trasformazione delle potenzialità che la persona possiede e che può criticamente ri-visitare e modellare le sue credenze, attitudini, opinioni e reazioni emotive. Margo afferma inoltre che nel processo di apprendimento, così come fa anche Freir, "l'educatore assume il ruolo di co-studente e che con forte empatia capisce la realtà esistenziale dell'apprendimento". L'apprendimento inoltre diventa ancor di più un processo democratico quando l'educatore partecipa collaborativamente con gli adulti nell'apprendimento attraverso un dialogo "critico e liberatorio" che si è radicato nella sua vita reale.

In questo modo, facendo eco a Margo, Freire e Mezirow, attraverso l'ascolto empatico l'insegnante incoraggia gli studenti adulti nel modo migliore, e creando delle motivazioni forti nel processo di apprendimento. Il processo dell'apprendimento trasformativo" aiuta gli studenti ad una riflessione su di loro e anche sulle loro vite" (Mezirow, 1985, citato in Margo, 2002, p. 2). Giannoukos G et al afferma inoltre "nello scenario dell'apprendimento trasformativo, gli studenti che vogliono cambiare il loro modo di socializzare e di organizzazione, cercano persone con le quali condividere le loro ambizioni in modo da cercare forme di resistenza alle inedite norme culturali create dalla società, dalle famiglie e dalla vita politica; si convertono in soggetti attivi nei cambiamenti culturali (Rogers, 1996) (Giannoukos G et al 2015, p. 238).

Nelle interviste condotte da Margo con formatori adulti, lei conclude che "la maggior parte degli insegnanti dà molta importanza alla creazione di un ambiente sicuro, aperto e fiducioso per l'apprendimento, e all'uso di strategie didattiche volte a sostenere lo studente adulto con capacità

di riflessione e consapevolezza” (Margo 2002,p.2). Auto riflessione e presa di coscienza dei diversi aspetti sono molto importanti in questo processo.

Suggerimenti pratici

Il ruolo del formatore o dell’insegnante interculturale non dovrebbe essere molto didattico; gli insegnanti dovrebbero assumere un ruolo collaborativo ed empatico che aiuti gli studenti ad acquisire e cercare le informazioni necessarie al loro apprendimento, con un approccio critico in fase di verifica dei risultati. Come Giannoukos G et al afferma, “l’insegnante deve interagire da coordinatore del processo di formazione, come ispiratore, stimolatore, come guida nel loro percorso di apprendimento per poter elaborare i risultati degli alunni circa le presenze e le conoscenze acquisite. (Navridis, 2005)” (Giannoukos G et al 2015, p. 238).

- E’ necessario che aiuti gli alunni ad assorbire le informazioni, i diversi punti di vista, integrandoli e adattandoli ai loro mondi attraverso le discussioni in classe, le domande e incoraggiandoli all’auto riflessione.
- Ricorda che gli insegnanti stessi partecipano attivamente e cooperano con gli studenti nel creare e costruire i loro punti di vista.
- Sarebbe opportuno non-usare formati binari (giusto/sbagliato, vero/falso) e mettere in risalto errori come tali, ma trovare dei modi nel far rivedere loro la posizione e rivedere l’errore da un altro punto di vista. Aiutali inoltre a trovare un modo personale di identificare gli errori commessi e la loro percezione o scardinare modi di pensiero che non sono utili.
- Sarebbe opportuno sostituire la parte teorica attraverso esempi e modelli di base, ove possibile, per mettere in relazione ciò che viene insegnato nella vita reale. Cerca degli esempi che mostrino agli alunni alternative alle prospettive a cui loro sono abituati. Racconti di vita, storie personalizzate spesso risultano più efficaci della teoria.
- Gruppi di discussioni e di interazione dovrebbero essere le principali attività dei compiti assegnati. Evita un ruolo troppo didattico ove sia possibile.
- Incoraggia gli studenti, invece di scoraggiarli, ad esprimere liberamente il loro pensiero, ad impegnarsi, ad usare il loro linguaggio-anche se hanno un livello molto basso. La classe deve essere un posto confortevole, in cui ognuno deve sentirsi libero, sicuro di poter esprimere i propri punti di vista senza la paura di essere giudicato dagli altri.
- Stimola gli studenti all’autoriflessione e autovalutazione dove possibile. In ogni momento, stimola gli alunni a riflettere su ciò che è stato discusso in un quadro generale. Ricorda che l’obiettivo non è quello di sminuire il loro patrimonio culturale ma aiutarli ad assimilare le nuove informazioni con approccio critico, guidandoli verso l’inclusione sociale e la cittadinanza globale.

Questa sorta di ruolo di “formatore-guida” può essere raggiunto attraverso gli esercizi ed il materiale fornito, che trovi allegato ad ogni unità.

Supporto psicologico e promozione di una buona stima di sé.

Come discusso prima, è estremamente importante creare una relazione e un’atmosfera di fiducia tra il professore e i suoi studenti, e spesso vengono richieste in quanto necessarie anche

competenze psicopedagogiche. Mezirow (1981), così come discusso da Margo (2002, p. 7), afferma con enfasi che “ gli insegnanti devono possedere un livello sufficiente di conoscenza delle discipline psicologiche” al fine di aiutare gli studenti a superare barriere emotive erette da ansie e preoccupazioni, e che possono interferire nell’apprendimento”. Ma la maggior parte degli insegnanti non ha alcuna formazione in campo terapeutico o di counseling, e in base ai colloqui che Margo ha sostenuto con i formatori, molti di loro sono titubanti ad esercitare il ruolo di psicologi o terapisti, e indirizzerebbero gli studenti ad un counsellor. Invece, gli insegnanti dovrebbero fornire un po’ di supporto e mostrare empatia verso le difficoltà degli studenti; a loro disposizione dovrebbero esserci anche degli strumenti per il supporto psicologico, sebbene fare il terapeuta non sia il loro ruolo, ma essere in grado di fornire il giusto supporto e il percorso appropriato. Molti studenti stranieri adulti, soprattutto coloro che rientrano nella categoria di rifugiati o vittime di migrazioni forzate, possono aver subito traumi seri e gli insegnanti non sanno come gestirli.

La decisione di lasciare il proprio paese di origine può essere stata presa su base volontaria o essere stata imposta da fattori esterni. Le sfide che gli studenti stranieri adulti potrebbero affrontare sono le seguenti:

- Il viaggio può essere stato pericoloso, costoso, lungo ed aver previsto diversi transiti.
- La ricerca di un alloggio può essere difficoltosa
- Le possibilità lavorative sono limitate
- Pesante burocrazia straniera
- Vita in un clima di intolleranza politica e sociale
- Aver subito attacchi razzisti o gesti discriminatori
- Comportamenti violenti
- Barriere linguistiche
- Mancanza di reti sociali e di supporto
- Reazioni emotive alle esperienze, come paura, disorientamento e aspettative non realistiche. (OSCE 2018)

Può risultare complicato gestire queste difficoltà, specialmente quando sono più di una, e data la potenziale traumaticità delle loro esperienze legate alla loro migrazione, gli studenti potrebbero aver bisogno di maggior supporto. Inoltre, il trauma potrebbe essere più doloroso. Come affermato prima, l’insegnante può fornire supporto psicologico attraverso l’empatia, offrendo consigli ed incoraggiamento, ma quando c’è bisogno dell’aiuto di un professionista, è necessario indirizzarlo verso un counsellor o terapeuta.

Suggerimenti pratici

Come già suggerito nel materiale messo a disposizione dal progetto InterTrainE, è molto importante rendere partecipi gli studenti in attività interattive, così è possibile conoscerli, ed anche approfondire le aree dove hanno bisogno di maggior aiuto.

L’incoraggiamento e la costruzione di una positiva immagine di sé sono essenziali, dato che i problemi personali che possono affrontare possono scoraggiarli e minare la loro immagine e la fiducia in loro stessi.

Cerca di scoprire più informazioni possibili sulle situazioni personali degli studenti attraverso gli esercizi interattivi, le discussioni e il dialogo. Scopri le aree in cui hanno bisogno di maggior supporto: linguistica, economica, emotiva, psicologica.

- Stimola l'interesse negli studenti facendo loro delle domande, come va con i compiti assegnati e come va a livello personale.
- Prendi nota di qualsiasi cosa di cui abbiano bisogno, indirizzali nel posto giusto ma non risolvere i loro problemi.
- Aiuta gli studenti ad avere una concezione positiva di loro stessi, non focalizzarti sui loro errori, ma sottolinea i loro punti di forza e le loro capacità.
- E' una cosa buona usare esercizi di diverso livello, alcuni sono semplici e servono a costruire la loro fiducia, quelli più difficili a crescere. Evita di assegnare compiti estremamente difficili, soprattutto durante il primo periodo di corso.

La costruzione di reti e partenariati

La costruzione di reti durante il corso è una risorsa futura preziosissima di amici e contatti per i migranti. Come Maunonen-Eskelinen et. Al afferma " costruire una rete di amici è una risorsa importante soprattutto per gli studenti adulti, che spesso non hanno molti contatti, o amici che frequentano fuori dalla loro comunità o ambiente lavorativo". Incontrare gli altri in situazioni simili e condividere le stesse esperienze può essere molto utile nel far sentire meno soli gli alunni. Costruire un gruppo di amici così è un compito molto importante per l'insegnante. Il modo migliore per poterlo fare, oltre a costruire in classe un ambiente aperto e tollerante, è quello di promuovere la collaborazione tra gli studenti. Jennifer Morgan, una ricercatrice, afferma tra le altre cose che la definizione di obiettivi ben determinati può stimolare gli studenti a collaborare. Condivisione delle responsabilità per soddisfare le esigenze di apprendimento è un metodo molto valido per la creazione di un clima positivo.

(Morgan 2016, p. 49-50).

Suggerimenti pratici

- Affinchè gli studenti percepiscano un'aula sicura con un clima positivo ed informale, dove possono sentirsi accettati, è molto importante, durante tutto il corso, promuovere l'interazione. Ciò permetterà la nascita di legami tra gli studenti.
- E' importante che ogni lezione contenga esercizi di gruppo e compiti che richiedono interazione con i partecipanti. Tra i diversi esercizi presenti, possiamo provare a condividere esperienze personali, affrontare dilemmi e domande da discutere insieme, a coinvolgere il gruppo attraverso esercizi di gruppo, quiz, e casi studio.
- Ricorda di definire per bene gli obiettivi da raggiungere attraverso gli esercizi e i compiti assegnati a ciascun gruppo. Non dimenticare di sottolineare i vantaggi che derivano dall'aver completato l'esercizio.
- Organizza quelle attività in classe che permettono ai partecipanti di parlare dei loro sogni e programmi futuri. In questo modo possono incoraggiarsi a vicenda in questi contesti di lavoro di gruppo, e magari creare delle reti che saranno utili in futuro, al di fuori del corso.
- Esorta i tuoi studenti a partecipare a tutte le attività di integrazione che si tengono al di fuori della classe. Racconta loro che questa partecipazione è foriera di grandi opportunità per loro stessi.

Conclusioni

La costruzione di un ambiente di apprendimento sereno e basato sulla fiducia, o su relazioni empatiche tra gli alunni ed i professori, l'incoraggiamento a sviluppare ed esprimere un proprio punto di vista, la condivisione delle esperienze personali; tutto ciò permette la riflessione sulle proprie culture verso quelle altre, anche con approccio critico.

Il punto centrale che gli insegnanti devono tenere in mente è quello di assumere un ruolo di collaboratore e di supporto guida per gli alunni, che li aiuti a familiarizzare con la nuova cultura e casa, e li accompagnino nel loro processo di accettazione di tutto ciò, e non un ruolo meramente didattico.

La costruzione di reti che possano supportare gli alunni nella loro vita futura è fondamentale per gli insegnanti, e quindi tutto ciò che implica l'interazione, la condivisione tra di loro.

3. Informazioni specifiche sull'erogazione del corso di formazione e sui materiali

Il corso InterTrainE si suddivide in un Introduzione, 4 Moduli ed il presente Manuale. Questi materiali rappresentano un set di risorse didattiche innovative e flessibili che possono essere utilizzare per la formazione in presenza; per la formazione a distanza con il supporto del docente o mista; per la formazione online per lo studio individuale senza in coinvolgimento di un formatore, ma pur sempre con un assistenza da remoto, se necessaria.

Questa sezione fornisce informazioni specifiche per l'erogazione del nostro corso, comprese le linee guida che mostrano ai docenti come il materiale andrebbe utilizzato in modo ideale (suggerimenti) e presentano idee su come ottenere i risultati migliori al termine della formazione. Il focus è sulla formazione in presenza, con alcune note e suggerimenti per la forma mista. Per il corso online, si consiglia di far riferimento alle linee guida specifiche presenti sulla piattaforma (intertraine.eu – disponibili da Aprile 2020). Le informazioni contenute in questa sezione si basano sul curriculum sviluppato nell'ambito dell'Output Intellettuale 3 (IO3 - disponibile su <http://intertraine.eu/outputs/>) e saranno aggiornate quando il materiale didattico sarà sviluppato e completato.

- **Elementi del modulo**

Modulo 1: Background Teorico, Principi base e Concetti

1. Principi base sulla Formazione degli Adulti e panoramica sulle teorie connesse all'Apprendimento degli Adulti
2. Formazione degli Adulti critica
3. Interculturalità
4. Formazione Interculturale

Modulo 2: Competenze Interculturali nel contesto della migrazione

1. Glossario
2. Legislazione Nazionale ed Europea nell'ambito della migrazione
3. Pregiudizi e stereotipi
4. Identità dei Migranti

Modulo 3: Pratiche per la formazione degli Adulti in contesti interculturali

1. Metodi esperienziali in classi interculturali
2. Dinamiche di gruppo in classi interculturali
3. Razzismo e discriminazione in classe
4. Casi-Studio

Modulo 4: Impatto e cittadinanza globale

1. Impatto personale e nostro ruolo quali educatori
2. Impatto Sociale
3. Cittadinanza Globale
4. Interculturalità Vs Formazione Globale

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Ore Formative vs ore di Impegno

Le ore formative per ogni modulo sono **7**, a cui sono associate circa **7-8 ore di impegno**.

→ Per il Moodle, abbiamo 28 ore formative e circa 56-60 ore di impegno totali.

→ Per il corso in presenza, abbiamo 30 ore formative, ma meno ore di impegno, considerando la natura della formazione e la possibilità di interagire con i formatori. Il numero totale di ore dovrebbe essere lo stesso.

Esempio di programma delle lezioni per una formazione di 5 giorni (6 ore al giorno = 30 ore totali + valutazione)

Incluso pausa caffè e break durante la formazione, quando necessario.

Giorno 1 – Background Teorico, Principi base e Concetti

09:00 – 10:30

- Accogliere i discenti ed introdurre gli obiettivi del corso.
- Precisare la distinzione tra le ore formative e le ore di impegno (importanza della revisione del lavoro autonomo).
- Chiedere ai discenti di preparare il loro caso studio da discutere in classe e su cui cercare possibili soluzioni nel giorno 5.
- Introdurre il docente: nome, professione, materia di insegnamento
- **Attività:** La storia del tuo nome
- Aspettative sul corso:
 - Scrivi su un post-it: Perché stai frequentando questo corso. C'è qualche problema che stai cercando di risolvere, o vuoi solo sviluppare una particolare competenza? Sii il più dettagliato possibile.
 - Scrivi su di un altro post-it: Quali sono le sfide della formazione interculturale
 - Scrivi su di un altro post-it: Quali sono le aspettative sul corso. Dopo aver completato questo corso, spero di aver raggiunto/imparato quanto segue...
 - Attacca i post it su diverse lavagne o bacheche e discutine
 - Useremo i risultati di questa discussione durante il corso e rivedremo alcuni pensieri
- **Attività per rompere il ghiaccio:** Saluti

10:30 – 11:30

- Panoramica sulle teorie connesse all'Apprendimento degli Adulti
- Principi base sulla Formazione degli Adulti
- Stili di apprendimento per la formazione degli adulti - stili di insegnamento
- Teorie sociali sull'apprendimento
- Apprendimento esperienziale

- Differenze tra la Formazione degli Adulti ed altre tipologie?
- Oltre l'"andragogia"
- Discussione - esempi tratti dall'esperienza dei discenti

Nota bene: Può capitare che i discenti abbiano familiarità con le teorie e concetti sopra riportati. In questo caso, focalizza la lezione su:

- Formazione degli Adulti critica: teorie critiche sull'apprendimento degli adulti
- Lontano dagli approcci didattici/ costruttivismo
- Co-costruzione della conoscenza per specifici obiettivi
- Discussione - ruolo del formatore - esempi tratti dall'esperienza dei discenti

11:30 – 12:00 Pausa Caffè

12:00 – 1:00

- Interculturalità - competenze interculturali
- Formazione Interculturale
 - Formazione anti-razzista
 - Etnocentrismo
 - **Attività:** Mappa del mondo <http://intercultural-learning.eu/Portfolio-Item/the-map-is-not-the-territory/> (se c'è tempo; adattala agli adulti; puoi anche solo mostrare le diverse versioni della mappa e non l'intera attività)

1:00 – 2:00 Pausa Pranzo

2:00 – 4:00

- 'Privilegi bianchi' - coniato da Peggy McIntosh nel 1990 nel suo principale scritto MCINTOSH Peggy. 1990. White Privilege: Unpacking the Invisible Knapsack. In: *Independent School*, Wellesley Collage Center for Research on Women <https://nationalseedproject.org/Key-SEED-Texts/white-privilege-unpacking-the-invisible-knapsack>
- 'Privilegi bianchi' - analizza le dichiarazioni di Peggy McIntosh
- Privilegi sistemici
- (Note di McIntosh's sul suo lavoro, pubblicate sul suo sito <https://nationalseedproject.org/Key-SEED-Texts/white-privilege-unpacking-the-invisible-knapsack>):

Orientamento sessuale	Impiego	Lingua della famiglia di origine	Rapporti familiari con:
Classe	Abilità fisiche	Identità di genere	formazione, soldi
Regione	Manualità	Etnicità	casa e
Religione	Lingua		vicini
Genere	Paese di Origine		

"Invita i discenti a stilare la loro lista di privilegi autobiografica, a proposito di, ad esempio:

- Come interferiscono questi privilegi con la tua posizione ed il tuo ruolo di educatore? Quanti di questi sono sistemici? Auto-riflessione
- Durante questo corso, rivedremo il concetto di privilegio, e soprattutto quello di privilegi bianchi,

Valutazione (quiz e feedback sul modulo)

Giorno 2 – Competenze Interculturali nel contesto della migrazione

09:00 – 11:00 Glossario e Legislazione

- Riconsegna i quiz e fornisci un feedback generale
- Introduci il Modulo 2 e le sue unità didattiche
- **Attività:** Chiedi ai partecipanti di disegnare un'immagine che rappresenti le seguenti categorie: migrante, migrante economico, richiedente asilo, rifugiato. Fissa i loro disegni al muro per discuterne dopo.
- Presenta il glossario: migrante, richiedente asilo, rifugiato, sfollato, sfollato forzato, ecc...
- Discuti sulle diverse connotazioni dei termini presentati nella tua lingua e cultura
- Discuti su come questi termini vengono espressi in lingue diverse e se ci sono differenze nella loro comprensione e connotazione
- Legislazione Nazionale ed Europea nell'ambito della migrazione
- Legislazione Europea rilevante per la migrazione, l'asilo, il Piano d'Azione Europeo contro la Tratta dei Migranti ecc..
- Legislazione Nazionale, con un focus particolare sui Paesi dei Partner di InterTrainE
- Breve panoramica sugli altri Paesi
- Discussione: in che modo la conoscenza della terminologia e della legislazione influenzeranno il modo in cui insegnerai ai Migranti Adulti?

Nota Bene: Se i discenti hanno già familiarità con gli argomenti sopra riportati, anticipa la pausa caffè e comincia la prossima sessione alle 11.00, così da avere a disposizione due ore complete.

11:00 – 11:30 Pausa Caffè

11:30 – 1:00 Pregiudizi e stereotipi

- **Attività:** Guardate i disegni realizzati questa mattina e discutetene. Perché avete disegnato i migranti, rifugiati ecc.. in quel modo? Perché certe categorie vengono associate a precise caratteristiche? Queste rappresentazioni sono accurate? In che modo i pregiudizi / stereotipi (se ce ne sono) hanno influenzato i disegni?
- Stereotipi - positivi e negativi. Fai un esempio di stereotipo positivo. Discuti sul perché anche gli stereotipi positivi possono essere dannosi.
- Rivedi i 'privilegi bianchi' e discuti sugli argomenti della rappresentazione ('le mie azioni definiscono il mio gruppo/un'intera categoria')
- **Attività:** I limoni - introduce il concetto di diversità interna nell'ambito di un gruppo per evitare gli stereotipi
- **Attività:** Quali sono gli stereotipi e pregiudizi associati alla tua nazionalità? Da dove provengono? Sei d'accordo?
- Individua i pregiudizi e stereotipi nelle diverse tipologie di classi interculturali
- Strategie per riconoscere ed evitare gli stereotipi: ascolto attivo, empatia ed assertività, capacità di mediazione, creazione di spazi sicuri, affermazione del valore
- **Attività:** Sfida gli stereotipi. Chiudi gli occhi ed ascolta questa musica:

<https://www.youtube.com/watch?v=2V9woZuVIO4> Apri gli occhi dopo pochi minuti. Qual è la tua reazione?

- **Attività:** Rivedi i 'privilegi bianchi'. Il test della bambola:
<https://www.youtube.com/watch?v=tkpUyB2xgTM>
- In che modo la presenza di 'docente bianco / discenti di minoranza etnica' influenzano le dinamiche di potere in classe? Sarebbe diverso se il docente ed i discenti appartenessero allo stesso gruppo etnico, parlassero la stessa lingua, appartenessero allo stesso genere - se le differenze di potere non fossero così evidenti? Cosa puoi fare per superare le differenze, se sono sistemiche?

1:00 – 2:00 Pausa Pranzo

2:00 – 4:00 Identità dei migranti

Il materiale didattico fornito illustrerà in che modo l'identità dei migranti è connessa alle loro esperienze e come influenzi le loro vite, i loro caratteri ed atteggiamenti di discenti di una classe interculturale.

- Profili del migrante
- Chi sono i migranti? Quali sono i fattori di spinta e respingimento che li hanno condotti nel Paese ospitante?
- Conosci la situazione politica del loro Paese di origine? Perché è importante?
- Qual è la loro situazione adesso? Hanno mai subito un trauma, si occupano dei loro parenti, hanno un lavoro, sono i capifamiglia, ecc... In che modo questa situazione influenza la loro esperienza formativa?
- Quali sono i loro ruoli ed identità oltre a quello di migrante?
- Introduci il concetto di "Intersezionalità" (Crenshaw, 1989). Spiega e mostra <https://www.youtube.com/watch?v=ViDtnfQ9FHc>
- Quali sono le loro competenze? Sono alfabetizzati, hanno una formazione alta, ma non hanno competenze? Questo li fa sentire alienati? In che modo questa situazione può condizionare la loro esperienza formativa?
- Quali sono le ragioni che li hanno spinti a scegliere la Formazione per Adulti?
- **Attività:** La famiglia

Valutazione (quiz e feedback sul modulo)

Giorno 3 – Pratiche di formazione per adulti in contesti interculturali

09:00 – 11:00 Metodologie esperienziali in classi interculturali

- Restituire i test ed esprimere una valutazione generale.
- Rinominare le sfide interculturali che i partecipanti avevano scritto sui post-it il primo giorno. Riproporle e spiegare in che modo verranno affrontate oggi, facendo riferimenti teorici e fornendo esempi e casi studio.
- Rinominare le metodologie esperienziali del primo giorno: l'uso di metodologie esperienziali con un gruppo eterogeneo di partecipanti, come sono generalmente le classi di rifugiati politici, migranti e richiedenti asilo, si rivela particolarmente utile ed efficace, in quanto questo tipo di metodologia si basa sullo studente, che assume un ruolo centrale e prioritario rispetto a tutto il processo di apprendimento, che coinvolge inevitabilmente lo sviluppo di una personale autonomia e il rispetto delle specifiche abilità individuali. La principale caratteristica della metodologia esperienziale sta proprio nel fatto che l'apprendimento è basato sulle specifiche competenze di ogni individuo, a prescindere dal grado di istruzione raggiunto e dal modello scolastico seguito. Questa caratteristica rende la metodologia esperienziale particolarmente efficace in un contesto di classe eterogeneo per il grado di istruzione dei partecipanti. Inoltre, questa metodologia si basa sui lavori di gruppo, che favoriscono la creazione di legami sociali ed emozionali tra i partecipanti, facilitando l'interazione tra individui provenienti da modelli sociali e culturali profondamente diversi. Le metodologie esperienziali sono particolarmente efficaci per lo sviluppo di competenze linguistiche pratiche, necessarie per l'inclusione socio-lavorativa di rifugiati politici, richiedenti asilo e migranti in generale. Un ulteriore vantaggio dell'insegnamento attraverso metodologie esperienziali è quello di alzare il livello di interesse e motivazione del gruppo classe, creando un clima rilassato e sereno per lo svolgimento delle lezioni, sia per gli studenti che per gli insegnanti.
- **Attività:** un problema aritmetico
- Debriefing: questo è il modo in cui si sente un migrante che viene inserito in una classe
- Discussione sui diversi sistemi scolastici esistenti

11:00 – 11:30 Pausa caffè

11:30 - 12:30 Dinamiche di gruppo nelle classi interculturali

- Prospettive del lavoro di squadra (individualismo vs collettivismo)
- Formazione dei gruppi: *forming, storming, norming, performing*: Sfide interculturali? Prendere in considerazione la razza, il genere, la religione, la competenza linguistica ecc. , come anche le differenze individuali legate alle caratteristiche della propria personalità.
- Comunicazione non-verbale (prossemica, cinetica, aptica, ecc.)
- Gentilezza ed educazione
- Il ruolo del silenzio
- Diverse concezioni di tempo
- Conflitto: l'inventario del conflitto interculturale di Hammer (2004) - https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=601981
- Esempi con l'uso della teoria di Hammer
- Razzismo e discriminazione in classe: esempi e strategie. Discussione sugli stereotipi all'interno di uno spazio protetto.

12:30 – 1:30 Pausa pranzo

1:30 – 4:00

- **Attività:** I Derdiani
- Discussione e debriefing: Su quali sfide interculturali si concentra questa attività? Come ti sei sentito durante l'attività? Com'è cambiato il tuo ruolo, la tua posizione, il tuo potere?
- Un'altra attività a tua scelta tra le 10 attività esposte nella prima sezione di questo manuale.

Valutazione (test e modulo di gradimento)

Giorno 4 – Impatto e cittadinanza globale

09:00 – 10:00 Valore e impatto del corso

- Restituire i test, esprimendo un commento generale.
- Analizzare ciò che è stato imparato durante il corso e qual è l'impatto che tutti questi fattori hanno avuto sullo sviluppo personale e professionale dei formatori e dei migranti.
Porre le seguenti domande:
 - In che modo le attività hanno contribuito ad accrescere la conoscenza delle pratiche e delle teorie di insegnamento nell'ambito della formazione per gli adulti, aiutando così gli insegnanti ad utilizzare approcci pedagogici più efficaci con gli studenti migranti?
 - In che modo i concetti della formazione interculturale hanno aiutato i formatori nel loro lavoro di insegnamento e supporto agli studenti migranti?
 - In che modo il focus sul retroterra culturale e sulle differenti concezioni di tempo, dignità ecc. ha aiutato i formatori a comprendere meglio gli studenti migranti adulti nel loro lavoro di insegnamento?
 - In che modo il corso ha contribuito allo sviluppo delle competenze professionali dei formatori che lavorano con migranti?
 - In che modo il corso ha favorito lo sviluppo personale dei formatori, dando loro la possibilità di fare un'auto-valutazione su se stessi e sul proprio lavoro?
 - Qual è l'impatto avrà il corso sulle vite dei migranti, considerando il maggiore supporto ricevuto dagli insegnanti?
 - Qual è il valore del corso in generale?

10:00 – 11:00 Attività: Incontro con gli alieni O Le sette parole

11:00 – 1:00 Il tuo ruolo come formatore

Impatto a livello personale: Discutere sulle attività svolte prima, collegandole ai concetti e ai modelli teorici trattati durante il corso. Qual è stato l'impatto che il corso ha avuto a livello personale fino ad ora? C'è stata la possibilità di riflettere sui seguenti temi?

- Il tuo ruolo come formatore
- La tua posizione privilegiata di potere all'interno del contesto classe
- I tuoi pregiudizi o convinzioni errate
- Gli stereotipi utilizzati da te o dagli altri e metodologie per evitarli
- La situazione e le varie esperienze degli studenti migranti e il modo in cui queste influiscono sul processo di apprendimento
- Le tue pratiche quotidiane

Impatto a livello sociale e cittadinanza globale

- Cittadinanza globale (introduzione e spiegazione del concetto)
- La formazione interculturale come stimolo alla cittadinanza globale
- Materiali e risorse UNESCO <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000147878>

1:00 – 2:00 Pausa pranzo

2:00 – 4:00 Formazione globale e interculturale

- Il concetto di formazione globale prendi in considerazione il fatto che in una società globalizzata come la nostra, la formazione deve fare i conti con contesti locali e globali, oltre che con tutte le generali concezioni sociali, le relazioni che si costruiscono, ma anche le singole percezioni a livello individuali. Questo implica l'esistenza di diverse realtà economiche e politiche è una situazione ibrida di base riguardo a migrazione, ecologia, tecnologia, interattività e culturalismo.
- Per l'insegnante, ciò significa che è fondamentale trasmettere il concetto di cittadinanza globale attraverso le questioni della sostenibilità, l'ecologia, la pace, i diritti umani, l'educazione allo sviluppo e l'educazione interculturale e multiculturale. La formazione globale e interculturale presuppone che gli insegnanti sappiano fare scelte pedagogiche tali da fornire agli studenti la capacità di comprendere il mondo intorno a loro, non soltanto il contesto locale che li circonda, ma anche la complessità del mondo e della nostra società digitale globale, in modo tale da avere successo nel futuro. (vedi Andreotti, 2011).
- In conclusione, la formazione globale o interculturale mira a costruire una visione che favorisca una collaborazione tra persone, culture e religioni, a livelli micro e macro (Silva et al., 2012), con l'obiettivo finale di portare le persone a comprendere il nostro effettivo potere di costruirci il futuro, allargando la nostra visione del mondo, in modo tale che coinvolga tutta la naturale e necessaria diversità esistente. Questo darà agli insegnanti, agli studenti e a tutti noi gli strumenti giusti per trasformare la nostra società in una comunità basata sul dialogo e sulla collaborazione, con tutte le sfumature già citate prima, in modo da costruire il futuro della nostra economia caratterizzato dalla dignità umana, come riflesso di ciò di cui realmente ha bisogno la società globale.
- La formazione globale e interculturale nel contesto delle Nazioni Unite: <https://sustainabledevelopment.un.org/?menu=1300>
- Considerando tutto quello che è stato, definire il proprio ruolo come educatore su un post-it e poi attaccarlo alla lavagna. Il formatore quindi fa una foto dell'insieme dei post-it attaccati, per poterne poi discutere il giorno dopo.

Valutazione (test e modulo di gradimento)

Giorno 5 – Casi studio e attività per I partecipanti

09:00 – 11:00

- Restituire i test, esprimendo un commento generale
- I partecipanti presentano alcuni casi studio presi dalla loro personale esperienza professionale in classe. SSegue una riflessione caso per caso, per individuare la problematica e comprendere le strategie da utilizzare, sulla base di quanto si è appreso. Questa attività può anche essere oggetto di valutazione (vedi metodologie di valutazione più in basso)

11:00 – 11:30 Pausa caffè

11:30 – 12:00

Casi studio proposti dai partecipanti. Questa attività può essere svolta sottoforma di role play, con una discussione finale.

12:00 – 1:00 Bias inconsci: <https://www.youtube.com/watch?v=rbe5D3Yh43o>

- Test di Surgeon
- Test “Sconosciuti su un treno”
- Cosa fare rispetto ai bias (convinzioni errate) inconsci

1:00 – 2:00 Pausa pranzo

2:00 – 4:00 Rivedere le aspettative del corso stilate il primo giorno.

Le aspettative sono state soddisfatte? Perché/Perché no ?

Attività: Scrivi su un post-it cosa cambieresti nel tuo lavoro, dopo questo corso?

Il formatore fa una foto dei post-it attaccati sulla lavagna e fa delle fotocopie. Questo foglio, insieme a quello di ieri dove sono riuniti i post-it sul proprio ruolo come insegnante, viene dato ai partecipanti insieme al certificato di frequenza del corso, ricordando loro quello che si sono proposti di cambiare dopo aver frequentato il corso (→ impatto).

Certificati di frequenza.

Distribuzione di modelli di gradimento da completare (se possibile).

Fine del corso.

4. Accoglienza e creazione del gruppo per i discenti adulti

INTRODUZIONE ALLE ATTIVITA'

La comunicazione interculturale è quella che si verifica tra persone che hanno diverse prospettive culturali. Può comprendere dunque un intero range di differenze, dalla nazionalità all'età a diversi dipartimenti della medesima organizzazione.

Gli esercizi presentati in questo report intendono facilitare l'efficacia della comunicazione tra soggetti che presentano un'ampia gamma di differenze, ma vi esortiamo, essendo voi educatori, ad adattare gli esercizi affinché essi collimino perfettamente con le esigenze della vostra platea. Inoltre, considerate che la maggior parte di questi esercizi sono progettati per discenti adulti; se intendete adottarli per alunni più giovani, occorrerà modificarli.

Tenete presente che le norme culturali possono essere applicate a molte persone in un gruppo, ma certamente non si adattano ad ogni singolo individuo del gruppo. Quando una norma culturale viene applicata a tutti i membri di un gruppo in modo rigido, si sconfinava dalla generalizzazione agli stereotipi (Bennett, 1998). Mettere in guarda i partecipanti su questo aspetto riduce la loro tendenza inconsapevole a cadere negli stereotipi e, dall'altra parte, riduce la resistenza che possono manifestare alcuni partecipanti quando si convincono che voi, i formatori, stiate solamente stereotipando un gruppo.

Fate attenzione anche perché la nostra stessa percezione è altamente influenzata dalle esperienze personali e culturali. Di conseguenza, fare un brevissimo esercizio per dimostrare le differenze nella percezione può essere un modo "divertente" di aiutare le persone a capire che i diversi stili di comunicazione possono causare una percezione negativa dell'altra persona.

Infine, è utile fare attenzione alle sei cause più frequenti di mancata comunicazione interculturale, identificate da Barna LaRay (1997):

1. **Ansia.** Non comprendere cosa sia appropriato o cosa ci si aspetta può aumentare il livello di ansia. La mancata comunicazione può essere il risultato diretto dello stato di ansia in cui ci si trova.
2. **Individuare similitudini anziché differenze.** Gli aspetti "invisibili" della nostra cultura ci portano a credere che il nostro stile di comunicazione ed il nostro modo di essere siano comuni a tutti. Quando gli altri si comportano "come noi", pensiamo che siano nel giusto, oppure non ci diamo peso. Quando invece si comportano diversamente, li giudichiamo negativamente.
3. **Lingua.** Parlare utilizzando quella che non è la nostra madre lingua può facilmente creare problemi di comunicazione. Anche quando le persone parlano la stessa lingua si possono verificare episodi di mancata comunicazione perché la stessa parola può avere significati molto diversi. Ad esempio, "bash" negli Stati Uniti significa "Fare un tentativo - Cercare di raggiungere qualcosa", come nella frase "Have a bash at this crossword" ("Provare questo cruciverba"); mentre nel Regno Unito significa "Colpire fisicamente o attaccare verbalmente".

Queste differenze possono avere un serio impatto sulla cattiva comunicazione.

4. Fraindimenti non verbali. Noi mandiamo e riceviamo messaggi non verbali attraverso il linguaggio del corpo, l'espressione facciale ed il contatto con gli occhi. Ogni abito che indossiamo o acconciatura può comunicare un messaggio.

5. Stereotipi e pregiudizi. Essi influenzano il modo in cui vediamo il mondo. Preconcetti e stereotipi si verificano quando semplifichiamo troppo le caratteristiche di un gruppo o di un individuo associato ad un gruppo.

6. Tendenza a giudicare. Quando comunichiamo o osserviamo gli atteggiamenti altrui, tendiamo ad interpretare il messaggio o l'azione attraverso la lente culturale. Possiamo considerare il messaggio o l'atteggiamento "buono" o "cattivo" senza comprenderne realmente il significato, Tendiamo ad approvare o disapprovare le azioni di altre persone o gruppi piuttosto che cercare di comprendere completamente i pensieri ed i sentimenti espressi dagli altri. Questo pregiudizio impedisce l'apertura mentale necessaria per guardare gli atteggiamenti ed i modelli di comportamento secondo il punto di vista altrui.

Occorre tenere a mente tutto quanto indicato nelle righe precedenti non solo per le relazioni tra gli studenti, ma anche per la nostra relazione con i nostri studenti, e solo così ci accorgeremo che le nostre stesse barriere possono causare problemi nella comunicazione.

APPROCCI ADOTTATI

Molte delle attività preparatorie che vi presenteremo seguono i principi dell'apprendimento esperienziale. Esso è basato su questo semplice concetto: l'apprendimento è un processo che deriva dalla riflessione causata da un'esperienza. I metodi formativi esperienziali coinvolgono i discenti in attività che richiedono di riflettere ed adottare tutte le capacità cognitive e le risorse disponibili per raggiungere un risultato. Queste metodologie formative possono essere considerate opposte a quelle centrate sul "docente in classe", un metodo ancora molto comune adottato in molti Paesi Europei, in base al quale al discente vengono fornite le basi teoriche e poi, se necessario, viene chiesto di mettere in pratica quanto precedentemente appreso.

L'apprendimento esperienziale non è basato su ciò che il docente dice, bensì sull'utilizzo di componenti cognitivi da parte dei discenti, sulle loro capacità di problem-solving, sulla formulazione di ipotesi, facilitata e condotta dal docente, che diventa così il direttore ma non il centro del processo di apprendimento.

Secondo il fondatore della formazione esperienziale, il filosofo e pedagogo **Dewey (1897)**, i pensieri di ogni persona sono fortemente influenzati dall'ambiente che li circonda e con cui sono costantemente in relazione. Le esperienze determinano il nostro modo di pensare. Inoltre, secondo Dewey, non tutte le esperienze sono educative. Al contrario, alcune di esse possono sfociare in forme di diseducazione; questo accade quando le esperienze hanno l'effetto di arrestare o distorcere le nostre esperienze future. Per questa ragione, un docente deve selezionare attentamente le esperienze che considera adatte per i discenti. Secondo la filosofia di Dewey, un'esperienza, per essere formativa, deve soddisfare due requisiti:

Il primo è ciò che lui definisce "continuità". Per avere un risultato positivo per la formazione di un individuo, un'esperienza deve essere piacevole ed influenzare le esperienze future.

Il secondo requisito è la "produzione di interazioni". Un'esperienza, oltre a modificare un individuo, è anche un'esperienza sociale. Inoltre, deve avere componenti che consentano una positiva e costruttiva interazione con i gruppi in cui egli è coinvolto.

Questo approccio all'apprendimento implica un cambiamento radicale nella relazione tra studente e docente. Il discente non viene più considerato un contenitore da riempire con informazioni e conoscenze derivanti dal docente. Il docente, a sua volta, non è più il centro della lezione, ma supporta il processo di apprendimento del discente, che diventa il vero centro della lezione con le sue capacità ed abilità, che vengono valorizzate piuttosto che trascurate.

David Kolb (1984) attinge ampiamente dal pensiero di Dewey, ed a quello di altri importanti teorici come Kurt Lewin, Jean Piaget, Carl Rogers e William James, per la sua teoria del "Ciclo dell'apprendimento".

Secondo la teoria di Kolb, l'apprendimento è una struttura circolare articolata in 4 fasi:

1. Esperienza concreta
2. Osservazione riflessiva
3. Concettualizzazione astratta
4. Sperimentazione attiva



Kolb sostiene che le esperienze passate, le caratteristiche ereditarie e l'ambiente circostante portino allo sviluppo di un predefinito modo di cogliere ed elaborare le esperienze. La combinazione di queste metodologie contribuisce alla nascita di specifici stili di apprendimento, come quello di iniziare, sperimentare, immaginare, riflettere, analizzare, pensare, decidere, agire e bilanciare (LSI; Kolb & Kolb, 2005).

Come già anticipato, l'esperienza è alla base dell'apprendimento e tutte le forme di apprendimento sono un'esperienza, ma non tutte le esperienze portano all'apprendimento, quindi è importante capire come le esperienze possono essere analizzate e rielaborate affinché generino apprendimento. Quest'ultimo è fortemente influenzato dall'ambiente sociale e culturale e non è possibile separare l'apprendimento da questi contesti, che spesso esulano dalla formazione scolastica.

I discenti generano attivamente le proprie esperienze. Il risultato di un'esperienza e genera conoscenza, che può essere condivisa e discussa con altre persone. L'apprendimento è un processo olistico e quello esperienziale è un processo che non può essere separato dalla sua dimensione sociale.

L'utilizzo di metodi esperienziali nell'ambito di gruppi di discenti eterogenei, quali sono generalmente le classi di rifugiati e migranti, è particolarmente utile ed efficace perché tali metodologie si adattano alle competenze personali di ognuno, al di là del livello di formazione o alla qualifica. Inoltre, i metodi esperienziali coinvolgono gli studenti in attività di gruppo, che facilitano l'interazione tra gli individui provenienti da differenti contesti sociali e culturali. Rafforzano l'interesse e la motivazione, creando un clima piacevole e rilassato, sia per i discenti che i docenti.

Tutto ciò premesso, vi consigliamo di fare attenzione al troppo "fare", che può portare ad una scarsa o mancata comprensione delle ragioni per le quali si svolge un'attività. Dovreste dare tempo ai discenti di capire gli obiettivi delle attività che scegliete per loro e come esse possano rafforzare le loro esperienze interculturali. Se vi limitate solo a "fare" le attività senza ragionamenti o dibattiti a monte, i partecipanti si annoieranno o non impareranno nulla.

Due delle attività incluse in questa Guida (Attività 5 e 6) derivano dal materiale didattico del Progetto Erasmus+ KA2 "TALKING" e "PaTiE - PaTiE – Psychodrama as Tool in Education". Queste attività sono basate sull'Analisi transazionale e sulla metodologia dello psicodramma e possono essere implementate in gruppi multiculturali come strumento per gestire le dinamiche di gruppo e la risoluzione di conflitti.

Analisi Transazionale

L'analisi Transazionale (TA) è una teoria psicoanalitica ed una terapia in cui le transazioni sociali vengono analizzate per determinare lo stato dell'ego del paziente (sia genitore, che bambino, che adulto), considerato alla base della comprensione dell'atteggiamento. Questo metodo si discosta dalla psicanalisi Freudiana che si focalizza invece sull'aumento della consapevolezza circa i contenuti delle idee inconsciamente sostenute. Eric Berne ha sviluppato il concetto ed il paradigma dell'analisi transazionale alla fine del 1950.

Egli la presentò come un approccio fenomenologico che integrava il costrutto filosofico di Freud con dati osservabili. La sua teoria fu costruita sulla scienza di Wilder Penfield e René Spitz e sul pensiero neo-psicoanalitico di personalità come Paul Federn, Edoardo Weiss ed Erik Erikson.

La teoria di Berne era basata sulle idee di Freud, ma era nettamente diversa. Gli psicoterapisti Freudiani si concentravano sulle personalità dei pazienti. Berne credeva che si potesse scoprire di più analizzando le transazioni sociali dei pazienti. Egli mappò le relazioni interpersonali, suddividendole nei 3 stati dell'ego che coinvolgono l'individuo: Genitori, Adulti e Bambini. Egli rilevò poi che le comunicazioni tra gli individui si basavano sullo stato corrente di ognuno. Chiamò queste interazioni interpersonali transazioni ed utilizzò i giochi di etichette per fare riferimento a determinati schemi di transazioni che compaiono ripetutamente nella vita di tutti i giorni.

Possiamo utilizzare l'Analisi Transazionale per mappare le interazioni umane; in questo modo, possiamo scoprire cosa sta accadendo in una interazione ed analizzare la sua comunicazione per raccogliere più informazioni. Possiamo definire ed analizzare esattamente qual è il problema e cosa dobbiamo fare per cambiare la situazione, gestire i conflitti e risolvere i problemi nell'ambito di un processo di comunicazione, specialmente nella formazione.

L'Analisi Transazionale nella formazione mira ad eliminare le lacune e le difficoltà nate nelle interazioni tra i gruppi/classi con esperienze culturali e personali diverse. Questo risultato si può ottenere attraverso l'aggiornamento professionale dei docenti coinvolti nelle attività formative con i migranti. L'aggiornamento di queste persone sui temi della comunicazione e delle competenze relazionali è cruciale per la gestione delle relazioni formative con persone che presentano lingue e culture differenti. Ogni docente deve gestire sfide comunicative e deve assumere un atteggiamento "appropriato" quando interagisce con gli studenti, al fine di assicurare il regolare funzionamento dei processi pedagogici. L'Analisi Transazionale si focalizza sull'interazione tra le persone che fornisce un approccio comportamentale e sistemico all'atteggiamento umano del docente che gli/le permette di:

- capire meglio l'importanza del suo atteggiamento e di quello dei suoi studenti;
- acquisire un background cognitivo per creare o rivedere importanti credenze personali e nuove pratiche, se necessario;
- ottenere strumenti pratici per la comunicazione interculturale

ATTIVITA':

1. I Derdians

Tempo necessario: 120 minuti

Livello: A2-C2

Obiettivi:

- a) Stabilire relazioni tra le espressioni linguistiche ed i contenuti culturali, per identificare e lavorare con coscienza con varie convenzioni comunicative rilevanti per altri background culturali
- b) Capire come comunicare in un contesto con diversi codici comunicativi, regole e stili comparabili tra di loro
- c) Migliorare le competenze oratorie
- d) Sperimentare cosa significhi la diversità
- e) Riconoscere diverse prospettive e culture

Questa attività è un gioco di ruolo finalizzata a sperimentare la consapevolezza nell'ambito della comunicazione interculturale. E' importante che il docente spieghi ai partecipanti che essi si imbattono in una nuova cultura.

Materiale: Copia delle istruzioni per l'attività "I Derdians", fogli/cartoncini, colla, forbici, righelli, matite.

Copies of "The Derdians" Activity instructions, paper/cardboard, glue, scissors, rulers and pencils. Utilizzo di una stanza di riserva.

L'attività: Affinchè l'attività sia implementata con successo, è preferibile creare gruppi con diversi backgrounds culturali e linguistici.

Con questa attività, saranno migliorate le competenze socio-culturali ed interculturali perché l'obiettivo è quello di fare in modo che i partecipanti apprendano metodologie e strumenti per adattarsi meglio ad una nuova società e ad una diversa cultura. I partecipanti apprenderanno inoltre come gestire le nuove regole sociali, che possono essere molto lontane dalla loro cultura all'inizio, ma che sono fondamentali per una buona integrazione nella nuova cultura.

Processo: Per implementare questa attività, il docente deve introdurre la simulazione spiegando ai discenti che essi dovranno imbattonsi in una nuova cultura. I partecipanti dovranno essere divisi in due gruppi (4-8 persone dovranno interpretare gli Ingegneri, tutti gli altri saranno i Derdians). E' importante che in ogni gruppo ci siano sia uomini che donne.

Il docente chiede ad una persona dei due gruppi di spostarsi in un'altra stanza (I Dardians dovranno rimanere nella stanza più grande). Le istruzioni devono essere distribuite ai partecipanti in base al loro ruolo (Allegato A ai Dardians e Allegato B agli ingegneri).

Il docente legge le istruzioni ad alta voce, separatamente ad ogni gruppo (è consigliabile coinvolgere anche un altro facilitatore, così che ogni gruppo sia assistito da una persona contemporaneamente) e deve accertarsi che vengano poste delle domande e che tutti i partecipanti abbiano capito le direttive fornite.

Ogni gruppo dovrà avere abbastanza tempo (20 minuti) per capire le informazioni, incoraggiarsi a cominciare subito ed esplorare il proprio ruolo (soprattutto quando ai Dardians viene fornito il codice di comportamento).

I Dardians devono essere informati del fatto che stanno per ricevere la visita di un ingegnere per 3 minuti. L'ingegnere scelto dovrà essere pronto a visitare il villaggio dei Dardians per pochi minuti, per entrare in contatto con la loro comunità, dove deve essere costruito il ponte.

Una volta che l'ingegnere è tornato dal proprio team, tutti gli ingegneri avranno 10 minuti per analizzare le loro necessità. Essi dovranno pensare a come spiegare la costruzione del ponte ai Dardians. Il docente deve fornire loro, a questo punto, tutto il materiale che dovranno adoperare per la costruzione del ponte durante la visita finale. (Carta/Cartoncino, colla, forbici, righelli e matite).

Gli ingegneri devono quindi entrare a Dardia ed insegnare ai Dardians come costruire il ponte (30 minuti).

Dopo 25 minuti, l'attività sarà fermata (non importa se il ponte è stato costruito o meno) ed i partecipanti dovranno recitare (per 5 minuti).

Domande di riscaldamento.

Cerca tra le seguenti le domande che potranno aiutare il facilitatore a generare un dibattito:

-
- Come ti senti?
 - Sei soddisfatto dei risultati? Perché (o perché no)?
 - Qual è la difficoltà di interpretare questo ruolo? Perché (o perché no)?
 - Ti senti a tuo agio in questo ruolo?
 - Quale influenza ha il tuo background culturale sul ruolo che hai interpretato?
 - Com'è stata la comunicazione nell'ambito del gruppo?
 - Com'è stata la comunicazione e l'interazione con l'altro gruppo?
 - È stato facile capire i codici e gli stili di comunicazione altrui? Perché (o perché no)?
 - Hai mai avuto esperienze simili nella tua vita reale?
 - Come gestisci l'incertezza e l'ambiguità delle informazioni?
 - Quale lezione possiamo trarre dall'esperienza all'estero?

Allegato 1: Istruzioni per i Derdians

La situazione:

Vivi in un Paese chiamato DERDIA. Il villaggio in cui vivi è separato dalla città più vicina da una profonda valle. Lì c'è un mercato, ma per raggiungerlo devi camminare per due giorni. Se avessi un ponte che attraversasse la valle, saresti lì in 5 ore.

Il tuo Governo ha stipulato un accordo con un'azienda straniera perché venga nel tuo villaggio e ti insegni come costruire un ponte. Il tuo popolo sarà quindi composto dai primi ingegneri di Dardia. Dopo aver costruito questo primo ponte con gli esperti stranieri, sarete in grado di costruire ponti in tutta Dardia per agevolare la vita delle altre persone. Le istruzioni sono quelle di costruire un ponte di carta, usare matite, righelli forbici e colla. Conosci materiali e strumenti, ma non le tecniche di costruzione.

Atteggiamento sociale: I Derdian sono soliti toccarsi a vicenda. Non entrare in contatto mentre si parla è considerato molto scortese. Tuttavia, non devi avere un contatto diretto. Se ti unisci ad un gruppo, devi solo toccare qualcuno, e loro ti coinvolgeranno all'istante nella conversazione. E' molto importante anche salutarsi quando ci si incontra, anche questo ci si passa solo accanto. Un uomo Derdian non entrerà mai in contatto con un altro uomo, a meno che non sia una donna a presentarlo. Non importa se si tratta di una donna Derdians o meno.

Atteggiamento lavorativo: Mentre si lavora, i Derdians si toccano molto. Gli strumenti hanno un genere specifico: le forbici sono maschili, le matite ed il righello sono femminili. La colla è neutrale. Gli uomini non devono mai toccare una matita o un righello. Lo stesso vale per le donne e le forbici.

Saluti: Il saluto tipico per i Derdians è un bacio sulle spalle. La persona che saluta per prima bacia l'altra persona sulla spalla destra. L'altra persona quindi la bacia sulla spalla sinistra. Ogni altra forma di bacio è offensiva! Stringere le mani è un dei principali gesti offensivi a Dardia. Se un Derdian viene insultato perché non è stato salutato o toccato mentre gli si parla, comincia ad urlare.

Si/No: I Derdians non utilizzano la parola NO. Dicono sempre di sì, tuttavia se vogliono intendere NO, accompagnano il SI annuendo con la testa in modo enfatico (accertatevi di essere pratici a tal proposito).

Stranieri: I Derdians amano la compagnia. Perciò, amano anche gli stranieri. Essi, però, sono anche molto fieri di se stessi e della loro cultura. Sanno che non saranno mai in grado di costruire un ponte da soli. D'altro canto, però, non considerano superiori a loro gli stranieri e la loro cultura e formazione. Costruire ponti è solo una cosa che essi non conoscono. Si aspettano che gli stranieri si adattino alla loro cultura. Il loro atteggiamento sembra loro naturale, perciò non sono in grado di spiegarlo agli esperti (questo punto è MOLTO importante).

Allegato 2: Istruzioni per gli Ingegneri

La situazione:

Siete un gruppo di ingegneri internazionali che lavorano per un'azienda di costruzione multinazionale. La vostra azienda ha appena sottoscritto un importante contratto con il governo di Derdia, in base al quale vi viene commissionato di insegnare ai Derdians come costruire un ponte. Secondo il contratto firmato, è molto importante che voi rispettiate la scadenza prevista, pena la cancellazione del contratto e quindi il vostro licenziamento.

Il Governo di Derdia ha molto interesse a che questo progetto si realizzi perché è finanziato dall'Unione Europea. Derdia è un paese montano, con molti canyon e profonde vallate, ma senza ponti. Perciò occorrono molti giorni perché i Derdians si spostino dal villaggio al mercato in città. Con un ponte, i Derdians potrebbero affrontare questo viaggio in sole 5 ore.

Realizzare la simulazione

Prima di tutto, dovresti prenderti del tempo per leggere attentamente queste istruzioni e decidere insieme come procedere per la costruzione del ponte. Dopo un predefinito arco di tempo (che ti comunicheranno), due membri del tuo team potranno entrare in contatto per 3 minuti con le persone nel villaggio dei Derdians, dove sarà costruito il ponte (es. per controllare le condizioni naturali e materiali, entrare in contatto con i Derdians, ecc..). Avrai poi 10 minuti per analizzare il loro report e completare la preparazione. Infine, l'intero team di ingegneri andrà a Derdia, per insegnare ai Derdians come costruire il ponte (avrete 25 minuti).

Il ponte

Il ponte sarà simboleggiato da un ponte di carta. Esso collegherà due sedie poste approssimativamente a 80 cm di distanza l'una dall'altra. Alla fine del processo di costruzione, il ponte dovrà sostenere il peso delle forbici e della colla utilizzati durante la sua costruzione. I pezzi del ponte non possono essere semplicemente ritagliati e assemblati in Derdia, perché altrimenti i Derdians non imparerebbero a farlo da soli. Essi devono apprendere tutte le fasi della costruzione.

Ogni pezzo dovrà essere disegnato con una matita ed un righello e poi tagliato con le forbici.

I materiali occorrenti per questa attività saranno i seguenti:

Il ponte sarà fatto con carta/cartoncino

Per progettare e
costruire:

Carta



Colla



Forbici



Matite



Righelli



Considera che i Derdians hanno bisogno di due insegnanti che li aiutino nei compiti da eseguire. Questa è una lezione che richiede velocità di pensiero e fiducia immediata tra i partecipanti, molti dei quali si incontreranno solo per un giorno. Può funzionare con gli studenti che si sono appena incontrati, ma l'ideale sarebbe applicarla con studenti che hanno una certa familiarità.

Nel complesso, questa è un'attività interessante e divertente; non è molto utile per insegnare il vocabolario e/o le regole grammaticali, ma è una buona attività di team-building. Essa richiede un certo grado di preparazione ed il docente dovrebbe essere certo di avere abbastanza materiali e dividere i partecipanti in due gruppi bilanciati, dal punto di vista delle competenze. In alcuni casi, potrebbe essere necessario più tempo perché le parti "tecniche" dell'esercizio potrebbero richiedere più tempo del previsto.

2. Incontrare gli alieni

Tempo richiesto: 60 minuti

Livello: B1-C2

Obiettivi:

- a) Mettere in pratica le competenze interpersonali, di presentazione, verbali e non verbali, in base al livello di appartenenza. Questa attività fa in modo che gli studenti utilizzino un vocabolario elaborato e applichino le competenze di presentazione e del linguaggio del corpo. Essi diventeranno anche consapevoli della loro pronuncia in relazione agli altri e di come possono migliorarla per essere compresi meglio.
- b) I discenti riconosceranno i segnali sociali e le differenze culturali (a seconda degli studenti). Essi capiranno come si definisce la cultura, le barriere sociali ed i gap di comunicazione.
- c) I discenti riconosceranno le barriere e le regole socioculturali.

Materiali: Videocamera del cellulare, fissa

L'attività: Lo spazio di esplorazione ha raggiunto una nuova altezza ed il tuo Paese ha scoperto che c'è vita in molti altri pianeti lontani dal tuo sistema solare. Questi pianeti sono piccoli, e anche la loro popolazione è piccola. Nonostante essi siano geograficamente vicini, non sapevano l'uno dell'esistenza dell'altro finché il tuo Paese non li ha visitati. Il tuo Paese sta organizzando una conferenza interplanetaria durante la quale questi popoli si incontreranno per la prima volta. Il compito di ogni studente è quello di creare una cultura per ognuno di questi piccoli pianeti. Questo gioco funziona meglio con le classi attive e molto energiche. Se possibile, si raccomanda di lavorare con gruppi di discenti versatili.

Processo: La classe dovrebbe spendere del tempo per dare un'occhiata alle principali sfumature delle loro culture. Quando insegni a studenti internazionali, usa la loro cultura come esempio e fai notare loro i punti in comune con altre culture.

Step 1: Scrivi alla lavagna: *Cosa ti piace? A cosa assomigli? Cosa sembri?*

Esplicita una formula per le risposte: Io sono + ... (es. Io sono alto);

Io ho + ... + ... (es. Io ho i capelli neri);

Io sembro + (una persona o anche una cosa es. Io sembro un gatto).

es. Io sono carino.

Prendi alcune risposte rapide.

Puoi anche farlo usando "Cosa sembro (tu, il docente)?". Questo può essere più divertente ed è davvero veloce, perché tutti si focalizzano su una persona, il docente.

Poi si dividono in coppie e si pongono l'un l'altro le stesse 3 domande.

Spiega che la cultura comprende gran parte di ciò che siamo senza di noi nemmeno se ne accorgiamo. La cultura mostra a noi stessi il nostro credo, i nostri valori, il nostro habitat, le nostre aspettative, il nostro linguaggio, le nostre tradizioni, tra le altre cose.

Dai un'occhiata più da vicino alla tua cultura e a quelle dei tuoi studenti riflettendoci su ed annota elementi specifici alla lavagna.

Annota ciascuno dei seguenti elementi. Useremo come esempio il Regno Unito.

Paese/Nazionalità	Regno Unito/Britannica
Lingua Come si dicono le seguenti parole? Ciao; Arrivederci; Per favore; Grazie; Scusa; Cin cin	Inglese
Cosa devi fare quando incontri qualcuno per la prima volta?	Stringere la mano
Cosa devi fare quando incontri qualcuno che conosci?	Stringere la mano, abbracciare, baciare (a volte!)
Cosa devi dire quando qualcuno starnutisce?	Salute
Quali azioni non devi mai compiere nella tua cultura? (Taboo culturali)	Mostrare a qualcuno il dito medio o fare il segno V, prendere il naso o fare flatulenze in pubblico
Quali sono le ricorrenze che celebrate?	Compleanni, feste religiose, eventi storici, un successo/traguardo personale.

Così come tu rispondi a queste domande con la tua classe, incoraggia gli studenti ad offrire altri esempi che possono conoscere da sé o in merito ad altre culture.

Step 2:

Dividi gli studenti in gruppi da 3, 4 o 5; decideranno loro il nome del loro pianeta e compileranno la tabella.

Gli studenti dovranno cominciare dando un nome al loro pianeta/cultura e descrivendo la sua geografia e la sua popolazione. A seconda della tua classe, potrai chiedere loro di illustrare il pianeta e la gente e mostrarli in giro per la stanza.

Una volta che gli studenti hanno creato il pianeta, consegna loro una copia della tabella (vedi Allegato).

Tutti gli studenti devono scrivere le risposte, quindi ognuno di loro dovrà avere una tabella per la discussione. Gli studenti del gruppo dovranno poi dare le stesse risposte (essi rappresentano un unico pianeta).

Gli studenti devono parlare, senza mostrare la loro tabella, agli altri studenti.

Una volta che hanno completato le loro tabelle, devono riflettere sul loro pianeta rispondendo alle seguenti domande:

Cosa fanno le persone durante il giorno/o la notte? Lavorano

Cosa fanno per divertirsi? Cosa mangiano e cosa bevono?

Che tipo di sport praticano?

Che tipo di musica ascoltano? Quali sono le loro leggi?

Cosa è più importante per le persone? A cosa fanno particolare attenzione?

Una volta che i tuoi studenti hanno risposto a queste domande, falli tornare sulle domande a cui hanno risposto sulla loro cultura e rispondi alle stesse domande sul loro pianeta immaginario. Incoraggia gli studenti ad essere creativi attraverso la creazione di esperienze culturali.

Step 3; L'incontro:

Una volta che i tuoi studenti hanno sviluppato la loro cultura (senza diffondere le informazioni), è tempo di far incontrare i 2 gruppi. Metà della classe sarà coinvolta nel gioco di ruolo, mentre l'altra metà osserverà. Chiedi agli studenti che stanno giocando di venire di fronte alla stanza. Ogni studente reciterà il ruolo di una persona che proviene dalla cultura che essi stessi hanno creato. In questa parte dell'attività, la gente si incontra in un ambiente informale, come una festa. Essi dovrebbero salutarsi, usare la loro lingua e mostrare gli elementi della cultura che hanno creato. Se qualcuno cade in un taboo, l'altra persona dovrebbe fingere di offendersi. Una volta che gli studenti hanno avuto abbastanza tempo per incontrarsi e salutarsi, i gruppi devono cambiare luogo e ripetere l'incontro.

Step 4; Il Dibattito

Dopo che tutti gli studenti si sono salutati, chiedi loro di parlare della loro esperienza. *Come vi siete sentiti quando avete incontrato il popolo con un'altra cultura? Eravate a vostro agio sempre? Qualcuno ha fatto qualcosa che li ha offesi? Come vi ha fatto sentire ciò? Qualcuno ha fatto qualcosa che li ha fatti sentire felici o i benvenuti? Cosa è stato?*

Incoraggia gli studenti a condividere il maggior numero di dettagli sull'esperienza per farli sentire a loro agio.

Aiutali poi a capire perché hanno avuto quell'esperienza. Chiedi a coppie di studenti di condividere i dettagli sulle loro culture. Se possibile, accoppiali con qualcuno che li ha offesi durante l'incontro. Mentre discutono, entrambi devono prendere appunti sulla cultura che ha creato l'altra persona, elencando le stesse informazioni sulla propria cultura. Dopo che gli studenti hanno condiviso, cambia le coppie e chiedi agli studenti di raccogliere informazioni su un'altra cultura.

Dopo che gli studenti hanno raccolto informazioni sulle 2 culture, rimettili insieme come classe. Chiedi agli studenti di condividere ogni informazione che hanno imparato sulle altre culture. Poi dividi gli studenti in gruppi da quattro o cinque persone per la discussione. Dai ad ogni gruppo una copia delle seguenti domande.

Quando ti sei sentito a tuo agio o offeso nella vita reale a causa di un'esperienza interculturale?

Come possiamo comparare l'attività svolta alla vita reale? Cosa possiamo imparare dal conflitto culturale in classe?

Nella vita reale, come possiamo essere più sensibili nei confronti delle persone che hanno culture diverse dalla nostra?

Dopo che gli studenti hanno discusso delle loro esperienze nelle attività di classe e nella vita reale, chiedi loro di condividere le proprie esperienze. Puoi proporre loro di scrivere un paragrafo, un saggio, una lettera, un articolo di giornale o altro. Possono utilizzare le domande della discussione come ispirazione, oppure scrivere in base alle proprie idee. Al di là di cosa scelgono di scrivere, chiedi agli studenti di includere un paragrafo in cui dovranno descrivere cosa hanno imparato dall'intera esperienza.

Questa attività è progettata per aiutare gli studenti ad apprezzare le diverse culture e sviluppare la sensibilità culturale verso gli altri. Essi dovranno creare la loro cultura e gli elementi che ne fanno parte e poi condividerli gli uni con gli altri.

Linguisticamente, l'attività aiuterà anche gli studenti internazionali a migliorare la propria pronuncia, ascoltando le risposte degli altri.

ALLEGATO: INCONTRA GLI ALIENI - TABELLA

1. Come si chiama il vostro pianeta?	Il nostro pianeta si chiama...
2. A cosa assomigliate?	
3. Cosa sembrate?	
4. Cosa vi piace?	
5. Come traducete le seguenti parole? Ciao, Per favore, Grazie, Scusa	
6. Cosa fate per divertirvi?	
7. Cosa mangiate e bevete?	
8. Quali sport praticate?	
9. Cos'è importante per voi?	
10. A cosa prestate maggiore attenzione?	
11. Come trascorrete le vostre giornate?	
12. Quali sono i vostri argomenti di discussione preferiti?	
13. Quali sono le ricorrenze che celebrate?	
14. Quali sono le differenze tra i ruoli degli uomini e quelli delle donne (e bambini) - se ve ne sono?	
15. Quali azioni non dovete mai compiere nella tua cultura? (Taboo culturali)	
16. Ci sono stati problemi nel disegnare la cartina del vostro Paese?	
17. Quali sono state le problematiche riscontrate ne definire le regole della vostra cultura immaginaria?	

3. Fair Shake

Tempo necessario: 20–30 minuti: 10 minutes per l'attività e 10-20 minuti per il dibattito

Livelli: A2-C2

Obiettivi: Supportare l'esperienza dei partecipanti:

- a) come ci si sente quando la propria identità viene ridefinita
- b) sperimentare cosa si prova a scambiarsi un gesto "convenzionale" come una stretta di mano
- c) riconoscere il disagio culturale in generale ed abituarsi al contatto fisico

Materiali: Nessuno

Processo:

a. Girate tutti attorno alla stanza finché non vi viene dato un segnale di stop. A quel punto dovete stringere la mano destra al vostro compagno, presentandovi con il vostro nome e ripetendo quello che sentite.

Questo dovrà accadere un numero di volte tale da permettere a tutti di incontrarsi.

b. Date nuove istruzioni: pensate ad un aggettivo che comincia con la prima lettera del vostro nome e ad un sostantivo che cominci con l'ultima lettera del vostro nome (es. Pallid Rabbit per Peter). Scrivete le parole trovate alla lavagna.

c. Chiedete ai partecipanti di riprendere a camminare in circolo e stringersi la mano sinistra quando si incontrano, scambiandosi i nuovi nomi (le due parole).

Opzionale:

Fate un altro giro di presentazione, chiedendo ai partecipanti di stringere un'altra parte del corpo quando si incontrano. Potete specificare quale parte o lasciare che sia ognuno di loro a decidere.

d. Dibattito.

Chiedete agli studenti di rispondere alle seguenti domande.

- *Come vi siete sentiti durante il secondo giro di presentazione? Perché?*
 - *Quali sono i problemi culturali che potrebbero essere cancellati durante l'esercizio?*
 - *Come ci si sente quando qualcuno ci chiede di cambiare il nome? Cosa potrebbe accadere nella "vita reale"?*
 - *Come vi siete sentiti durante il terzo di giro di presentazione?*
 - *Cosa hai pensato quando ti è stato chiesto di usare una parte diversa del corpo per presentarti?*
 - *Quale fraintendimento culturale potrebbe verificarsi durante il semplice gesto di presentarsi?*
- Quali tecniche di comunicazione potrebbero essere adottate per ridurre le possibilità di incomprensione?*
- *Quali sono le possibili implicazioni della comunicazione con le altre persone a cui ti sei presentato?*

Conclusioni del dibattito:

Ci sono molti modi culturali di presentarsi ed ognuno ha delle implicazioni legate alla percezione ed alla comunicazione, da quel momento in poi.

Quando si chiede alle persone di cambiare il loro atteggiamento "naturale" (es. muoversi passare dalla mano destra alla sinistra), essi si possono sentire scomodi e sprecare energie per ricordare di fare la cosa "giusta". Altri invece potrebbero sentirsi avvantaggiati ed utilizzare meno energie (ed. i mancini potrebbero essere avvantaggiati, per la prima volta in assoluto).

Quando alle persone si chiede di cambiare la loro identità, subentrano delle implicazioni emotive. Ci sono considerevoli differenze culturali nell'accettare il contatto: chi, dove, come ecc..

Modi opzionali di condurre l'esercizio:

- In base alla lingua, le due parole possono essere sostentivi/aggettivi. In base a come il nome viene utilizzato nella cultura del contesto formativo, le due parole potrebbero corrispondere al cognome o al nome.
- Prima del dibattito, chiedete ai partecipanti di scrivere il maggior numero di nomi che essi ricordano dal secondo giro. Discutete sul perché. Noterete che le persone sono molto focalizzate sul loro nuovo nome ed ascolteranno poco quello altrui.
- Chiedi ai partecipanti di spiegare perché hanno scelto quel nuovo nome e se è collegato alla loro personalità, al loro background, alla loro cultura. Questo aiuterà ad introdurre il concetto che la cultura è più "qui" (la nostra identità culturale) che "là" (lo stato estero). Il facilitatore può annotare i nomi ed utilizzarli successivamente nella formazione a diversi scopi: per divertirsi, come esempi di creatività, per evidenziare associazioni culturali ecc..

Attenzione:

Questa attività non va necessariamente utilizzata per tutte le culture o con tutti i gruppi (es. questa attività necessiterà di essere modificata per renderla efficace in base alla composizione del gruppo per genere, per gerarchia, o appropriatezza del contatto fisico). Potrebbe essere adottata anche come esercizio preparatorio per le persone che provengono da una cultura "no contatto" e sono inseriti in una cultura "di contatto".

4. La storia del tuo nome

Tempo necessario: 30 minuti

Livelli: A1-B2

Obiettivi: Questa attività può essere utilizzata specificatamente per aiutare a costruire il rispetto e la comprensione interculturale o più genericamente per aiutare a sviluppare l'auto identità e stimolare il rispetto e la condivisione.

Materiali: Nessuno

L'attività: Da dove arriva il tuo nome? Condividi la storia delle origini e del significato del tuo nome. Il nome di ognuno ha un'origine sorprendentemente interessante. Si tratta di un nuovo modo per le persone per presentarsi, soprattutto quando appartengono a diversi gruppi etnici.

Processo: Assicurati che si crei un'atmosfera adeguata, in cui le persone hanno già svolto alcune attività di conoscenza iniziale a giochi legati ai nomi.

- Chiedi ai partecipanti di rivolgersi ad un partner e spiegargli cosa significa il suo nome (se ha un significato) e qual è la sua origine.
- Molte persone sveleranno un numero sorprendente di informazioni interessanti sulle origini del proprio nome e sul suo significato.
- Maggiore è la diversità etnica e culturale nel gruppo, migliore sarà il lavoro a cui condurrà questo esercizio.
- Opzionale: chiedi ad ognuno di presentare il proprio partner ad un gruppo più ampio e di spiegare significato ed origine del suo nome.
- Opzionale: L'attività può essere estesa rivelando curiosità su altri nomi, come ad esempio:
 - Soprannomi
 - Animali domestici
 - Alter-ego or "Nomi di fantasia"
 - Nomi di bambini - oppure "Come chiameresti tuo figlio se ne avessi uno?"

5. Le sette parole

Tempo necessario: 30 minuti (più di 30 minuti per le attività extra)

Livelli: B1-C2

Obiettivi:

- a) Aiutare i discenti a sperimentare quali accordi possono essere raggiunti senza rinunciare alle proprie idee, ma accettando le altre quando le loro argomentazioni sono convincenti. Preparati ad esporre le tue ragioni in modo convincente.
- b) Rafforzare le competenze in materia di comunicazione efficace ed appropriata con le persone che appartengono ad altre culture e la capacità di raggiungere accordi comuni con loro.
- c) Rafforzare l'abilità di valutare le differenze e percepire gli atteggiamenti e le opinioni di altre persone.
- d) Sviluppare la capacità di analizzare i principali ostacoli nella comunicazione interpersonale; competenze di presentazione e comunicazione; rispetto della diversità, comprensione interculturale.

Materiali: Fogli, lavagna e matite

L'attività: Questa attività permette di individuare le connessioni tra le persone che fanno parte di un team. E' utile per facilitare le decisioni di gruppo quando i discenti hanno diverse idee su come procedere durante una lezione.

Processo:

Step 1; accoglienza (opzionale)

Il leader cerca di creare un'atmosfera rilassata, evitando i commenti critici e rassicurando i discenti sul fatto che essi si trovano in un ambiente formativo sicuro. L'obiettivo per i discenti è quello di sentirsi a proprio agio, per potersi esprimere liberamente; essi dovrebbero sentirsi liberi di esprimere un reclamo, un pensiero, un desiderio o anche un argomento.

I membri vengono attivati dalla discussione e dall'ambiente emotivo che si è creato nel gruppo. Quindi, l'intero gruppo, il leader ed i membri cominciano gradualmente ad accogliere le istanze. Si raccomanda ai leaders/educatori di implementare attività di accoglienza prima di cominciare con questa attività. Questo motiverà i membri a partecipare attivamente all'attività principale.

I LIMONI (Attività extra)

Obiettivi: Si tratta di un'attività di accoglienza, un esercizio per rompere il ghiaccio ed introdurre il concetto di differenze individuali. Può essere utilizzata in classi multiculturali; in sessioni di lavoro sugli stereotipi, sulle differenze e sulle pari opportunità.

Risorse necessarie: Limoni a sufficienza per tutti; un sacchetto.

Dimensione del gruppo: Libera.

Tempo necessario: 30 minuti

Descrizione dettagliata:

Dai un limone ad ogni studente o gruppo di studenti.

Chiedi ad ognuno di guardare attentamente il frutto, esaminarne i tratti caratteristici e toccarlo con le dita.

Incoraggia i partecipanti a personalizzare il proprio limone dandogli un nome.

Dai loro cinque minuti per fare questo esercizio e metti i limoni nel sacchetto. Agitalo per mischiare i frutti.

Distribuisce i limoni di fronte al gruppo.

A turno, chiedi ad ognuno di prendere il proprio limone.

Se ci sono delle discussioni sulla proprietà di alcuni limoni, mettili da parte classificandoli come "indefiniti".

Noterai, tuttavia, che la maggiorparte di loro riconoscerà il proprio limone (incredibile!)

Riflessioni e valutazione:

Una volta che tutti i partecipanti hanno ritrovato il proprio limone, puoi moderare una discussione.

In base a quali elementi possono dire con certezza di aver scelto il limone giusto?

Incoraggiali a fare un parallelismo tra i limoni e le persone.

Parla degli stereotipi:

I limoni hanno tutti lo stesso colore? Hanno tutti la stessa forma?

Discuti degli stereotipi che esistono tra le persone di diverse culture, razze e generi.

Cosa significa questo per il gruppo?

La tua valutazione di questo processo e dei problemi emergenti ti aiuterà a sviluppare ulteriormente il lavoro sulle differenze e sulle pari opportunità.



Step 2; attività principale

Decidi l'argomento, come ad esempio sette parole per l'amicizia (o la pace, o la libertà, ...) ed in cinque minuti tutti i partecipanti devono scrivere su di un foglio le sette parole per loro più importanti collegate all'argomento.

Poi, raggruppi gli studenti in gruppi da due, e dai a ciascuna coppia cinque minuti di tempo per trovare un accordo sulle sette parole della coppia. A questo punto, unisci due coppie e crea dei gruppi da quattro persone: ogni quartetto avrà sette minuti per decidere le loro sette parole comuni. Continua così (aumentando progressivamente l'ampiezza dei gruppi) fino a quando i partecipanti non saranno divisi in due gruppi: a questo punto, chiedi loro di trovare un accordo comune e decidere le sette parole accettate da tutti.

Ricordati che devono essere parole e non frasi.

Step 3; il dibattito

Tutti i membri avranno la possibilità di condividere pensieri e sentimenti, di riflettere sull'attività e discutere su varie questioni riguardanti l'utilizzo e l'implementazione di queste nuove conoscenze.

Riflessione:

Metti a disposizione uno spazio per meditare e riflettere sull'esperienza;

Dai la possibilità di discutere sull'impatto dell'esperienza;

Crea dei collegamenti tra l'esperienza ed il contesto formativo;

Prevedi la possibilità e le tecniche per implementare l'esperienza quando si lavora con studenti migranti.

Suggerimenti o domande che il leader del gruppo/formatore può utilizzare durante il processo di condivisione:

Riflessioni personali (15 min.)

Come avete raggiunto un accordo sulle parole da utilizzare?

Avete seguito regole specifiche?

C'è stato un leader del gruppo?

Che tipo di comunicazione è stata utilizzata?

Qualcuno ha avuto un atteggiamento passivo?

Qualcuno si è dimostrato impaziente?

Fino a che punto ti sei emozionato / stressato?

Quante parole/soluzioni diverse sono state individuate?

Come ti sei sentito alla fine? Cosa hai imparato su te stesso?

Step 4: Analisi

I leader del gruppo/formatori devono utilizzare come bussola il modello di Analisi Sociale-Cognitiva Transazionale al fine di mappare l'interazione tra i partecipanti.

Ricorda: Ci sono alcuni elementi che il leader del gruppo deve tenere bene a mente prima di realizzare questo esercizio. Vale la pena di esaminarli:

- il clima nel gruppo,
- il grado di correlazione tra i membri,
- i sottogruppi esistenti nell'ambito del gruppo intero,
- la "lettura" del linguaggio e della posizione del corpo dei membri,
- il loro modo di essere (chi è aperto, chiuso, scettico, difensivo ecc..),
- chi siede accanto a chi,
- quali sono i soggetti centrali,
- quali sono le persone periferiche/marginali,
- gli obiettivi del gruppo e la loro motivazione a realizzarli,
- quanto la stanza consente una comunicazione libera tra i membri oppure dove intervieni?
- come stabile relazioni reciproche,
- come includere gli studenti più timidi.

6. Saluti

Tempo necessario: 15 minuti

Livelli: A1- B2

Obiettivi: L'obiettivo di questo esercizio è quello di stimolare i discenti e sfidarli con un compito che richiede spontaneità e partecipazione attiva.

Materiali: Nessuno

L'attività: L'esercizio può essere realizzato con un gruppo che si incontra per la prima volta, ma anche con partecipanti che si sono già incontrati, per incoraggiarli a salutarsi in modo diverso rispetto a come fanno di solito. Si tratta di un'attività che ha la potenzialità di generare molto divertimento ed interazioni attive, quindi accertati che ci sia abbastanza spazio nella sala e che tutti i partecipanti siano a loro agio. E' un esercizio breve, un "antipasto" che dura al massimo 15 minuti. Farlo durare di più porterebbe i partecipanti a scherzare troppo, senza un obiettivo preciso.

N.B. Non è raccomandabile proporre questa attività a gruppi che includono persone con disabilità, a meno che essi non si sentano già a loro agio nel gruppo e non si sentano frustrati dalle interazioni fisiche attorno a loro.

Processo: Il docente in primo luogo deve spiegare i compiti. Puoi presentare l'attività dicendo *"Salutiamoci in modo diverso oggi. Possiamo usare i piedi, le ginocchia, i fianchi, le spalle, ma non le parole. Camminiamo intorno alla stanza e scegliamo la persona che vogliamo salutare. Possiamo avvicinarci a più persone se ci piace e possiamo salutarli tutti insieme o singolarmente"*. I partecipanti di solito si comportano liberamente quando possono stabilire nuove relazioni. Le interazioni nella stanza devono essere simultanee, e questo rende più facile per tutti impegnarsi, nonostante il livello di coinvolgimento e le caratteristiche individuali di ogni partecipante, come temperamento, atteggiamento e la buona volontà nel partecipare. Il docente camminerà anch'egli per la stanza, ricambiando i saluti se qualcuno glieli rivolge.

Il gioco richiede che i partecipanti rompano la loro resistenza al contatto fisico che per molte persone rappresenta un problema. Toccarsi è considerato un fattore molto importante nella psicologia poiché il corpo è un mezzo di trasmissione del pensiero e quindi consente al gruppo di percepire relazioni che non possono essere pienamente comunicate attraverso le parole. Le interazioni di questo tipo sono una rappresentazione visiva fondamentale nelle dinamiche di gruppo e forniscono al docente preziosi indizi su come procedere sia con il gruppo nel suo insieme che con i suoi singoli membri.

E' importante stabilire barriere di sicurezza per non violare la sensibilità altrui. Le barriere riguardano sia i fattori individuali che le componenti culturali e possono differire da un gruppo all'altro. Ovviamente, un gruppo multiculturale può rappresentare una sfida particolare per il docente e tutti gli esercizi che prevedono il toccarsi dovrebbero essere gestiti con grande cautela.

Il principio base da seguire è che ognuno debba sentirsi libero di controllare con relazionarsi agli altri partecipati e quali "saluti" è disposto ad accettare. Ciò deve essere dichiarato apertamente e monitorato con attenzione. Nessuno deve sentirsi male se vuole distanziarsi da una specifica forma di interazione. Anche rimanere in disparte è un modo valido di partecipare all'attività.

7. Famiglia di animali

Tempo necessario: 15 minuti

Livelli: A1-A2

Obiettivi: Usare i versi degli animali in diverse lingue è un modo per rompere il ghiaccio. Questo esercizio può essere esteso ed utilizzato per esplorare la comprensione interculturale della famiglia e della parentela e per generare una discussione.

Materiali: Fogli di carta, penne/matite.

L'attività: Si tratta di un gioco semplice che aiuta a formare il gruppo. Se svolto all'inizio della formazione, contribuisce a creare un clima rilassato e dare un buon messaggio iniziale.

Processo: Annota i membri della famiglia di animali (nonno cane, nonna cane, fratello cane, ecc..) su un pezzo di carta. A seconda del numero dei giocatori, le famiglie possono essere composte da 3 a 10 membri. Puoi avere famiglie di gatti, polli, buoi, pesci ecc...

Ogni persona prende un pezzo di carta, senza leggerlo. Solo dopo che tutti i partecipanti hanno preso la loro carta, possono cominciare a leggerlo.

Quando il facilitatore lo richiede, ogni giocatore deve cercare la sua famiglia il più velocemente possibile, *senza parlare*. Devono farlo solo imitando il verso ed il movimento dell'animale scritto sul loro foglio.

Quando la famiglia si è ricomposta, devono mettersi in riga nell'ordine giusto (sempre senza parlare) in base all'età: nonno, nonna, fratello, madre, figlio e figlia. La prima famiglia che si mette nell'ordine giusto vince.

Dibattito: non trarre conclusioni veloci se le persone appartenenti a culture diverse hanno vari modi di esprimere le proprie idee e se stessi. I versi degli animali cambiano in base alle culture, ad esempio il verso del cane è *gav* in Russo, *meong* in Coreano, *wong* in Cantonese e *woof* in inglese. In alcuni Paesi / culture / lingue, gli animali hanno sessi diversi e ci sono diverse parole per indicare cugino (maschio o femmina) e per zio (materno o paterno) etc..

Considera quanto segue:

- Hai notato differenze nella comprensione della famiglia e della parentela in base alle culture dei tuoi studenti? Questa è una buona occasione per esplorarle.
- Sarebbe opportuno anche riflettere su come comunicare senza usare parole. Su cosa ti sei basato?
- Che ne pensi del lavoro di gruppo? Quando c'è stata la svolta? Alcune persone erano più riluttanti a toccarsi rispetto ad altre?

8. Associazioni

Tempo necessario: 15 minuti

Livelli: A1-A2

Obiettivi: L'obiettivo di questo esercizio è quello di favorire una migliore comunicazione tra i membri del team e migliorare la comprensione delle diverse prospettive.

Materiali: Penne e matite

L'attività: Si tratta di un esercizio semplice e divertente per aiutare i partecipanti a realizzare il loro concetto di "squadra" (puoi sostituire la parola "squadra" con un altro concetto che vuoi enfatizzare). E' utile in diversi gruppi per migliorare la comunicazione e chiarire gli aspetti che i membri condividono. Il punto di vista dei tuoi colleghi potrebbe sorprenderti.

Processo: Il facilitatore pone agli studenti le seguenti domande e registra la prima immagine associata, qualunque cosa venga in mente:

1. Se il team fosse un edificio, sarebbe ...
2. Se il team fosse un colore, sarebbe ...
3. Se il team fosse una musica, sarebbe ...
4. Se il team fosse una forma geometrica, sarebbe ...
5. Se il team fosse un film, sarebbe ...
6. Se il team fosse un umore, sarebbe ...

Il facilitatore conduce poi un sondaggio per valutare le reazioni e registrare le risposte. Il risultato dell'esercizio è individuare e condividere le risposte che i partecipanti trovano più interessanti e sorprendenti. Esso rivela anche le differenze nel modo di pensare e nel background culturale dei partecipanti, promuovendo una migliore comunicazione nel loro futuro lavoro insieme.

9. Esercizi di aritmetica

Tempo necessario: 30 minuti

Livelli: da A1 a C2

Obiettivi: Si tratta di un'ottima attività per l'accoglienza individuale. Aiuta anche a capire le sfide che i nuovi arrivati devono fronteggiare e come ci si sente quando si cerca di lavorare/studiare/vivere in un nuovo sistema.

Materiali: Penne e matite

L'attività: I problemi aritmetici presenti in questa pagina sembrano piuttosto semplici a prima vista. Quindi, dovresti essere in grado di risolverli senza problemi. Tuttavia, sei all'estero e i simboli di moltiplicazione, addizione, sottrazione e divisione seguono una logica diversa da quella a cui sei abituato.

Processo: Risolvi i problemi aritmetici seguendo le istruzioni che trovi qui sotto:

- Non cambiare nessun simbolo sul foglio
- Annota i risultati nelle caselle
- Alza la mano quando sei pronto
- Sii veloce! Hai 8 minuti di tempo

- è il simbolo per la moltiplicazione

/ è il simbolo per l'addizione

+ è il simbolo per la divisione

* è il simbolo per la sottrazione

Problemi aritmetici:

$8 - 2 = \square$

$9 + 1 = \square$

$12 + 4 = \square$

$5 - 6 = \square$

$4 * 3 = \square$

$2 * 1 = \square$

$6 / 2 = \square$

$10 + 5 = \square$

$9 / 3 = \square$

$12 - 2 = \square$

$7 * 4 = \square$

$6 - 6 = \square$

$4 - 2 = \square$

$8 - 5 = \square$

$8 + 4 = \square$

$6 / 6 = \square$

$12 * 2 = \square$

$17 * 2 = \square$

$20 / 10 = \square$

$14 / 7 = \square$

Terminato il tempo a disposizione, generate una discussione con gli studenti. Potete chiedere:

- Come vi siete sentiti mentre risolvevate i problemi?
- Cosa pensavate di voi stessi?
- Quali esperienze hai vissuto nella tua vita che ti hanno riportato alla mente questa situazione?
- Quali conclusioni puoi trarre da questo esercizio in merito ai nuovi arrivati in un ambiente Internazionale?

Chiedi agli studenti di meditare sul fatto che anche le cose più semplici ed ovvie possono diventare difficili per i nuovi arrivati perché essi devono adattarsi ad un nuovo ambiente culturale.

Le regole che da applicare in standard culturali diversi dai nostri possono essere spesso un'esperienza stressante.

10. BARNGA

Tempo necessario: 60 minuti

Livelli: da B1 a C2

Istruzioni adattate dalla risorsa on line dell'Università del Michigan, disponibili al seguente link:

<https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/2017/07/10/barnga/>

Panoramica

BARNGA è una simulazione che incoraggia i partecipanti a considerare criticamente gli assunti normativi e la comunicazione interculturale. E' stata creata da Sivasailam "Thiagi" Thiagarajan nel 1980.

In questa attività, gli studenti partecipano in silenzio ad un gioco di carte, ma non sanno che ad ognuno vengono comunicate regole diverse. Essi devono pensare che le regole siano uguali per tutti.

Per un breve video su Barnga e su come giocarci, dai un'occhiata qui:

<https://www.youtube.com/watch?v=j9KMksUIH2Q>

Obiettivi

- Imparare a comunicare in gruppi multiculturali, al di là della lingua
- Aiutare i discenti ad interrogare ed analizzare criticamente i dubbi che possono avere sulla legislatura
- Riflettere in modo critico sulle nostre reazioni quando la nostra cultura o le nostre regole vengono sfidate
- Riflettere in modo critico sulla nostra adattabilità a nuove situazioni
- Capire cosa accade quando non utilizziamo le stesse "regole" o "norme" di altri gruppi
- Intendere la cultura come un set di regole non rigide, che possono essere negoziate con il giusto atteggiamento ed approccio

Importante!

Questo è un gioco di carte, non adatto a persone che provengono da culture in cui i giochi di carte sono proibiti (come nelle comunità Musulmane, ad esempio). E' meglio fare una verifica preventiva chiedendo alle persone se vogliono partecipare al gioco.

Risorse necessarie

- 4-5 mazzi di carte
- Fogli e penne
- Copie delle regole e Guida del Torneo stampate in colori diversi

Impostazione:

Su ciascun tavolo composto da 4-5 discenti metti quanto segue

- Carte: un "mazzo" include Asso, 2, 3, 4, 5, 6 e 7. **Le altre carte vanno eliminate**
- Pezzi di carta con il numero del tavolo
- Fogli con le regole - tutti dello stesso colore
- Rules Sheets — all on one colour of paper
- Carta straccia
- Penne

Istruzioni di gioco

- Suddividi la classe in gruppi da 4-5 persone (a seconda di quanti mazzi di carte hai)
- Comunica ai discenti che stanno per giocare ad un gioco chiamato BARNGA
 - Formerete piccoli gruppi e riceverete le regole per semplice un gioco di carte. Avrete pochi minuti per studiare le regole e fare pratica giocando al vostro tavolo.
 - Successivamente, vi saranno tolte le regole e da quel momento non potrete comunicare - Ciò significa NON PARLARE, NON SCRIVERE e non ANNOTARE PAROLE INTERE! Saremo molto severi!
 - Farete un giro di pratica
- Annuncia l'inizio del torneo
 - Ogni tavolo comincia a giocare in silenzio. Il vincitore si sposta al tavolo successivo ed il perdente al tavolo precedente; quindi le persone si sposteranno da un tavolo all'altro dopo ogni game.
 - Dopo qualche round, discuteremo su cosa è successo.
 - Consegna i fogli con le regole e comunica ai gruppi che avranno pochi minuti per studiarle e fare un giro di prova. Dopo 5 minuti, le regole saranno portate via e comincerà la fase del SILENZIO.
 - Quando il torneo inizia, controlla la comunicazione ed accertati che *nessuno parli o scriva parole intere*. Possono scrivere o comunicare con i gesti o le espressioni del viso.
 - Dopo 5 minuti, chiedi ai vincitori di cambiare tavolo. I vincitori (=quelli che hanno raccolto più carte) dovrebbero spostare al tavolo successivo - quindi se si trovano al tavolo 3, devono spostarsi al tavolo 4. I perdenti (quelli che hanno raccolto meno carte o nessuna carta) devono spostarsi al tavolo precedente. Se c'è un pareggio, devono giocare a "pietra, carta o forbici" per dichiarare il vincitore.
 - Fai 3 o 4 round, ma non dirglielo, se non alla fine del round 4.
- Annuncia la fine del torneo

Dibattito

I primi secondi saranno forti! Molti discenti potrebbero essere frustrati, altri si divertiranno e vorranno condividerlo.

Parte I

- Cosa hai pensato quando...?
 - (a) BARNGA è stato presentato
 - (b) è iniziato il gioco di carte
 - (c) le regole sono state portate via
 - (d) hai dovuto spostarti
 - (e) hai giocato con i partecipanti di altri tavoli...
- Cosa hai pensato e come sono cambiati i tuoi sentimenti durante il gioco?
- Qual è stato il maggiore successo e la principale frustrazione?
- A questo punto, alcune persone potrebbero chiederti se le regole erano le stesse per tutti. Adesso puoi dire loro di no. È probabile che molte persone lo abbiano capito già durante il gioco.

Tuttavia, anche se sapevano che le regole erano diverse, non erano in grado di colmare le differenze

- Comunicare con gli altri è difficile e richiede sensibilità e creatività.
- Quando le differenze sono nascoste o sottili, superarle può essere più complicato di quando sono invece grandi e ovvie.
- Nonostante le molte somiglianze, le persone si differenziano per come agiscono. Devi comprendere e riconciliare queste differenze per rendere efficace il gruppo.
- CHIEDI - Quali sono stati altri problemi sorti durante il gioco?

Parte II

- Quale specifiche situazioni di vita reale simula BARNGA?
- Cosa è stato sorprendente?
- Cosa pensi che questa simulazione suggerisca sul "mondo reale"?
- Cosa pensi che questa simulazione insegni sulla comunicazione il conflitto?
- Chiedi - Come BARNGA si collega a questo corso?

Chiusura dei commenti da parte dei facilitatori

- Sintetizza la discussione
- Enfatizza i risultati desiderati e l'applicabilità rispetto al corso

ALLEGATO 1 AL GIOCO

(Stampa in diversi colori e lascialo sul tavolo per tutto il tempo, così che i discenti possano consultarlo)

Guida al Torneo BARNGA

Avrai circa 5 minuti per

- Studiare le regole e fare un giro di prova di Barnga.

Poi le regole saranno portate via

- Nessuna comunicazione *verbale* sarà ammessa
- Da quel momento in poi, potrai solo gesticolare o disegnare immagini (no parole!)
- Non puoi parlare o scrivere parole

Quando il torneo inizierà

- Giocherai al tuo tavolo (in silenzio).
 - Ogni round durerà 5 minuti.
 - Giocherai diversi game in ogni round.
 - Vincitore del game: Il giocatore che raccoglie più carte, anche se il gioco non è ancora terminato quando finisce il round.
 - Vincitore del round: Il giocatore che vince più game nel round.
 - Il giocatore che vince più game durante un Round si sposta al tavolo successivo (quello con il numero più alto). Se c'è un pareggio, dovete giocare a "pietra, carta o forbici" per dichiarare il vincitore.
 - Il giocatore che vince il minor numero di game durante un Round si sposta al tavolo precedente (quello con il numero più basso). Se c'è un pareggio, dovete giocare a "pietra, carta o forbici" per dichiarare il perdente.
 - Gli altri giocatori rimangono al tavolo.
 - I giocatori vincitori al tavolo superiore rimangono a quel tavolo, mentre i perdenti rimangono al tavolo inferiore.

ALLEGATO 2 AL GIOCO

Le Regole del Gioco che seguono sono tutte diverse le une dalle altre, ma i partecipanti non lo sanno. Stampale tutte su carta dello stesso colore e distribuiscele come se fossero uguali. Ricorda di cancellare il numero, che c'è solo per tua comodità, perché gli studenti non devono vedere numeri differenti sulle loro istruzioni. Riprendi i fogli dopo 5 minuti. Lascia sul tavolo solo le Linee Guida del Torneo, qualche pezzo di carta e le penne.

BARNGA Regole del Gioco I

Un Gioco di carte facile da imparare e facile da giocare

Carte: Saranno utilizzate solo 28 carte - Asso, 2, 3, 4, 5, 6, e 7 di ogni seme. L'Asso è la carta più bassa.

Giocatori: Generalmente 4-6; a volte di più.

Gioco: Il mazziere mischia le carte e le consegna una alla volta. Ogni giocatore riceve 4-7 carte (o un numero diverso, in base al numero di giocatori).

Inizio: Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia giocando una carta qualunque. Gli altri giocatori a turno giocano una carta.

Le carte giocate (una per ogni giocatore) costituiscono una presa.

Per l'ultima presa, potrebbero non esserci abbastanza carte da giocare per tutti.

Il vincitore della presa conduce il round successivo, che sarà giocato come prima. La procedura si ripete finché tutte le carte sono state giocate.

Il primo giocatore di ogni round può giocare ogni seme.

Tutti gli altri giocatori lo devono seguire. (Ciò significa che devi giocare una carta dello stesso seme della prima carta).

Se non hai carte di quel seme, gioca una carta di un altro seme.

La presa è vinta da colui che gioca il più alto numero di carte del seme originale.

In questo gioco, **i picche sono briscole (= 'atout')**.

Se non hai una carta del primo seme, puoi giocare una carta di picche.

Vinci la presa anche se la carta di picche che hai giocato è una carta bassa.

Tuttavia, anche altri giocatori possono giocare una briscola (perché non hanno una carta del primo seme). In questo caso, la briscola più alta vince la presa.

Il gioco termina quando tutte le carte sono state giocate.

Il giocatore che ha vinto il maggior numero di prese vince il gioco.

BARNGA Regole del Gioco II

Un Gioco di carte facile da imparare e facile da giocare

Carte: Saranno utilizzate solo 28 carte - Asso, 2, 3, 4, 5, 6, e 7 di ogni seme. L'Asso è la carta più bassa

Giocatori: Generalmente 4-6; a volte di più.

Gioco: Il mazziere mischia le carte e le consegna una alla volta. Ogni giocatore riceve 4-7 carte (o un numero diverso, in base al numero di giocatori).

Inizio: Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia giocando una carta qualunque. Gli altri giocatori a turno giocano una carta.

Le carte giocate (una per ogni _____ costituiscono una presa).

Per l'ultima presa, potrebbero non esserci abbastanza carte da giocare per tutti.

Quando ogni giocatore ha giocato una carta, la carta più alta vince la presa. Chi ha giocato questa carta, raccoglie la presa e la mette a faccia in giù in una pila.

Il vincitore della presa conduce il round successivo, che sarà giocato come prima. La procedura si ripete finché tutte le carte sono state giocate.

Il primo giocatore di ogni round può giocare ogni seme.

Tutti gli altri giocatori lo devono seguire. (Ciò significa che devi giocare una carta dello stesso seme della prima carta).

Se non hai carte di quel seme, gioca una carta di un altro seme.

La presa è vinta da colui che gioca il più alto numero di carte del seme originale.

Il gioco termina quando tutte le carte sono state giocate.

Il giocatore che ha vinto il maggior numero di prese vince il gioco.

BARNGA Regole del Gioco III

Un Gioco di carte facile da imparare e facile da giocare

Carte: Saranno utilizzate solo 28 carte - Asso, , 2, 3, 4, 5, 6, e 7 di ogni seme. L'Asso è la carta più bassa.

Giocatori: Generalmente 4-6; a volte di più.

Gioco: Il mazziere mischia le carte e le consegna una alla volta. Ogni giocatore riceve 4-7 carte (o un numero diverso, in base al numero di giocatori).

Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia giocando una carta qualunque. Gli altri giocatori a turno giocano una carta.

Le carte giocate (una per ogni giocatore) costituiscono una presa.

Per l'ultima presa, potrebbero non esserci abbastanza carte da giocare per tutti.

Quando ogni giocatore ha giocato una carta, la carta più alta vince la presa. Chi ha giocato questa carta, raccoglie la presa e la mette a faccia in giù in una pila.

Il vincitore della presa conduce il round successivo, che sarà giocato come prima. La procedura si ripete finché tutte le carte sono state giocate.

Il primo giocatore di ogni round può giocare ogni seme.

Tutti gli altri giocatori lo devono seguire. (Ciò significa che devi giocare una carta dello stesso seme della prima carta).

Se non hai carte di quel seme, gioca una carta di un altro seme.

La presa è vinta da colui che gioca il più alto numero di carte del seme originale.

In questo gioco, **i picche sono briscole** (= 'atout').

Se non hai una carta del primo seme, puoi giocare una carta di picche.

Vinci la presa anche se la carta di picche che hai giocato è una carta bassa.

Tuttavia, anche altri giocatori possono giocare una briscola (perché non hanno una carta del primo seme). In questo caso, la briscola più alta vince la presa.

Il gioco termina quando tutte le carte sono state giocate.

Il giocatore che ha vinto il maggior numero di prese vince il gioco.

BARNGA Regole del Gioco IV

Un Gioco di carte facile da imparare e facile da giocare

Carte: Saranno utilizzate solo 28 carte - Asso, 2, 3, 4, 5, 6, e 7 di ogni seme. L'Asso è la carta più bassa.

Giocatori: Generalmente 4-6; a volte di più.

Gioco: Il mazziere mischia le carte e le consegna una alla volta. Ogni giocatore riceve 4-7 carte (o un numero diverso, in base al numero di giocatori).

Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia giocando una carta qualunque. Gli altri giocatori a turno giocano una carta.

Per l'ultima presa, potrebbero non esserci abbastanza carte da giocare per tutti.

Quando ogni giocatore ha giocato una carta, la carta più alta vince la presa. Chi ha giocato questa carta, raccoglie la presa e la mette a faccia in giù in una pila.

Il vincitore della presa conduce il round successivo, che sarà giocato come prima. La procedura si ripete finché tutte le carte sono state giocate.

Il primo giocatore di ogni round può giocare ogni seme.

Tutti gli altri giocatori lo devono seguire. (Ciò significa che devi giocare una carta dello stesso seme della prima carta).

Se non hai carte di quel seme, gioca una carta di un altro seme.

La presa è vinta da colui che gioca il più alto numero di carte del seme originale.

In questo gioco, **i cuori sono briscole (= 'atout')**.

Puoi giocare una carta di cuori ogni volta che vuoi - anche se hai una carta del primo seme. Questa mossa si chiama trumping.

Vinci la presa anche se la carta di cuori che hai giocato è una carta bassa.

Tuttavia, anche altri giocatori possono giocare una briscola (perché non hanno una carta del primo seme). In questo caso, la briscola più alta vince la presa.

Il gioco termina quando tutte le carte sono state giocate.

Il giocatore che ha vinto il maggior numero di prese vince il gioco. In caso di parità, gioca a sasso, carta o forbici per decretare il vincitore.

BARNGA Regole del Gioco V

Un Gioco di carte facile da imparare e facile da giocare

Carte: Saranno utilizzate solo 28 carte - Asso, 2, 3, 4, 5, 6, e 7 di ogni seme. L'Asso è la carta più bassa.

Giocatori: Generalmente 4-6; a volte di più.

Gioco: Il mazziere mischia le carte e le consegna una alla volta. Ogni giocatore riceve 4-7 carte (o un numero diverso, in base al numero di giocatori).

Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia giocando una carta qualunque. Gli altri giocatori a turno giocano una carta.

Per l'ultima presa, potrebbero non esserci abbastanza carte da giocare per tutti.

Quando ogni giocatore ha giocato una carta, la carta più alta vince la presa. Chi ha giocato questa carta, raccoglie la presa e la mette a faccia in giù in una pila.

Il vincitore della presa conduce il round successivo, che sarà giocato come prima. La procedura si ripete finché tutte le carte sono state giocate.

Il primo giocatore di ogni round può giocare ogni seme.

Tutti gli altri giocatori lo devono seguire. (Ciò significa che devi giocare una carta dello stesso seme della prima carta).

Se non hai carte di quel seme, gioca una carta di un altro seme.

La presa è vinta da colui che gioca il più alto numero di carte del seme originale.

Il gioco termina quando tutte le carte sono state giocate.

Il giocatore che ha vinto il maggior numero di prese vince il gioco. In caso di parità, gioca a sasso, carta o forbici per decretare il vincitore.

BARNGA Regole del Gioco VI

Un Gioco di carte facile da imparare e facile da giocare

Carte: Saranno utilizzate solo 28 carte - Asso, 2, 3, 4, 5, 6, e 7 di ogni seme. L'Asso è la carta più bassa.

Giocatori: Generalmente 4-6; a volte di più.

Gioco: Il mazziere mischia le carte e le consegna una alla volta. Ogni giocatore riceve 4-7 carte (o un numero diverso, in base al numero di giocatori).

Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia giocando una carta qualunque. Gli altri giocatori a turno giocano una carta.

Per l'ultima presa, potrebbero non esserci abbastanza carte da giocare per tutti.

Quando ogni giocatore ha giocato una carta, la carta più alta vince la presa. Chi ha giocato questa carta, raccoglie la presa e la mette a faccia in giù in una pila.

Il vincitore della presa conduce il round successivo, che sarà giocato come prima. La procedura si ripete finché tutte le carte sono state giocate.

Il primo giocatore di ogni round può giocare ogni seme.

Tutti gli altri giocatori lo devono seguire. (Ciò significa che devi giocare una carta dello stesso seme della prima carta).

Se non hai carte di quel seme, gioca una carta di un altro seme.

La presa è vinta da colui che gioca il più alto numero di carte del seme originale.

In questo gioco, **i denari sono briscole ('atout')**.

Puoi giocare una carta di denari ogni volta che vuoi - anche se hai una carta del primo seme. Questa mossa si chiama trumping.

Vinci la presa anche se la carta di denari che hai giocato è una carta bassa.

Tuttavia, anche altri giocatori possono giocare una briscola (perché non hanno una carta del primo seme). In questo caso, la briscola più alta vince la presa.

Il gioco termina quando tutte le carte sono state giocate.

Il giocatore che ha vinto il maggior numero di prese vince il gioco.

BARNGA Regole del Gioco VII

Un Gioco di carte facile da imparare e facile da giocare

Carte: Saranno utilizzate solo 28 carte - Asso, 2, 3, 4, 5, 6, e 7 di ogni seme. L'Asso è la carta più bassa.

Giocatori: Generalmente 4-6; a volte di più.

Gioco: Il mazziere mischia le carte e le consegna una alla volta. Ogni giocatore riceve 4-7 carte (o un numero diverso, in base al numero di giocatori).

Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia giocando una carta qualunque. Gli altri giocatori a turno giocano una carta.

Per l'ultima presa, potrebbero non esserci abbastanza carte da giocare per tutti.

Quando ogni giocatore ha giocato una carta, la carta più alta vince la presa. Chi ha giocato questa carta, raccoglie la presa e la mette a faccia in giù in una pila.

Il vincitore della presa conduce il round successivo, che sarà giocato come prima. La procedura si ripete finché tutte le carte sono state giocate.

Il primo giocatore di ogni round può giocare ogni seme.

Tutti gli altri giocatori lo devono seguire. (Ciò significa che devi giocare una carta dello stesso seme della prima carta).

Se non hai carte di quel seme, gioca una carta di un altro seme.

La presa è vinta da colui che gioca il più alto numero di carte del seme originale.

In questo gioco, **i denari sono briscole ('atout')**.

Puoi giocare una carta di denari ogni volta che vuoi - anche se hai una carta del primo seme. Questa mossa si chiama trumping.

Vinci la presa anche se la carta di denari che hai giocato è una carta bassa.

Tuttavia, anche altri giocatori possono giocare una briscola (perché non hanno una carta del primo seme). In questo caso, la briscola più alta vince la presa.

Il gioco termina quando tutte le carte sono state giocate.

Il giocatore che ha vinto il maggior numero di prese vince il gioco.

BARNGA Regole del Gioco VIII

Un Gioco di carte facile da imparare e facile da giocare

Carte: Saranno utilizzate solo 28 carte - Asso, 2, 3, 4, 5, 6, e 7 di ogni seme. L'Asso è la carta più bassa.

Giocatori: Generalmente 4-6; a volte di più.

Gioco: Il mazziere mischia le carte e le consegna una alla volta. Ogni giocatore riceve 4-7 carte (o un numero diverso, in base al numero di giocatori).

Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia giocando una carta qualunque. Gli altri giocatori a turno giocano una carta.

Per l'ultima presa, potrebbero non esserci abbastanza carte da giocare per tutti.

Quando ogni giocatore ha giocato una carta, la carta più alta vince la presa. Chi ha giocato questa carta, raccoglie la presa e la mette a faccia in giù in una pila.

Il vincitore della presa conduce il round successivo, che sarà giocato come prima. La procedura si ripete finché tutte le carte sono state giocate.

Il primo giocatore di ogni round può giocare ogni seme.

Tutti gli altri giocatori lo devono seguire. (Ciò significa che devi giocare una carta dello stesso seme della prima carta).

Se non hai carte di quel seme, gioca una carta di un altro seme.

La presa è vinta da colui che gioca il più alto numero di carte del seme originale.

In questo gioco, **i cuori sono briscole (= 'atout')**.

Puoi giocare una carta di cuori ogni volta che vuoi - anche se hai una carta del primo seme. Questa mossa si chiama trumping.

Vinci la presa anche se la carta di denari che hai giocato è una carta bassa.

Tuttavia, anche altri giocatori possono giocare una briscola (perché non hanno una carta del primo seme). In questo caso, la briscola più alta vince la presa.

Il gioco termina quando tutte le carte sono state giocate.

Il giocatore che ha vinto il maggior numero di prese vince il gioco.

BARNGA Regole del Gioco IX

Un Gioco di carte facile da imparare e facile da giocare

Carte: Saranno utilizzate solo 28 carte - Asso, 2, 3, 4, 5, 6, e 7 di ogni seme. L'Asso è la carta più bassa.

Giocatori: Generalmente 4-6; a volte di più.

Gioco: Il mazziere mischia le carte e le consegna una alla volta. Ogni giocatore riceve 4-7 carte (o un numero diverso, in base al numero di giocatori).

Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia giocando una carta qualunque. Gli altri giocatori a turno giocano una carta.

Per l'ultima presa, potrebbero non esserci abbastanza carte da giocare per tutti.

Quando ogni giocatore ha giocato una carta, la carta più alta vince la presa. Chi ha giocato questa carta, raccoglie la presa e la mette a faccia in giù in una pila.

Il vincitore della presa conduce il round successivo, che sarà giocato come prima. La procedura si ripete finché tutte le carte sono state giocate.

Il primo giocatore di ogni round può giocare ogni seme.

Tutti gli altri giocatori lo devono seguire. (Ciò significa che devi giocare una carta dello stesso seme della prima carta).

Se non hai carte di quel seme, gioca una carta di un altro seme.

La presa è vinta da colui che gioca il più alto numero di carte del seme originale.

Il gioco termina quando tutte le carte sono state giocate.

Il giocatore che ha vinto il maggior numero di prese vince il gioco.

BARNGA Regole del Gioco X

Un Gioco di carte facile da imparare e facile da giocare

Carte: Saranno utilizzate solo 28 carte - Asso, 2, 3, 4, 5, 6, e 7 di ogni seme. L'Asso è la carta più bassa.

Giocatori: Generalmente 4-6; a volte di più.

Gioco: Il mazziere mischia le carte e le consegna una alla volta. Ogni giocatore riceve 4-7 carte (o un numero diverso, in base al numero di giocatori).

Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia giocando una carta qualunque. Gli altri giocatori a turno giocano una carta.

Per l'ultima presa, potrebbero non esserci abbastanza carte da giocare per tutti.

Quando ogni giocatore ha giocato una carta, la carta più alta vince la presa. Chi ha giocato questa carta, raccoglie la presa e la mette a faccia in giù in una pila.

Il vincitore della presa conduce il round successivo, che sarà giocato come prima. La procedura si ripete finché tutte le carte sono state giocate.

Il primo giocatore di ogni round può giocare ogni seme.

Tutti gli altri giocatori lo devono seguire. (Ciò significa che devi giocare una carta dello stesso seme della prima carta).

Se non hai carte di quel seme, gioca una carta di un altro seme.

La presa è vinta da colui che gioca il più alto numero di carte del seme originale.

Il gioco termina quando tutte le carte sono state giocate.

Il giocatore che ha vinto il maggior numero di prese vince il gioco.

5. Tecniche di valutazione per studenti adulti

Questo capitolo analizza il tema delle tecniche di valutazione per studenti adulti, non solo rispetto al materiale prodotto in questo manuale, ma per tutte le classi interculturali in generale. Queste tecniche infatti si possono applicare in diversi contesti di formazione per adulti, anche se ovviamente queste vanno selezionate in base alla tipologia di utenza.

Tecniche di valutazione per studenti adulti - Lavoratori/Studenti

Al fine di scegliere il miglior schema di valutazione, è molto importante pensare ad un sistema che prenda in considerazione diversi “**momenti**” e “**stili**” di valutazione.

Le fasi della valutazione

Rispetto al processo di valutazione, si suggerisce di seguire le tre fasi esposte di seguito:

1. Valutazione iniziale
2. Valutazione intermedia
3. Valutazione finale

Se il percorso educativo si divide in più moduli didattici, potrebbe essere utile includere un test di valutazione all’inizio e alla fine di ogni modulo, in modo tale da mettere in risalto i progressi fatti dagli studenti e le conoscenze e le competenze acquisite al completamento di ogni modulo. Questo naturalmente dipende dal livello degli studenti e/o dai tempi a disposizione. In generale:

La **valutazione iniziale** permette di individuare le competenze e le conoscenze che i lavoratori/studenti possiedono già all’inizio del corso, in modo tale da poter costruire un percorso formativo adeguato che si focalizzi sui bisogni specifici dei partecipanti al corso.

La **valutazione intermedia** permette di vedere i progressi degli studenti durante lo svolgimento del corso, in modo tale da poterne valutare competenze e abilità acquisite dopo aver seguito approssimativamente il 50% del percorso formativo. I risultati di questo test permettono di riflettere sulle metodologie didattiche impiegate e di capire se queste, insieme agli strumenti educativi utilizzati, sono adatte al proprio pubblico e se permettono davvero agli studenti di sviluppare al meglio le proprie abilità. A seconda della durata del corso, la valutazione intermedia può essere fatta solo una volta (dopo aver sviluppato circa la metà delle ore di formazione previste) o più volte (per esempio, una volta dopo il primo 30% delle ore e poi dopo il 60% delle ore rispetto alla durata totale del corso), alla fine di ogni Modulo o alla fine di ogni Unità Didattica e così via. Il momento in cui svolgere la

valutazione può dipendere anche dal programma che si è deciso di seguire e spesso nello stesso materiale didattico a disposizione sono inclusi dei test di verifica intermedi, che si possono utilizzare qualora lo si ritenga necessario.

La **valutazione finale** è di solito quella più importante, perché permette all'insegnante di verificare le competenze e le conoscenze effettivamente acquisite dagli studenti alla fine del percorso formativo. Questo tipo di valutazione può essere fatta in diversi modi (scritta, orale, a risposta multiple, con domande aperte, ecc.), a seconda della tipologia di studenti. Ad ogni modo, qualsiasi tipo di valutazione venga scelto, l'importante è che questa verifichi l'efficacia del corso in termini di: competenze e conoscenze acquisite, abilità sviluppate, generale riuscita del corso nella sua totalità.

Stili di valutazione

Per quanto riguarda lo "**stile**" di valutazione, è importante ricordare che per ogni corso di formazione la valutazione deve fare riferimento sia alle competenze degli studenti che al loro livello di soddisfazione rispetto al corso seguito. Quindi, il test potrebbe suddividersi in due categorie:

1. Test di valutazione
2. Test di monitoraggio

Test di valutazione

Gli strumenti di valutazione possono essere molto diversi, a seconda del corso e anche dell'obiettivo della valutazione. Per esempio, si potrebbero utilizzare:

1. Test a risposta multipla
2. Test con domande aperte
3. Esercizi pratici
4. Role Play

Gli strumenti di valutazione devono essere definiti già all'inizio del corso, considerando la tipologia di studenti con cui si lavora, la durata del corso e gli argomenti affrontati, ma è comunque sempre possibile definire o ridefinire questi strumenti anche durante lo svolgimento stesso del corso, nel caso in cui vengano fuori esigenze specifiche. Un insegnante può decidere di usare lo stesso tipo di valutazione durante il corso o di cambiare strumento di valutazione a seconda degli obiettivi. In generale, i test a risposta multipla e quelli con domande aperte vengono utilizzati per verificare le

conoscenze acquisite dagli studenti, mentre le esercitazioni pratiche e i role play sono utilizzati per verificare le abilità e le competenze acquisite dai lavoratori.

Il **test a risposta multipla** è lo strumento di valutazione più semplice ed immediato: si compone di diverse domande, per ognuna delle quali ci sono tre o quattro possibili risposte. Le opzioni di risposta possono essere molto simili o completamente diverse, a seconda del livello di difficoltà della valutazione. In questo caso, è molto semplice elaborare una tabella per l'assegnazione del punteggio; per ogni risposta esatta si guadagna uno o più punti. Allo stesso modo, il risultato finale può quindi rappresentare il "livello" raggiunto da ogni studente rispetto agli obiettivi prefissati dal corso.

Esempio di test a risposta-multipla

(si consideri comunque che la struttura di questo tipo di test è strettamente legata all'argomento del corso; ovviamente è possibile aggiungere tutte le domande necessarie in base agli obiettivi per cui viene eseguita la valutazione).

TEST DI VALUTAZIONE

CORSO	
NOME E COGNOME	
FIRMA (OPZIONALE)	
DATA	

Scegli l'opzione corretta tra quelle proposte per ognuna delle domande seguenti:

1) **DOMANDA:** _____

A. _____

B. _____

C. _____

2) **DOMANDA:** _____

A. _____

B. _____

C. _____

3) **DOMANDA:** _____

A. _____

B. _____

C. _____

4) **DOMANDA:** _____

A. _____

B. _____

C. _____

5) **DOMANDA:** _____

A. _____

B. _____

C. _____

CRETERI DI VALUTAZIONEPER OGNI RISPOSTA CORRETTA: **1 PUNTO**PER OGNI RISPOSTA SBAGLIATA: **0 PUNTI**

RISPOSTE CORRETTE:	VALUTAZIONE
Minore del 50% < 5	Insufficiente
Tra il 50% e l'80% > 6 < 8	Buono
Più dell'80% >9 < 10	Ottimo

In genere si utilizza il **test con domande aperte** per valutare sia le conoscenze acquisite dagli studenti sia la loro abilità nel presentare un argomento (per esempio, in un corso di lingua questo tipo di test può essere utile per valutare il livello di conoscenza dello studente rispetto ad un soggetto specifico, ma allo stesso tempo serve anche per verificare le sue capacità di scrittura nella lingua straniera). In questo caso, la valutazione potrebbe non essere oggettiva, quindi l'insegnante dovrebbe individuare a priori dei precisi criteri di valutazione e informare gli studenti sulla scelta fatta. In generale, un test con domande aperte richiede un tempo di svolgimento maggiore rispetto ad un test a risposta multipla.

Esempio di test a domande aperte

(si consideri ovviamente che la struttura di questo tipo di test è strettamente legata all'oggetto del corso e si possono aggiungere tutte le domande necessarie per poter soddisfare gli obiettivi che si vuole raggiungere con la valutazione).

Rispondi alle seguenti domande. Ciascuna risposta non deve comunque superare le quattro righe.

1) **DOMANDA:** _____
RISPOSTA:

2) **DOMANDA:** _____
RISPOSTA:

3) **DOMANDA:** _____
RISPOSTA:

4) **DOMANDA:** _____
RISPOSTA:

5) **DOMANDA:** _____
RISPOSTA:

CRITERI DI VALUTAZIONE

PER OGNI RISPOSTA CORRETTA:

- RISPOSTA CORRETTA 4 PUNTI
- RISPOSTA BEN SCRITTA 2 PUNTI
- RISPOSTA COMPLETA 2 PUNTI
- RISPOSTA DETTAGLIATA E BEN SVILUPPATA 2 PUNTI
- PUNTEGGIO TOTALE: **10 PUNTI**

PER OGNI RISPOSTA SBAGLIATA: **0 PUNTI**

PUNTEGGIO TOTALE:	VALUTAZIONE
Meno del 50% > 0 < 25	Insufficiente
Tra il 50% e l'80% > 26 < 40	Buono
Più dell'80% >40 < 50	Ottimo

In genere, preparare **esercizi pratici** è più impegnativo rispetto ai test perché questi implicano la presentazione di un caso reale su cui lavorare. Il caso viene scelto dal formatore, a seconda dell'argomento del corso, in modo tale da poter applicare nella pratica ciò che si è appreso durante la formazione. Questo tipo di valutazione può essere svolta in diversi modi, ma in ogni caso l'obiettivo rimane quello di "utilizzare la teoria e i principi studiati durante il corso in un contesto pratico". Il ruolo dei formatori in questo caso è molto importante perché devono scegliere e preparare esercitazioni adeguate per poi poter esprimere una valutazione; devono anche fornire agli studenti tutte le informazioni necessarie per il completamento dell'esercizio e, inoltre, devono valutare gli studenti per il modo in cui hanno eseguito il compito assegnato.

Un esercizio utilizzato comunemente per discenti adulti è quello chiamato "in-tray exercise", che è una simulazione da svolgere su un foglio per valutare l'atteggiamento di potenziali impiegati durante la procedura di selezione del personale. Ai partecipanti viene dunque presentato un contesto di lavoro, insieme ad una lista di compiti da svolgere come per esempio fare telefonate, scrivere e-mail, lettere di lamentele o relazioni generiche. Sta poi a ciascun partecipante definire le priorità dei compiti da svolgere rispetto alla loro importanza, fornendo la ragione per cui hanno svolto le attività in quella determinata sequenza.

Ci sono molti esercizi pratici che un formatore può proporre ai propri allievi, a seconda dell'argomento trattato dal corso. Ad ogni modo, è importante che rispettino le caratteristiche seguenti:

- L'esercizio assegnato deve essere chiaro e completo.
- Tutte le informazioni necessarie al completamento dell'esercizio pratico devono essere fornite all'inizio, prima della valutazione.
- I criteri di valutazione devono essere comunicati prima di cominciare l'esercitazione.
- Gli studenti devono sapere il tempo a loro disposizione per completare l'esercizio.
- Gli studenti devono sapere quante righe devono scrivere per completare l'esercizio (se applicabile).
- Alla fine della valutazione, gli studenti devono conoscere i risultati ottenuti e tutti gli errori fatti devono essere spiegati chiaramente dall'insegnante.

Il **role play** è uno strumento di valutazione molto utile, perché permette di valutare quali competenze abbiano acquisito gli studenti (soprattutto se si tratta di professionisti) attraverso attività di simulazione. In questo caso, è molto importante che gli insegnanti conoscano perfettamente le metodologie di valutazione, perché devono essere in grado di valutare le competenze dei discenti durante lo svolgimento dell'attività, mentre interagiscono tra loro.

Come gli esercizi pratici, anche questo tipo di attività possono essere eseguite in diversi modi, ma in ogni caso l'obiettivo della valutazione rimane quello di "utilizzare la teoria e i principi studiati durante il corso in un contesto pratico". Per poter utilizzare questo tipo di valutazione, gli insegnanti devono preparare il setting di un caso reale a dare agli studenti tutte le informazioni preliminari necessarie. Poi, devono assegnare un ruolo ad ogni studente, chiedendogli di interpretarlo come se si trovasse in una situazione reale; quindi, la performance dello studente viene osservata e valutata durante lo stesso svolgimento dell'attività e l'insegnante dovrà valutarne i punti di forza e i punti di debolezza.

Il contenuto ed il contesto degli esercizi di role play cambiano ovviamente a seconda degli argomenti trattati e del livello di preparazione dei discenti, ma è importante che in ogni caso rispettino le seguenti caratteristiche:

- Il caso assegnato deve essere chiaro e completo.
- Tutte le informazioni necessarie allo svolgimento del role play devono essere fornite all'inizio, prima della valutazione.
- I ruoli assegnati devono essere chiari.
- Tutte le informazioni su ogni ruolo assegnato devono essere fornite all'inizio della valutazione.
- La distribuzione dei ruoli tra gli studenti deve essere equa e deve garantire l'applicazione degli stessi criteri di valutazione.
- I criteri di valutazione devono essere comunicati all'inizio, prima di cominciare il role play.

Alla fine della valutazione, gli studenti devono conoscere i risultati ottenuti e tutti gli errori fatti devono essere spiegati chiaramente dall'insegnante.

Test di monitoraggio

I test di monitoraggio sono molto importanti perché permettono di conoscere il livello di soddisfazione degli studenti, rispetto agli insegnanti, alla logistica e all'organizzazione del corso, rispetto anche ai materiali didattici forniti e alle attrezzature messe a disposizione in aula ecc. I test di monitoraggio iniziali sono anche utili per conoscere le aspettative degli studenti e dei professionisti, con lo scopo di organizzare una formazione calibrata sugli effettivi bisogni formativi dei partecipanti al corso. È preferibile lasciare i test anonimi, così che gli studenti possano sentirsi liberi di esprimere la loro reale opinione sul corso.

Esempio di un test di monitoraggio iniziale:

TEST DI MONITORAGGIO INIZIALE

1. Pensi che questo corso di formazione sia:

- a. Una buona opportunità per me per acquisire nuove competenze, utili alla mia carriera
- b. Una buona occasione di discussione con i miei colleghi
- c. Un nuovo impegno necessario
- d. Un impegno che vorrei evitare

2. Quali sono le tue aspettative sul corso?

- a. Migliorare le mie competenze
- b. Acquisire nuove conoscenze
- c. Mettere alla prova le mie capacità di apprendimento
- d. Nessuna delle risposte precedenti

3. Qual è il tuo approccio a questo corso di formazione?

- a. Sono entusiasta
- b. Sono curioso
- c. Non sono molto motivato
- d. Non sono interessato

4. Quale effetto pensi che questo corso possa avere sulla tua vita professionale?

- a. Un miglioramento della mia capacità di utilizzare strumenti e tecniche per l'orientamento
- b. La condivisione delle esperienze personali con i colleghi
- c. L'acquisizione di nuove conoscenze riguardanti il mondo del lavoro
- d. Nessuna delle risposte precedenti

5. Credi che questo corso di formazione possa migliorare le tue attività lavorative?

- a. Sì
- b. No

Se sì, perché?

- a. Mi darà la possibilità di rinnovare l'interesse per il lavoro che svolgo
- b. Mi darà la possibilità di acquisire nuove competenze e nuove conoscenze

Se no, perché?

- a. Non ho bisogno di una formazione
- b. L'argomento della formazione non mi interessa
- c. The training field is not interesting

Esempio di un test di monitoraggio finale:

TEST DI MONITORAGGIO FINALE

RISPOSTE

1 = per niente 2 = poco 3 = abbastanza 4 = molto

1. Credi che il corso che hai frequentato sia stato:

a. Interessante	1	2	3	4
b. Utile per la mia professione	1	2	3	4
c. Coerente con gli obiettivi previsti dal corso	1	2	3	4

2. Credi che le metodologie didattiche siano state soddisfacenti:

1	2	3	4
---	---	---	---

3. Credi che il corso abbia soddisfatto le tue aspettative:

1	2	3	4
---	---	---	---

4. In particolare, le seguenti unità hanno soddisfatto le tue aspettative?

U. n. 1

a. Contenuti	1	2	3	4
b. Approccio didattico	1	2	3	4

U. n. 2

a. Contenuti	1	2	3	4
b. Approccio didattico	1	2	3	4

U. n. __

a. Contenuti	1	2	3	4
b. Approccio didattico	1	2	3	4

5. Credi che il tempo dedicato ad ogni unità didattica sia stato adeguato?

1	2	3	4
---	---	---	---

6. Credi che i contenuti del corso possano essere utili alla tua professione?

1	2	3	4
---	---	---	---

7. Il corso ha raggiunto gli obiettivi previsti:

1	2	3	4
---	---	---	---

8. Credi che le aule/i laboratori siano stati appropriati?

1	2	3	4
---	---	---	---

9. Credi che i materiali forniti (quaderni, penne, cartelline, ecc.) siano stati sufficienti?

1	2	3	4
---	---	---	---

10. Credi che il materiale didattico utilizzato (libri, guide, glossari ecc.) sia stato appropriato?

1	2	3	4
---	---	---	---

11. Credi che il supporto offerto dall'ente di formazione che ha organizzato il corso sia stato adeguato?

1	2	3	4
---	---	---	---

12. Credi di aver avuto una buona relazione con il formatore?

1	2	3	4
---	---	---	---

13. Credi di aver avuto una buona relazione con gli altri partecipanti del corso?

1	2	3	4
---	---	---	---

14. Credi che l'organizzazione della formazione sia stata soddisfacente?

1	2	3	4
---	---	---	---

15. Quali aspetti della formazione a tuo parere dovrebbero essere sviluppati maggiormente? (segna con una X):

a. Aspetti organizzativi		d. Approccio didattico	
b. Aspetti logistici		e. Materiale didattico	
c. Contenuti		f. Altro _____	

16. Altri commenti:

Tecniche di valutazione per studenti adulti – Studenti di varie culture

Al fine di procedere ad una valutazione efficiente ed accurata, tenendo in considerazione le circostanze personali di ogni studente, è fondamentale prendere alcune informazioni dagli studenti, fin dal primo momento. Quindi, il processo di valutazione si comporrà di tre fasi differenti:

1. Primo contatto
2. Test di ingresso
3. Osservazione
4. Un programma di studio personalizzato, con diversi obiettivi a breve e a lungo termine, in base alle informazioni raccolte (questa parte dovrebbe comunque rimanere piuttosto flessibile, e dovrebbe dipendere dai reali progressi fatti da ogni studente)

Primo contatto

Prima di cominciare le lezioni, sarebbe preferibile organizzare un incontro con ogni studente, per raccogliere qualche informazione sul suo curriculum di studi e sulle abitudini di vita del suo Paese di origine. Può essere utile anche chiedere informazioni sulla famiglia dello studente per capire meglio il contest in cui la persona è inserita.

Questo primo incontro è piuttosto importante per il formatore, perché in quell'occasione è anche possibile farsi un'idea della capacità di produzione orale e di comprensione dello studente. Questo, inoltre, è il momento in cui gli insegnanti si possono presentare per cominciare a gettare le basi di una relazione insegnante-studente fondata sulla fiducia e la comprensione reciproca.

In questa fase, potrebbe risultare utile registrare le informazioni raccolte su una tabella semplice e chiara, come quella che segue. Ovviamente le domande possono essere modificate a seconda delle esigenze didattiche o dei bisogni evidenziati dallo studente. Bisognerà fare attenzione alle informazioni più personali, che in qualche occasione potrebbero mettere gli studenti a disagio

RACCOLTA DATI

Istituto: _____

Anno: _____

Data:

Classe:

INFORMAZIONI SULLO STUDENTE

Nome:

Cognome.....

Nazionalità:

Religione: (opzionale)

Luogo di nascita: _____

Età:

18 – 25

26 – 35

36 – 45

46 +

Data di arrivo nel Paese di accoglienza: _____

Livello di istruzione: _____

Attività lavorativa nel Paese di provenienza: _____

Attività lavorativa attuale: _____

Indirizzo e-mail (opzionale) _____

Formazione:

Data (da – a)	Scuola/istituto	Materie principali	Qualifica ottenuta

Percorso migratorio: (per favore specificare anche le diverse città all'interno della stessa nazione)

Data (da – a)	Città, Nazione	Attività principale

Perchè stai seguendo questo corso?

1. Per sviluppare una competenza in particolare
2. Per cominciare un nuovo lavoro
3. Per incontrare nuove persone e costruire una nuova rete di amicizie
4. Mi interessa l'argomento principale del corso

Competenze linguistiche:

5. Zero – lo studente non è in grado di parlare nella terra del Paese di accoglienza
6. Comunicazione orale – lo studente conosce parole semplici e può formulare frasi brevi
7. Comunicazione scritta e orale – lo studente riesce a parlare, a leggere e a scrivere a livello elementare
8. Conoscenza della lingua non sufficiente per lo studio – lo studente riesce a parlare fluidamente la lingua del Paese di accoglienza, ma ne possiede un vocabolario limitato e le sue competenze linguistiche non sono sufficienti per lo studio
9. Conoscenza della lingua sufficiente per lo studio – lo studente è pronto ad affrontare lo studio di diverse discipline nella lingua del Paese di accoglienza

Altre lingue:

Lingua	Produzione orale	Comprensione scritta	Comprensione orale	Produzione scritta

Test di ingresso

L'insegnante potrebbe approfittare della prima lezione per conoscere un po' meglio gli studenti e raccogliere qualche informazione sulla loro preparazione, attraverso un test di ingresso.

Il test di ingresso deve essere preparato dall'insegnante rispetto alla propria materia di insegnamento, ma può anche includere domande su questioni più generali per verificare il livello linguistico dello studente sia a livello globale, che nello specifico per la materia di studio del corso.

Osservazione

La pratica dell'osservazione è uno strumento professionale che è importante da utilizzare per confermare e verificare una prima ipotesi. L'osservazione è un esercizio per l'insegnante ed è da praticare e affinare ogni giorno. Infatti, le informazioni raccolte durante il primo incontro con lo studente e il test di ingresso non sono sufficienti per capire a fondo la personalità dello studente, il suo temperamento e le sue ideologie, tutte cose che ovviamente influenzeranno il processo formativo.

Infatti, i test e i moduli da compilare non danno informazioni sul potenziale degli studenti e non prendono in considerazione il contesto sociale in cui essi vivono.

Saper osservare vuol dire che l'insegnante riesce a creare del tempo da dedicare a brevi colloqui individuali con ciascuno studente, magari poco prima della lezione. Durante questi colloqui, è fondamentale che l'insegnante dimostri di possedere competenze di ascolto attivo, empatia, oltre naturalmente a mostrare interesse verso lo studente con cui sta parlando. In questi casi, è consigliabile che l'insegnante utilizzi frasi brevi e parole semplici, al fine di risultare chiaro ed evitare fraintendimenti.

Potrebbe essere utile per l'insegnante compilare delle schede che evidenzino la finalità delle informazioni raccolte, oltre ai progressi nel rendimento degli studenti, per poi poterle consultare e confrontare periodicamente. Qui di seguito si presenta un esempio di tabella che può essere di supporto ad una efficace pratica di osservazione. Si può ovviamente scegliere poi di eliminare o aggiungere delle voci, a seconda dei bisogni dell'insegnante e delle informazioni che si desidera raccogliere.

TABELLA PER L'OSSERVAZIONE DI STUDENTI DI DIVERSE CULTURE

STUDENTE _____

CLASSE _____ DATA _____

Lo Studente esegue gli esercizi proposti dall'insegnante	• IMMEDIATAMENTE	
	• CON DIFFICOLTA'	
	• SI RIFIUTA	
Durante lo studio, lo studente parla nella sua lingua madre	• CON ALTRI STUDENTI CHE PARLANO LA SUA STESSA LINGUA	
	• CON GLI ALTRI COMPAGNI DI CLASSE	
	• CON L'INSEGNANTE	
	• TRA SE'	
Durante lo studio, lo studente si sforza di comunicare con gli altri	• USANDO IL LINGUAGGIO NON-VERBALE	
	• USANDO IL LINGUAGGIO DEL PAESE DI ACCOGLIENZA	
Lo studente ripete le nuove parole che impara	• LENTAMENTE	
	• CON SICUREZZA	
	• CERCANDO L'APPROVAZIONE DELL'INSEGNANTE	
Quando parla la lingua del Paese di accoglienza, la pronuncia è	• BUONA	
	• ACCETTABILE	
	• INCOMPREENSIBILE	
Se lo studente commette un errore e l'insegnante lo invita a ripetere	• RIPETE CON SICUREZZA	
	• RIPETE, MA SI SENTE A DISAGIO	
	• HA BISOGNO DI ESSERE INCORAGGIATO	
	• NON RIPETE	

TABELLA PER L'OSSERVAZIONE DEGLI STUDENTI DI DIVERSE CULTURE
COMPETENZE TRASVERSALI

Osservazione n°

Data

Studente

Classe

COMPETENZE ORGANIZZATIVE	SI	NO	QUALCHE VOLTA
Lo studente comincia a lavorare subito dopo la spiegazione dell'insegnante			
Il tempo impiegato per eseguire l'esercizio assegnato è lo stesso degli altri compagni di classe			
Lo student può lavorare in maniera autonoma, senza bisogno di chiedere aiuto			
Lo studente sa organizzare di volta in volta il materiale necessario			
Lo studente cura la propria igiene personale			
Altro			

COMPETENZE SOCIALI	SI	NO	QUALCHE VOLTA
Lo studente ha una buona relazione con gli altri compagni di classe			
Lo studente ha una buona relazione con l'insegnante			
Lo studente partecipa attivamente alle attività di gruppo			
Lo studente chiede aiuto ai compagni quando ne ha bisogno			
Lo studente chiede aiuto all'insegnante quando ne ha bisogno			
Altro			

COMPETENZE PSICO-EMOZIONALI	SI	NO	QUALCHE VOLTA
Lo studente riesce a tollerare le frustrazioni (negazioni, rifiuti, fallimenti, ecc.)			

Lo studente accetta ciò che dice l'insegnante			
Lo studente accetta ciò che dicono i compagni di classe			
Lo studente gode di alti livelli di auto-stima			
Lo studente riesce a fronteggiare situazioni critiche			
Altro			

COMPORAMENTI AGGRESSIVI	SI	NO	QUALCHE VOLTA
Lo studente non accetta mai i compiti assegnati dall'insegnante, ma alla fine esegue tutto ciò che gli viene richiesto			
Lo studente rifiuta di eseguire i compiti assegnati Specificare la ragione del rifiuto: _____			
Lo studente assume atteggiamenti violenti			
Lo studente si arrabbia facilmente e distrugge ciò che gli sta intorno			
Lo studente si esprime in maniera volgare			
Altro			

IMPULSIVITA'	SI	NO	QUALCHE VOLTA
Lo studente si comporta senza riflettere sulle proprie azioni			
Lo studente parla sempre durante la lezione			
Lo studente si comporta in modo irragionevole			
Altro			

IPERATTIVITA'	SI	NO	QUALCHE VOLTA
Lo studente non riesce a stare fermo			
Lo studente si distrae facilmente			
Lo studente cambia attività continuamente e non riesce a portare a termini I compiti assegnati dall'insegnante			
Altro			

LIVELLO DI ATTENZIONE	SI	NO	QUALCHE VOLTA
Lo studente ha scarsa capacità di ascolto			
E' difficile per lo studente mantenere un buon livello di attenzione durante la lezione			
Lo studente non riesce a mantenere l'attenzione durante lo svolgimento delle attività			
Altro			

ISOLAMENTO	SI	NO	QUALCHE VOLTA
Lo studente non parla mai durante la lezione			
Lo studente assume un atteggiamento passivo			
Lo studente trova difficile instaurare relazioni interpersonali			
Lo studente si sente spesso a disagio			
Altro			

Piano studi personalizzato

Dopo il primo incontro con gli studenti, l'insegnante può redigere un piano studi personalizzato oppure aggiornare quello esistente; lo si può adattare ai bisogni emersi durante la fase di osservazione e i risultati raggiunti dallo studente durante tutto il corso. L'insegnante userà il piano di studi personalizzato quando terrà le lezioni, così sarà più facile per l'insegnante effettuare una valutazione.

Ad ogni modo, la valutazione finale dovrebbe sempre basarsi su:

- L'intera proposta formativa
- Il potenziale dell'apprendimento individuale
- L'impegno personale dello studente

Inoltre, l'insegnante dovrebbe prendere in considerazione:

- Limiti dovuti alla mancanza di conoscenza della lingua parlata nel paese ospitante
- I formulari di osservazione
- Gli obiettivi preposti nel piano studi personalizzato

Piano di studi personalizzato per studenti stranieri

Anno.....

Dati personali

Nome e Cognome:

Classe:

Luogo e data di nascita:

Data di arrivo [Nazione]:

Curriculum Scolastico:

-Scuole frequentate nel paese di origine:

-Scuole o istituti frequentati nel paese ospitante:

Lingua madre:

Altre lingue:

Con chi vive lo studente?

Conoscenza iniziale della lingua del paese ospitante

In merito a questa sezione, l'insegnante può fare riferimento al "Quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue", una tabella alla quale far riferimento nel momento in cui si voglia descrivere o, meglio, valutare il livello di conoscenza di una lingua straniera. Ci sono sei livelli, riconosciuti a livello internazionale ed accettati in tutta Europa per descrivere le capacità linguistiche.¹

"Quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue"

Livello 0 – Lo studente non conosce la lingua del paese ospitante

Livello A1 – Principiante -È in grado di capire ed usare normali frasi quotidiane e di esprimersi a sufficienza per esaudire bisogni di tipo concreto. È in grado di fare le presentazioni di se stesso e di altri, fare domande e dare risposte su dettagli personali, come ad esempio il luogo di residenza, persone conosciute, oggetti in suo possesso. È in grado di interagire con altre persone in maniera semplice, sempre che l'altra persona parli lentamente e chiaramente e sia disponibile a fornire aiuto.

Livello A2 – Elementare-Capire frasi e espressioni comuni in relazione a soggetti di importanza immediata (come informazioni di base personali e familiari, fare acquisti, la geografia locale, il lavoro). Comunicare in modo semplice e continuativo riguardo ad attività che richiedono uno scambio diretto di informazioni su questioni note e di routine. Descrivere con parole semplici aspetti della propria formazione e provenienza, l'ambiente circostante e questioni in aree di urgenza immediata.

Livello B1 –Intermedio- Capire con facilità i punti principali di informazioni comuni riguardo ad avvenimenti quotidiani normalmente incontrati sul posto di lavoro, a scuola, durante il tempo libero, etc. gestire la maggior parte delle situazioni che possono accadere, per esempio, quando si viaggia in un paese dove si parla l'inglese, essere in grado di produrre semplici saggi su argomenti noti o di interesse personale, descrivere esperienze ed avvenimenti, sogni, speranze, ambizioni e fornire una ragione e delle spiegazioni per le proprie opinioni e programmi.

¹ <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/level-descriptions>

Livello B2 –Autonomia- Comprendere le idee principali di testi complessi su argomenti sia concreti che astratti, comprendere le discussioni tecniche sul proprio campo di specializzazione, interagire con una certa scioltezza e spontaneità che rendono possibile un'interazione naturale con i madrelingua senza sforzo da entrambe le parti, produrre un testo chiaro e dettagliato su un'ampia gamma di argomenti e spiegare un punto di vista su un argomento specifico fornendo i pro e i contro delle varie opzioni.

Livello C1 - Avanzato - Comprendere un'ampia gamma di testi complessi e lunghi e di riconoscerne il significato implicito, esprimersi con scioltezza e naturalezza senza il bisogno di dover pensare all'espressione più appropriata, usare la lingua in modo flessibile ed efficace per scopi sociali, professionali ed accademici, produrre dei testi chiari, ben costruiti, dettagliati su argomenti complessi, mostrando un sicuro controllo delle strutture organizzative di un argomento e di tutti gli elementi linguistici e retorici necessari.

Livello- C2 – Bilingue- Lo studente è in grado di comprendere con facilità praticamente tutto ciò che sente e legge, riassumere informazioni provenienti da diverse fonti sia parlate che scritte, ristrutturando gli argomenti in una presentazione coerente, esprimersi spontaneamente, in modo molto scorrevole e preciso, individuando le più sottili sfumature di significato anche in situazioni complesse.

Altre informazioni:

Da ricordare: I modelli presentati sopra sono stati citati soltanto come riferimento e possono essere adattati alle esigenze degli studenti. Prendi in considerazione solo le informazioni più importanti di cui hai bisogno e sii consapevole che alcuni studenti non vogliono condividere informazioni private o riservate.

Referenze

- Barna, L. (1997). "Stumbling blocks in intercultural communication." In L. A. Samovar and R. E. Porter (Eds.), *Intercultural communication: A reader*, 8th edition. Belmont, CA: Wadsworth.
- Bennett, J. M. (1998). *Transition shock: Putting culture shock in perspective*. In M. J. Bennett (Ed.), *Basic concepts of intercultural communication: Selected readings* (pp. 215–223). Yarmouth, ME: Intercultural Press.
- Berne , Eric (1964). *Games People Play*. New York: Grove Press
- Bunar N., Cieslikowska D., Fomina J., Keatinge R., Olomofofe L., Trummer U. (2018). *Good practices in migrant integration: trainer's manual*. OSCE. <https://www.osce.org/odihr/393527?download=true>
- Crenshaw, K. (1989), 'Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory, and Antiracist Politics', *University of Chicago Legal Forum*, Vol. 1989, No. N/A, pp. 139-167.
- Dewey, J. (1897). *My pedagogic creed*. *The School Journal*. LIV
- Giannoukos G, Besas G, Galiropoulos Ch, Hioctour V. (2015). *The Role of the Educator in Adult Education*. *Journal of Education and Learning*. Vol. 9(3) pp. 237- 240. https://www.researchgate.net/publication/282488360_The_Role_of_the_Educator_in_Adult_Education
- Donna M. Stringer and Patricia A. Cassidy, *52 Activities for Improving Cross-Cultural Communication*. Boston: Intercultural Press, 2009.
- Gonzalez, J.M.; Darling-Hammond, L. (1997). *New Concepts for New Challenges: Professional Development for Teachers of Immigrant Youth*. *Topics in Immigrant Education 2*. Center for Applied Linguistics, Washington, DC.; Delta Systems Inc., McHenry, IL. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED421018.pdf>
- Hammer, M. (2004). "The Intercultural Conflict Style Inventory: A Conceptual Framework and Measure of Intercultural Conflict Approaches". *IACM 17th Annual Conference Paper*. Available at <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.601981>
- Kolb, A. & Kolb, D. (2005). *Learning Styles and Learning Spaces: Enhancing Experiential Learning in Higher Education*. *Academy of Management Learning & Education*, 4.
- Kolb, D. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Lundy-Bonce, G. (2010) *Migrant Students: What We Need to Know to Help Them Succeed*. https://www.colorincolorado.org/article/migrant-students-what-we-need-know-help-them-succeed?fbclid=IwAR1SQdaJJlloHuSn4zVkw95pT36b_pf1SXnlbOnQbvvb5O9mmDuHdjoO3jo
- Margo, Karen M. (2002). "Exploring Teaching Roles and Responsibilities in Adult Literacy Education: Do Teachers See Themselves as Transformative Educators?", *Adult Education Research Conference*. <http://newprairiepress.org/aerc/2002/papers/41>
- Maunonen-Eskelinen I., Kaikkonen L., Clayton P. (2015) *Counselling immigrant adults at an educational institution*. In Launikari, Mika and Puukari, Sauli (Eds) *Multicultural Guidance and*

Counselling: Theoretical foundations and best practices in Europe, Chapter 14, pages pp. 265-286. Institute for Educational Research and CIMO <http://eprints.gla.ac.uk/2830/1/Maunonen2-Kaikkonen-Clayton.pdf>

-Morgan, J. (2016). Reshaping the role of a special educator into a collaborative learning specialist. *International Journal of Whole Schooling*, 12(1), pp. 40-60. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1095368.pdf>

-Silva, M. C.; Cabezudo, A.; Christidis, C.; Demetriadou-Saltet, V.; Halbartschlager, F.; Mihai, G. (2012). *Global Education Guidelines Concepts And Methodologies On Global Education For Educators And Policy Makers*. <https://rm.coe.int/168070eb85>

-Simon, George, (2000). *Global Competences: 50 training activities for succeeding in international business*, HRD Press, Myers and Lambert ed.

- Sivasailam "Thiagi" Thiagarajan with Raja Thiagarajan, *Barnga: A Simulation Game on Cultural Clashes*, Boston: Intercultural Press, 2006

-Wintersteiner, W.; Grobbauer, H.; Diendorfer, G.; Reitmair-Juárez, S. (2015). *Global Citizenship Education Citizenship - Education for Globalizing Societies*. In cooperation with the Austrian Commission for UNESCO Klagenfurt, Salzburg, Vienna https://www.peace-ed-campaign.org/wp-content/uploads/2015/11/GLOBAL-CITIZENSHIP-EDUCATION_AUSTRIA.pdf

Lecture consigliate

-Barbarash, L. (1999). *Multicultural Games*. Champaign, IL: Human Kinetics Press, 1999. 75 games from 43 countries or cultures.

-Bell, R. C. (1979). *Board and Table Games from Many Civilizations* (Rev. ed). New York: Dover. 182 board and tabletop games.

-Bernier-Grand, C. T. (2002). *Shake it, Morena! and other folklore from Puerto Rico*. Brookfield, CT: Millbrook. Traditional songs, games, riddles, recipes, and stories.

-Braman, A. N. (2002). *Kids Around The World Play! The Best Fun and Games From Many Lands*. New York: Wiley. Crafts, activities and games.

-Compass Point Books (2001, 2002). *Games Around the World*. Minneapolis, MN: Compass Point Books. 8 books, on Dominoes, Hopscotch, Jacks, Marbles, Magic Tricks, Yo-Yo Tricks, Card Tricks and Juggling, with variations and how the game is played in different countries.

-Condon, J. C., and F. Yousef, (1975). *An Introduction to Intercultural Communication*. New York: MacMillan.

-Corbett, D., Cheffers, J., Sullivan, E. C. (2001). *Unique Games and Sports Around the World: A Reference Guide*. Westport, CT: Greenwood.

-Devoogt, A., & Russ, L. (1999). *The Complete Mancala Games Book: How to Play the World's Oldest Board Games*. New York: Marlowe. Rules for an array of different Mancala games.

-Fletcher, A. C. (1994). *Indian Games and Dances with Native Songs: Arranged from American Indian Ceremonials and Sports*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press.

- Fowler, S. M., & Mumford, M. G. (1995). Intercultural Sourcebook: Cross-cultural Training Methods. Interactional methods of role plays, cultural contrast, and simulation games, and the cognitive methods of critical incidents, cultural assimilators and case studies.
- Gust, J., & McChesney, J. M. (1995). Learning About Cultures: Literature, Celebrations, Games and Art Activities. Carthage, IL: Teaching & Learning Company.
- Hamilton, L. (1996). Child's Play Around the World: 170 Crafts, Games, and Projects for Two-To-Six-Year-Olds. New York: Berkeley Group/Perigee.
- Jones, B. (1987). Step It Down: Games, Plays, Songs and Stories from the Afro-American Heritage. Athens, GA: University of Georgia Press.
- Kim, Y. Y. (1986). Interethnic Communication. Newbury Park, CA: Sage Publications.
- Kimble-Ellis, S. (2002). Traditional African American Arts and Activities. New York: Wiley.
- Kirchner, G. (2000). Children's Games from Around the World (2nd ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Lankford, M. D. (1996). Hopscotch Around the World. New York: Beech Tree Books.
- Mameli Andrea and Pani Angela, (January 6, 2005). Giochi, simulazioni e questionari per educare alla pace. Guida pratica per gli educatori. (<http://www.peacelink.it/agescipns/a/8938.html>)
- McIntosh P. (1990). "White Privilege: Unpacking the Invisible Knapsack" In: *Independent School*, Wellesley Collage Center for Research on Women (<https://nationalseedproject.org/Key-SEED-Texts/white-privilege-unpacking-the-invisible-knapsack>)
- Milord, S. (1999). Hands Around the World: 365 Creative Ways to Build Cultural Awareness and Global Respect. Milwaukee: Gareth Stevens.
- Murphy, S. (n.d.) The Teacher' s Handbook of Multicultural Games Children Play. Ann Arbor, MI: Robbie Dean Press. 45 games from all over the world, with lessons plans for the classroom.
- Nelson, W. E., Glass, H. (1992). International Playtime: Classroom Games and Dances from Around the World. Carthage, IL: Fearon Teacher Aids.
- Orlando, L. (1999). The Multicultural Game Book (Grades 1-6); New York: Scholastic. 70 traditional games from 30 countries.
- Pilger, M. A. (2002). Multicultural Projects Index: Things to Make and Do to Celebrate Festivals, Cultures, and Holidays Around The World. Englewood, CO: Libraries Unlimited.
- Saphiere, Dianne Hofner, Barbara Kappler Mikk, & Basma Ibrahim DeVries (2005). Communication Highwire: Leveraging the Power of Diverse Communication Style, Yarmouth, ME: Intercultural Press.
- Sierra, J. (1995). Children's Traditional Games: Games from 137 Countries and Cultures. Phoenix, AZ: Oryx Press.
- Zaslavsky, C. (1998). Math Games and Activities From Around the World. Chicago: Chicago Review Press.

Risorse online

Linguistic Integration of Adult Migrants (LIAM). Council of Europe.

<https://www.coe.int/en/web/lang-migrants>

UNESCO, (2006), “UNESCO Guidelines on Intercultural Education”, section of education for peace and human rights, division for the promotion of quality education, education sector, pp. 1-43.

LSA Inclusive Teaching Initiative, University of Michigan

(<http://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/>).

Progetti Erasmus+:

<https://reinclusion.eu/>

<http://www.erasmus-talking.eu/>

<http://inter-move.eu>

<http://win.radar.communicationproject.eu/web/>