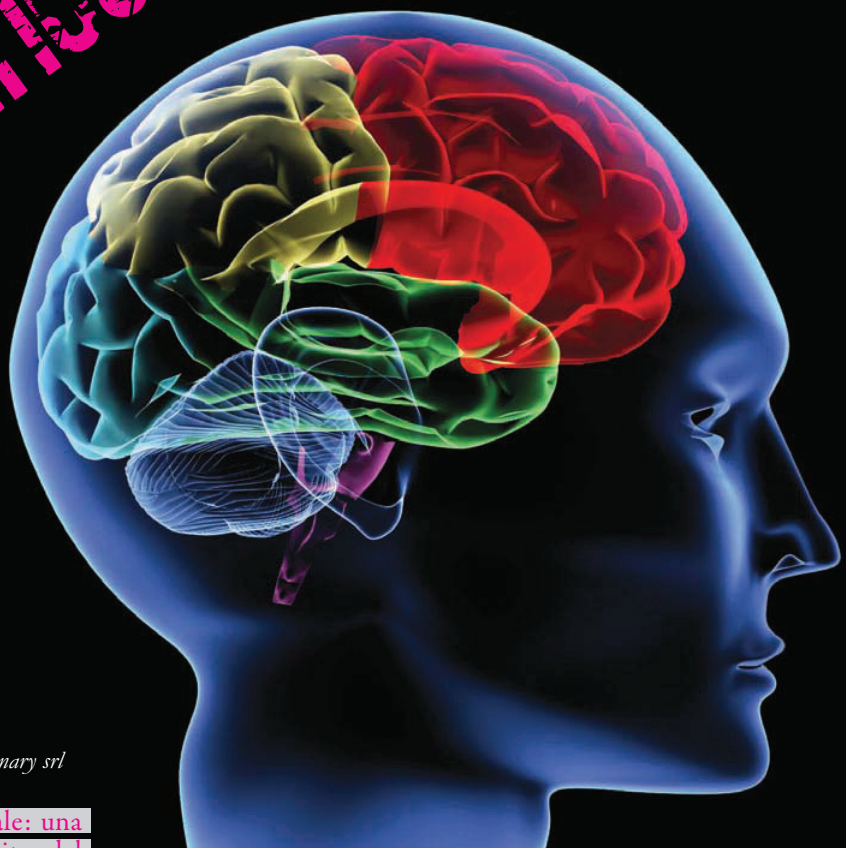


EDUCARE LA MENTE ALLA MULTICULTURALITÀ



di Raffaella Amoroso, responsabile della comunicazione, imaginary srl

Al workshop Training sul dialogo multiculturale: una simulazione di approccio adattativo nell'ambito del progetto europeo ImREAL hanno partecipato una ventina di persone, tra professionisti del mondo della formazione aziendale e studenti interessati al tema del dialogo multiculturale. Scopo dell'incontro era quello di scoprire quali fossero le sfide del dialogo multiculturale, come questo sia diventato necessario a partire da un preciso momento storico e come si possano mettere in atto oggi azioni e attività che lo riescano a stimolare. Si è quindi partiti con il sottolineare come fino al XX secolo si sia parlato di 'mente monoculturale', abituata quindi a funzionare secondo un registro unico dettato dalla cultura di riferimento, a partire dal XXI secolo invece, grazie alla globalizzazione e all'aumento delle migrazioni, una mente di questo genere non sia più stata in grado di gestire la complessità dei rapporti interculturali. Ciò di cui non si è più potuto fare a meno è una mente cosiddetta multiculturale, in grado di pensare, sentire, credere e comportarsi diversamente nelle diverse situazioni culturali.

...una mente che si diverte è una mente che permette a se stessa di funzionare meglio e quando ciò avviene durante l'apprendimento questo stesso processo ottiene un risultato nettamente migliore rispetto ad altre circostanze.



*serious games / educazione alla multiculturalità /
apprendimento per appropriazione / reflective learning /
formazione / motivazione / workshop sulla formazione*

È in base agli indizi contestuali che le persone sono ora in grado di scegliere quale percorso culturale seguire, adattandosi attivamente alle aspettative sociali e relazionali in corso.

Ma l'appropriazione della mente multiculturale non è un 'dono di natura' e neppure un processo automatico, quanto invece un lungo e complesso processo di formazione che va costruito seguendo modelli educativi più o meno espliciti. Ciò che è necessario fare è cominciare a educare ad altre culture partendo da una base esperienziale, senza però rinunciare alla cultura di appartenenza. Per sottolineare quanto l'esperienza sia un valore fondamentale nell'educazione alla multiculturalità durante il workshop si è reso necessario passare in rassegna le caratteristiche di due modelli di apprendimento contrapposti. Il primo, quello per trasmissione, è un processo cumulativo in cui il discente gioca un ruolo passivo ed è considerato un mero contenitore da riempire di conoscenze dichiarative.

Il secondo, invece, il cosiddetto apprendimento per appropriazione è un processo che nasce dall'esperienza e all'interno del quale discente ed esperto sono entrambi attivi. È questa la situazione ideale durante la quale imparare ad applicare, di volta in volta, in modo pertinente e coerente, i modelli più consoni a un certo contesto culturale. Così se la prima tipologia privilegia il libro quale mezzo per l'apprendimento, la seconda mette invece al centro, appunto, l'esperienza diretta, reale o simulata che sia.



È quindi in questo contesto che la tecnologia arriva in aiuto all'apprendimento per appropriazione: il Serious Game e le simulazioni interattive, in particolar modo, offrono la possibilità di un ambiente sicuro e protetto all'interno del quale misurare le proprie competenze, riflettendo sull'errore e ridimensionandone la portata. In particolare si è detto come per i nativi digitali l'impiego costante delle nuove tecnologie abbia favorito lo sviluppo di stili di acquisizione delle informazioni caratterizzati dalla prevalenza di un'elaborazione mentale parallela rispetto a quella lineare, del sistema iconico rispetto a quello linguistico, dell'attività rispetto alla passività nella fruizione delle conoscenze.

Durante la seconda parte del workshop i partecipanti hanno avuto modo di interagire con la simulazione di un colloquio di lavoro realizzata da imaginary all'interno del progetto ImREAL. L'applicazione, inserendosi all'interno delle macro tematiche delle differenze culturali, si pone l'obiettivo di mettere in evidenza come la comunicazione

cambi a seconda della cultura di appartenenza dei partecipanti allo scambio comunicativo allenando la competenza della 'consapevolezza multiculturale'. Nella simulazione si mettono in luce una serie di situazioni tipiche nelle quali si potrebbe incorrere nel momento in cui si dovesse avere a che fare con persone provenienti da altre culture. Ai partecipanti è stato chiesto di misurar-

si con la simulazione e di mettere in luce quali secondo loro potessero essere gli elementi di forza o di debolezza dell'applicazione e come potrebbero ipotizzare di usare in un percorso formativo una tale soluzione.

In occasione della SGEED, la conferenza organizzata all'interno del progetto LUDUS lo scorso maggio a Milano e di cui è stato pubblicato un report dettagliato sul precedente numero di VoiceCom news, imaginary ha promosso due workshop: Training sul dialogo multiculturale: una simulazione di approccio adattativo nell'ambito del progetto europeo ImREAL ha avuto luogo nel pomeriggio di giovedì 26 maggio, mentre il giorno successivo è stata la volta de I Serious Games per l'apprendimento riflessivo (reflective learning) nell'ambito del progetto europeo MIRROR. Entrambe le iniziative si sono svolte sotto l'egida di due progetti di ricerca internazionali ai quali imaginary partecipa in qualità di partner: ImREAL e MIRROR. L'obiettivo generale di entrambi i workshop è stato quello di investigare quale fosse la motivazione degli utenti a imparare e a riflettere attraverso l'utilizzo dei Serious Games o delle simulazioni interattive.

NOTA:
per maggiori informazioni
sul progetto ImREAL
www.imreal-project.eu

per MIRROR si veda invece
www.mirror-project.eu

I partecipanti in generale hanno valutato in modo positivo la simulazione e in particolare è stata molto apprezzata la possibilità di personalizzare il profilo dell'utente per poter presentare a soggetti diversi differenti simulazioni che corrispondano in modo dettagliato alle loro caratteristiche. Grande successo ha riscosso inoltre la possibilità di poter visualizzare durante la simulazione alcuni video di YouTube che mostrano esempi di colloqui interculturali come materiale didattico aggiuntivo: questo strumento risulta essere infatti un valido supporto per capire ancora meglio quali possano essere le difficoltà di una comunicazione interculturale.

SERIOUS GAMES E REFLECTIVE LEARNING

Il giorno successivo 30 partecipanti, anch'essi provenienti dal mondo accademico e industriale italiano e internazionale, hanno invece animato il workshop I Serious Games per l'apprendimento riflessivo (reflective learning), organizzato sotto l'egida del progetto MIRROR.

Il workshop è stato suddiviso in tre momenti ben distinti: il primo, introduttivo, ha preceduto una sessione pratica guidata dall'utilizzo da parte dei partecipanti di due Serious Games realizzati da imaginary all'interno di MIRROR e, per finire, un ultimo momento dedicato alla condivisione di quanto appreso o evidenziato durante l'interazione con le applicazioni.

In apertura sono stati quindi prima di tutto analizzati i possibili legami tra motivazione, emozione e Serious Games. Partendo dall'assunto per cui i Serious Games, che come primo obiettivo hanno il raggiungimento di un obiettivo formativo, debbano anche intrattenere, è chiaro come elementi divertenti possano diventare il motore di emozioni positive, catturando l'attenzione dell'utente, incuriosendolo e velocizzandone di conseguenza l'interiorizzazione di contenuti e competenze. Nello stesso tempo, questi stessi elementi sono la base da cui scaturisce la motivazione, portando l'utente a impegnarsi anche in contesti all'interno dei quali ha scarsa o alcuna esperienza.

I Serious Games sono quindi considerati forme di divertimento che offrono svago all'interno di un processo formativo; ma sono anche forme di gioco che aumentano e incoraggiano la partecipazione attiva. Offrono una struttura, grazie alle regole che è necessario seguire durante l'interazione ed hanno specifici obiettivi che motivano il giocatore. I risultati e i feedback, inoltre, permettono agli utenti di apprendere e di riflettere sul proprio comportamento durante la giocata. È così quindi che il cerchio si chiude ed emozione, motivazione e Serious Games vengono legati a doppio filo gli uni agli altri. È necessario infatti ricordare che una mente che si diverte è una mente che permette a se stessa di funzionare meglio e quando ciò avviene durante l'apprendimento questo stesso processo ottiene un risultato nettamente migliore rispetto ad altre circostanze.

Durante la sessione pratica i partecipanti sono stati divisi in due gruppi: a una parte di loro è stato chiesto di giocare con 'CLinIC', il Serious Game realizzato da imaginary per la Neurologische Klinik GmbH Bad Neustadt/Saale (Germania) con lo scopo di migliorare la comunicazione tra personale infermieristico e pazienti. L'altra metà dei presenti si è invece misurata con 'Think better CARE', il primo Serious Game in assoluto dedicato al settore del social care e realizzato per la Registered Nursing Homes Association (RNHA) e rivolta agli operatori che lavorano all'interno delle case di riposo.

Al termine dell'interazione a ogni gruppo è stato poi chiesto di raccontare e confrontarsi circa l'esperienza di gioco vissuta per far emergere elementi positivi e negativi percepiti all'interno dei Serious Games. La maggior parte dei partecipanti ha ritenuto che i Serious Games descrivessero in maniera efficace le storie narrate: di conseguenza sono risultati particolarmente convincenti i contenuti presentati, nonostante nessuno dei giocatori fosse un infermiere o un 'carer'. È emerso poi come per i partecipanti sarebbe importante la possibilità di adattare contenuti e personaggi dei Serious Games a diversi profili utente, così come avviene, per esempio, nella simulazione realizzata per il progetto ImREAL.

Le attività di imaginary all'interno dei due progetti proseguiranno nei prossimi anni.

In particolare per il progetto MIRROR ci si concentrerà sulla creazione di un ospedale e di una casa di riposo virtuali all'interno delle quali vi saranno diverse stanze 'gioco'. L'ingresso in ognuna di queste stanze comporterà l'interazione con diversi Serious Games sempre incentrati sul tema del 'reflective learning'. All'interno dei Serious Games realizzati verrà inoltre introdotto un tutor virtuale che fungerà da supporto 'educativo-formativo' agli utenti. In pratica, ogni volta che l'utente ne avrà bisogno o quando il sistema lo riterrà opportuno, si avrà la possibilità di consultare questo tutor virtuale che fornirà un aiuto concreto durante il gioco.

Per quanto riguarda invece ImREAL, imaginary sarà impegnata nella realizzazione di simulazioni sempre più adattive e sofisticate dal punto di vista tecnologico e funzionale, per rispondere a diverse esigenze degli utenti anche sulla base delle differenze di età, cultura, genere ed esperienze professionali e personali e nella realizzazione di simulazioni con un sempre migliore rapporto costi-efficienza. Questo sforzo si inserisce nella volontà di promozione dello sviluppo di un numero sempre più alto di skill comunicative e multiculturali.



Raffaella Amoroso,
responsabile della
comunicazione, imaginary srl

L'apprendimento per trasmissione, è un processo cumulativo in cui il discente gioca un ruolo passivo ed è considerato un mero contenitore da riempire di conoscenze dichiarative.

■ *Il cosiddetto apprendimento per appropriazione è un processo che nasce dall'esperienza e all'interno del quale discente ed esperto sono entrambi attivi.*