

BRICKS | PROGETTI

Il progetto VIRAL

a cura di:
Carla Sabatini



Progetti europei, Viral, Realtà virtuale

“[VIRAL for Local Communities](#)”, acronimo di *Virtual Intercultural Reality Active Learning for local communities* è un progetto co-finanziato dalla **Comunità Europea** nell’ambito del programma [Erasmus+](#) per l’innovazione e lo scambio di buone pratiche.

L’idea

Viral for Local Communities nasce dall’idea di quattro donne, quattro professioniste impegnate in settori molto diversi (Carla Sabatini, Informatica esperta in progettazione Erasmus ed una dei soci fondatori della azienda [NKey srl](#) di Santa Croce sull’Arno, Pisa; Beata Partika, sociologa coordinatrice del [CEBS](#), centro per l’educazione degli adulti di Breslavia, Polonia; la prof.ssa Daria Carmina Coppola [dell’Università per stranieri di Perugia](#) e Antonella Strozalupi responsabile dei Servizi culturali del [Comune di Santa Croce sull’Arno](#)) che, incontrandosi nel corso di un precedente progetto europeo, si sono trovate a condividere un’idea: inserire la **realtà virtuale** nell’**educazione degli adulti** e in particolare nei percorsi di **inclusione** dei nuovi migranti in **piccole comunità**.

L’idea ha trovato fertile terreno di sviluppo grazie al supporto della Comunità Europea, attenta alla sperimentazione di **nuove metodologie educative** in grado di rispondere alle esigenze di **formazione e integrazione**, ed è stata accolta come una opportunità per andare incontro all’esigenza manifestata soprattutto nelle piccole comunità e nelle zone rurali finora poco toccate dal fenomeno migratorio e quindi meno preparate all’accoglienza rispetto alle grandi città.

E’ nato così il progetto *VIRAL for Local Communities*: 4 nazioni, Italia, Polonia, Grecia e Romania e 30 mesi previsti di lavoro, da Ottobre 2018 ad Aprile 2021, con l’obiettivo di realizzare un **prodotto intellettuale** che si sostanzierà in una piattaforma digitale, gratuita e accessibile a tutti, come espressamente richiesto dalla Comunità Europea.

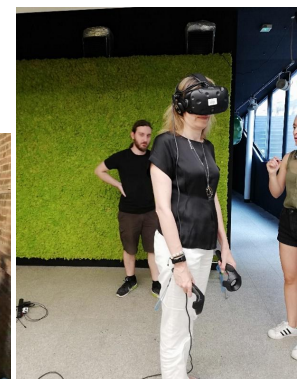


Figura 1: Università per Stranieri di Perugia, gennaio 2019; Figura 2: Convento di San Francesco, San Miniato Pisa sett.-ott.2019

Figura 3: Breslavia, Polonia maggio 2019

I partner



Capofila del progetto VIRAL è [NKey srl](#) di Santa Croce sull'Arno in provincia di Pisa. NKey è un'azienda informatica, test center accreditato [AICA](#), che da anni si occupa anche di **formazione adulti** e ha una comprovata esperienza nella progettazione del **programma Erasmus+**. La realtà nella quale NKey opera da oltre 20 anni rappresenta un unicum: un paese di piccole dimensioni ma con un'importante realtà industriale, quella conciaria, che lo ha reso un'eccellenza riconosciuta in tutto il mondo nel settore moda ma anche particolarmente attraente come meta di immigrazione fin dagli anni 50. Su circa 14.000 abitanti residenti nel comune, oltre il 23% è rappresentato da stranieri provenienti da circa 60 diversi paesi (fonte [Comuni Italiani.it](#) dati 2016). La realtà quindi nella quale NKey si trova ad operare risulta ideale per tutte le fasi di ricerca e test previste dal progetto.

Questi i partner che insieme a NKey prendono parte al progetto:



[CEBS](#), centro di educazione e ricerca sociale di Breslavia in Polonia, partecipa con le sue competenze in ambito di **sviluppo sociale** e le recenti ricerche sulle possibili diverse **applicazioni della realtà**

virtuale apportando un'impostazione accademica e garantendo così un'analisi dei vantaggi e dei limiti teorici di questi strumenti grazie anche al lavoro e al supporto della **dott.ssa Kamila Kamińska Sztark** dell'[Università di Wrocław](#).

[L'Università per stranieri di Perugia](#), nella persona della [Professoressa Daria Carmina Coppola](#) è il partner scientifico del progetto che mette a disposizione le competenze in campo linguistico e didattico nell'insegnamento delle lingue straniere nonché la sua rete di contatti a livello internazionale nella comunità scientifica.



Università
per Stranieri
di Perugia



L'ONG [APSES](#), Romania, porta il suo contributo grazie alla pluriennale esperienza nell'ambito dell'inclusione sociale delle minoranze etniche attraverso tecniche educative non-formali.

L'associazione [HIGGS](#), Grecia, che col suo impegno e la sua esperienza nel supportare le associazioni non governative con programmi educativi e di tirocinio si occuperà prevalentemente della fase di disseminazione del progetto e del prodotto intellettuale.



I contenuti

L'**apprendimento della lingua** del paese di accoglienza è riconosciuto da tutta la comunità scientifica e dagli organi europei come basilare al processo di integrazione. Senza conoscere la lingua non ci può

essere comunicazione, scambio culturale, reciprocità e crescita personale. A parte pochi esempi virtuosi, la maggior parte dei paesi europei investe in prima accoglienza limitando gli aiuti all'assistenza sanitaria e all'inserimento nel mondo del lavoro: l'educazione degli adulti è purtroppo lasciata all'iniziativa di singole **associazioni di volontariato**, al caso e alle capacità personali nella maggior parte dei casi.



Figura 4: Sala della Giunta del Comune di Santa Croce sull'Arno, settembre 2019.

VIRAL for Local Communities intende fornire a chiunque operi nel settore dell'educazione degli adulti, **scuole di formazione e lingua, enti pubblici e pubbliche amministrazioni, CPIA, centri di prima accoglienza, associazioni culturali e biblioteche**, uno strumento completo per l'insegnamento della lingua con l'utilizzo della tecnologia VR. Il progetto ha già visto lo sviluppo della fase di ricerca, portato avanti dalla prof.ssa Kamila Kaminska Sztark dell'Università di Breslavia in Polonia e dalla Prof.ssa Daria Carmina Coppola della Università per Stranieri di Perugia. La ricerca ha evidenziato come la realtà virtuale possa essere applicata alle più avanzate **tecniche didattiche non formali**, diventando strumento utile a mitigare il rapporto docente-discente a superare situazioni di stress e imbarazzo e a inserire l'elemento ludico nel percorso di apprendimento degli adulti. In fase di ricerca e sperimentazione si è inoltre evidenziato come la realtà virtuale possa rappresentare uno strumento particolarmente efficace nel processo di integrazione anche usata "al contrario", ovvero realizzando video "didattici" dedicati non ai migranti ma ai locali, video strutturati in modo da creare empatia, costringendo lo spettatore a vivere una situazione di difficoltà o imbarazzo "nei panni dell'altro". Il progetto si è ampliato in corso d'opera rispetto alle aspettative e alle premesse iniziali e vedrà il prodotto intellettuale finale contenere strumenti per un doppio utilizzo: materiale "didattico" destinato all'insegnamento della lingua agli immigrati e materiale "emozionale" destinato all'educazione all'accoglienza.



Figura 5: Biblioteca Comunale "Adrio Puccini" di Santa Croce sull'Arno, Pisa. Primo VR Test Point in occasione dell'Erasmusday 2019



Il prodotto intellettuale

Il progetto ha già visto, oltre il kick off meeting tenutosi presso la sede dell'Università per Stranieri di Perugia lo scorso gennaio, le prime due attività LTT (*Learning, Teaching Training activities*) tenutisi a Wroclaw in Polonia lo scorso maggio e a S. Croce sull'Arno questo settembre. Nel corso delle due sessioni di lavoro si è messo a punto il contenuto scientifico, didattico e tecnico del progetto che nei prossimi mesi darà vita al prodotto intellettuale. In questo caso il prodotto finale sarà ciò che è stato denominato *tool box*, una piattaforma digitale, assolutamente gratuita e accessibile a tutti, che conterrà tutto il materiale necessario a introdurre la realtà virtuale nei programmi educativi.

Nel *tool box* si troveranno:

- la ricerca scientifica e il materiale didattico;
- il manuale di istruzioni per imparare in modo semplice a usare una telecamera VR, girare un video in realtà virtuale e caricarlo sul web;
- le indicazioni e i suggerimenti per realizzare un video in realtà virtuale;
- una serie di video didattici già pronti e disponibili all'uso forniti nelle 4 lingue del progetto e tradotti in inglese.

Il prodotto creato dai partner *VIRAL for Local Communities* avrà quindi la forma di uno strumento didattico a doppio senso: infatti ciò che ogni utente finale potrà trovare nel *tool box* saranno, oltre a video già pronti da usare e corredati del materiale didattico di supporto, soprattutto le istruzioni per realizzare i propri video con la conseguente possibilità di espandere il materiale didattico all'infinito e per diverse e innumerevoli necessità.

Un seme destinato a crescere e produrre altri semi: questo è *Viral for Local Communities*.

Seguici!

[Nel sito ufficiale del progetto](#) è possibile seguire i lavori passo per passo e visionare i video in realtà virtuale realizzati e utilizzati nei **VR test point** già allestiti in Italia presso la [Biblioteca Comunale Adrio Puccini di Santa Croce sull'Arno](#) e la sede del CEBS in Polonia.

Inoltre, seguendo il progetto sul [sito di VIRAL](#), sulla pagina [Facebook](#) o registrandosi alla [Newsletter](#) sarà possibile iscriversi al convegno che verrà organizzato in Toscana, a Santa Croce sull'Arno e dove verrà presentato il prodotto finale, il "Tool Box", nella sua versione definitiva e pronta da usare.

Il progetto VIRAL ha il patrocinio del [Comune di Santa Croce sull'Arno](#) e in particolare il sostegno dell'amministrazione comunale nelle persone di Elisa Bertelli, Assessore ai servizi educativi e culturali del Comune e Antonella Strozalupi, direttrice della Biblioteca Comunale Adrio Puccini e responsabile dei servizi culturali.



Carla Sabatini

e-mail: sabatini@nkey.it

Carla Sabatini è una informatica laureata all'università di Pisa. Ha lavorato come consulente su numerosi progetti di ricerca universitaria dal 1998 al 2001. Nel 2001 ha iniziato a lavorare nei team di sviluppo in aziende toscane di consulenza dell'IT, portando innovazione dal mondo dell'università e ricerca a quello del lavoro e del commercio. E' attualmente uno dei manager fondatori della Nkey srl di S.Croce sull'Arno (Pisa), azienda che si occupa di informatica, comunicazione e formazione. Nkey è test center capofila accreditata AICA e Trinity College. Da oltre 10 anni inoltre è project manager per il programma LLP attualmente Erasmus plus con numerosi progetti europei al suo attivo.

Carla Sabatini è iscritta all'albo dei manager dell'innovazione istituito da Unioncamere e MISE.