

Esperienze e strumenti a supporto degli operatori che operano in ambiente multiculturale

Maria Grazia D'Alessandro
Cefal Emilia Romagna



Progetto Ensemble

Expectations and Non-Formal Skills to Empower Migrants and to Boost Local Economy

Erasmus + Partenariati Strategici 2017- 1-FR01-KA202-037485

Strumenti per facilitare la diagnosi precoce delle competenze professionali possedute da migranti neoarrivati ed acquisite in contesti formali, non formali o informali.

2 tipologie:

- ▶ strumenti per la diagnosi delle competenze professionali
- ▶ strumenti per l'acquisizione/rinforzo delle competenze interculturali dell'operatore dell'orientamento

Strumenti per la diagnosi delle competenze professionali

Dashboard multimediale

Lo strumento mette a disposizione degli operatori e delle persone migranti neo arrivate, con conoscenza linguistica insufficiente alla comunicazione, alcuni prodotti che possono facilitare il processo di emersione delle competenze

Obiettivi:

- ▶ Facilitare la comprensione rispetto alla narrazione di competenze/abilità
- ▶ Supportare la pianificazione di programmi formativi efficaci per il rinforzo delle competenze mancanti
- ▶ Sostenere inserimenti lavorativi adeguati

Contenuti del Dashboard multimediale

43 brevi video relativi a 3 settori economici

Ristorazione - Edilizia - Manutenzione auto e motocicli

L'operazione di riscontro delle competenze professionali possedute può essere fatto in prima persona dal migrante, visionando in autonomia le sequenze da PC o smartphone, oppure dal migrante affiancato dall'operatore.

10 Matrici correlate

Rappresentano le macro attività operative di cui fanno parte anche le attività lavorative oggetto delle 43 sequenze video. Ogni matrice comprende le sequenze video di riferimento ma anche tutte le attività lavorative sostanziali di quella macro attività.

35 immagini grafiche

Rappresentano le dimensioni della 7° Competenza Chiave Europea "Imprenditività" secondo il Framework "EntreComp" sviluppato dalla DG EMPL

Strumenti per l'acquisizione/rinforzo delle competenze interculturali dell'operatore dell'orientamento

Cross Cultural Toolkit

Come gestire un colloquio di orientamento con migranti in situazione di vulnerabilità a causa del percorso migratorio, delle scarse competenze linguistiche e delle insufficienti conoscenze del contesto culturale e professionali del paese di arrivo? Come si può scomporre un colloquio di orientamento e quali competenze sono da integrare nella propria pratica professionale per adottare un approccio "transculturale"?

Approccio Transculturale - assunzione e condivisione di:

- ▶ attitudine al decentramento (cioè la capacità di uscire dal proprio punto di vista, non considerandolo come l'unico possibile)
- ▶ collaborazione con altre professionalità e campi di sapere
- ▶ messa in atto di modifiche organizzative e di soluzioni facilitanti la comunicazione

Contenuti del Toolkit - Percorso formativo

- ▶ **Checklist** - operatore. Uno strumento veloce e immediato per autovalutare la propria pratica professionale in riferimento allo specifico target
- ▶ **“Cross-cultural competences”** 3 momenti del colloquio (preparazione, gestione, restituzione) e 3 relative competenze declinate in: obiettivi di apprendimento - conoscenze - capacità/comportamenti da adottare - strumenti di supporto
- ▶ **Schede approfondimento.** Ogni scheda affronta una fase del colloquio con consigli pratici e operativi e una bibliografia minima sui temi di riferimento. Per ogni fase un suggerimento (un'idea...da sviluppare) per realizzare in autonomia uno strumento

Contenuti del Toolkit - Schede Paese

- ▶ Schede relative ai 30 Paesi più rilevanti in termini di tendenze migratorie secondo l'UNHCR
- ▶ Risultati di apprendimento attesi: riconoscere le caratteristiche e le condizioni culturali, personali e professionali dei migranti.

Contenuti del Toolkit - Strumenti

- ▶ Oltre agli strumenti elaborati nelle Produzioni Intellettuali del progetto Ensemble, il gruppo di lavoro ha raccolto, analizzato, selezionato e proposto alcuni strumenti provenienti da:

Toolkit del Consiglio d'Europa sviluppato per sostenere gli Stati membri nel loro impegno ad affrontare le sfide poste dai flussi migratori - comprende i 57 strumenti

<https://www.coe.int/it/web/language-support-for-adult-refugees/list-of-all-tools>

Gli strumenti elaborati nell'ambito del Progetto Leonardo KILT "KNOWLEDGE IDENTITY LANGUAGE TEAM"

<https://assr.regione.emilia-romagna.it/it/servizi/pubblicazioni/rapporti-documenti/libro-kilt>

Il gioco didattico

I.D.E.A. Interazioni Dialogiche e Affini

- ▶ Gioco da tavolo realizzato nel 2015 da Cefal Emilia Romagna nell'ambito del progetto "Linc: Lingua Italiana Nuovi Cittadini" finanziato dal Ministero dell'Interno con fondi FEI 2013 Azione 1.
- ▶ Vincitore del Label 2016 , premio europeo assegnato agli strumenti innovativi per l'insegnamento/apprendimento delle lingue straniere (compreso l'italiano come lingua 2)
- ▶ E' una proposta di didattica ludica che fa leva su aspetti motivazionali e competitivi per affrontare domini linguistici significativi per il percorso di cittadinanza di un non nativo

Il gioco didattico I.D.E.A.

- ▶ Strumento di supporto ai docenti che operano in contesti di insegnamento/apprendimento dell'Italiano L2 sempre più complessi, quali ad esempio le **classi plurilingui e multiethniche ad abilità differenziate**.
- ▶ Classi con apprendenti che presentano profili compositi, scaturiti dall'interazione di fattori biologici innati, fattori socio-culturali (quali ad esempio, l'educazione familiare e scolastica, ma anche la cultura d'appartenenza), nonché dalla percezione dell'esperienza migratoria.

Dalla lingua all'esercizio di cittadinanza

- ▶ La definizione dei domini linguistici e del loro ordine di presentazione nel gioco fa riferimento alla "**piramide dei bisogni**" **elaborata da Maslow**: una volta che un individuo percepisce un bisogno è pronto ad imparare e mettere in atto gli strumenti più adatti a soddisfarlo.
- ▶ Lo svolgimento del gioco segue l'ordine corrispondente alla scala dei bisogni; si gioca pertanto utilizzando, nell'ordine, 6 piani di gioco:
 - ▶ 1. storia personale
 - ▶ 2. lavoro
 - ▶ 3. salute
 - ▶ 4. socialità
 - ▶ 5. scuola
 - ▶ 6. cittadinanza



30
DIPLOMA



- FINALMENTE
- BAR-CAFFÈ
- VOTARE
- MESE
GIORNO

3A

A: Sei in treno. Ti telefona un amico che non vedi da anni, sei felice e parli tanto con lui.

3A bis

B: Sei in treno. Il tuo vicino di posto parla ad alta voce e a lungo al cellulare. Non lo sopporti!

Dove, come, quando utilizzarlo

- ▶ Per la sua struttura aperta la proposta è uno strumento utile nelle classi multilingui perché permette agli apprendenti di partecipare con il proprio livello di lingua e apportare il proprio contributo all'interno delle varie fasi del gioco
- ▶ A seconda dei livelli di competenza degli apprendenti, l'insegnante sceglie le strategie più adeguate per dare un feedback volto a costruire la lingua nel rispetto delle fasi interlinguistiche
- ▶ Risulta, inoltre, un'efficace attività per aiutare qualcuno ad uscire da fasi di silenzio o blocchi e per far emergere e condividere saperi che appartengono ad esperienze individuali o culturali

Link di riferimento

► **Progetto Ensemble**

http://www.projectensemble.eu/index_it.php?lang=IT

Gioco didattico I.D.E.A.

► <https://epale.ec.europa.eu/it/resource-centre/content/gioco-didattico-idea-supporto-dei-docenti-di-italiano-l2>

Grazie!

Maria Grazia D' Alessandro

mgdalessandro@cefal.it