



STORY-MAPPING DIGITALE IN AZIONE

ANALISI DI IMPATTO







I.I.S.S. Piaget-Diaz
ITALIA



die Berater®
ZUKUNFT LERNEN

die Berater
AUSTRIA



EUROGEO
BELGIO



Asociación
MUNDUS

Asociación Mundus
SPAGNA

pistes solidaires

Pistes Solidaires
FRANCIA



Replay Network
ITALIA

La dott.ssa Arantzazu Martínez Odría, in qualità di professoressa e ricercatrice dell'Università di San Jorge,
ha collaborato all'analisi dei risultati della sperimentazione della ricerca pilota My Story Map.



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea



Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.





INDICE

1. Introduzione	3
1.1 Il contesto del progetto	5
2. Contesto metodologico	7
2.1 Risorse	7
2.2 Struttura e durata delle sessioni	7
2.3 Dimensioni del gruppo	8
2.4 Metodologia	8
2.5 Valutazione dei facilitatori	8
2.6 Valutazione dei partecipanti	9
2.7 Campionamento	10
2.8 Premesse principali	11
3. Risultati	12
3.1 Risultati dei partecipanti	12
3.2 Risultati dei facilitatori	16
3.3 Risultati di apprendimento	21
4. Conclusioni	25
4.1 Problematiche	25
4.2 Raccomandazioni	27
Bibliografia	28
Allegato I: Questionario dei facilitatori ex ante	29
Allegato II: Questionario dei facilitatori ex post	32



1. INTRODUZIONE

L'implementazione pilota dei laboratori My Story Map è stata realizzata in cinque paesi (Italia, Francia, Spagna, Austria e Belgio) dove sono stati testati i materiali prodotti nelle fasi precedenti del progetto. Questa sperimentazione ha coinvolto 75 giovani che avevano abbandonato prematuramente la scuola e 8 facilitatori. I risultati sono stati raccolti in questa analisi d'impatto. Sulla base di questo feedback è stato possibile elaborare alcune preziose raccomandazioni per il futuro uso dei materiali del laboratorio. Le story-map prodotte sono disponibili in una mostra online che costituisce un punto di riferimento per tutti i futuri utenti.

Come metodo di raccolta dei dati sono stati prodotti dei questionari specifici per i facilitatori, che sono stati compilati sia all'inizio che al termine dei laboratori. I partecipanti sono stati valutati mediante attività di valutazione di gruppo e un'autovalutazione individuale, anch'essa avvenuta sia prima che dopo la fine dei laboratori.

Si è riscontrato che, in generale, la soddisfazione relativa alla partecipazione ai laboratori sia stata medio-alta in tutti e cinque i paesi partner. Ciò porta alla conclusione che il contenuto dei laboratori e la sua metodologia sia stato strutturato in modo efficace per questo gruppo di riferimento. Il riscontro dei facilitatori sui moduli di apprendimento¹ è stato positivo in tutti e cinque i paesi. I moduli sono stati considerati molto utili per la preparazione, offrendo un buon equilibrio tra attività teoriche e pratiche che possono essere trasferite in diversi contesti di apprendimento e utilizzate con partecipanti di età e background sociali e culturali diversi.

Per quanto riguarda la modalità di presentazione del laboratorio ai giovani, l'instaurazione di un precedente rapporto con i potenziali partecipanti è stato ritenuto un fattore chiave che può significativamente contribuire ad aumentare la qualità e la dinamica dell'implementazione del laboratorio.

Preservare la motivazione alla partecipazione si è rivelata una sfida comune a tutti i paesi partner. Oltre a questo, sono state rilevate diverse altre sfide durante questa fase di sperimentazione, come ad esempio: lingua e comprensione, mancanza di fiducia nei confronti dei facilitatori e del gruppo (dovuta principalmente all'assenza di una relazione pregressa), scarsa capacità di auto-analisi e di auto-riflessione. I facilitatori hanno anche indicato l'importanza di predisporre ambienti sicuri e accoglienti - come spazio di svolgimento dei laboratori - e l'importanza del rapporto tra i partecipanti e i facilitatori per il processo di apprendimento. Si raccomanda vivamente di lavorare con gruppi di piccole dimensioni.

I risultati di apprendimento più importanti e significativi individuati sono stati lo stimolo alla riflessione sulle scelte di vita passate e le loro conseguenze; riflessione sul futuro e definizione degli obiettivi; miglioramento delle capacità di esprimersi in pubblico e di ascolto; acquisizione di empatia; rafforzamento della consapevolezza di sé e della fiducia in se stessi e delle competenze digitali. In 9 su 10 delle aree di competenza i partecipanti hanno migliorato le proprie abilità. Questa analisi raccoglie testimonianze da cinque paesi diversi e per questo può essere considerata una preziosa fonte di esperienze ed essere utilizzata come "punto di riferimento" per tutti coloro che possano essere interessati ad avvalersi dello strumento del laboratorio My StoryMap per il proprio ambito professionale o personale.

1. I moduli di apprendimento "Come raccontare una storia (di vita)" e "Competenze di produzione digitale" da qui in avanti saranno indicati semplicemente come moduli di apprendimento.



In questa analisi sono stati esaminati i risultati ottenuti durante la realizzazione della fase pilota. Sia i giovani che i facilitatori che hanno partecipato alla realizzazione dei moduli di apprendimento hanno dato il proprio contributo per individuare i punti cruciali e le possibili aree di miglioramento.

Di conseguenza, questo documento ha un duplice scopo:

- 📍 A livello interno, contribuisce a trarre conclusioni per migliorare e finalizzare i moduli di apprendimento;
- 📍 A livello esterno, si rivolge a insegnanti, educatori e operatori giovanili e fornisce loro un quadro generale dello sviluppo del lavoro e importanti suggerimenti per l'uso futuro degli strumenti.

Per raggiungere il suo scopo, il contenuto di questa analisi è stato organizzato e diviso in tre sezioni principali:

- 📍 La prima delinea il contesto metodologico, illustrando le premesse dell'approccio educativo previsto dal laboratorio e la metodologia utilizzata in questa fase di sperimentazione;
- 📍 La seconda contiene i risultati dello sperimentazione realizzata nei 5 paesi partner;
- 📍 La terza trasforma i risultati in raccomandazioni per l'uso futuro e per una migliore adattabilità e trasferibilità nei diversi settori della scuola, dell'istruzione e della formazione professionale, dell'istruzione non formale per i giovani e dell'educazione degli adulti



1.1 Il contesto del progetto

My Story Map è un progetto di Partenariato Strategico per l'Innovazione nel campo dell'Educazione Scolastica. Il progetto si propone di sviluppare e testare una strategia educativa, basata sull'uso pedagogico della metodologia dello story-mapping digitale, al fine di motivare i giovani che hanno abbandonato la scuola ad essere nuovamente coinvolti in attività di apprendimento e, allo stesso tempo, di utilizzare i risultati prodotti come strumento di prevenzione per altri giovani a rischio di abbandono. I paesi che hanno preso parte a questo progetto sono stati: Italia, Belgio, Francia, Austria e Spagna.

Durante i 2 anni di attuazione del progetto, sono state intraprese una serie di azioni con l'obiettivo di sviluppare strumenti e metodologie rivolti ad insegnanti, facilitatori, operatori giovanili e tutti gli educatori che si occupano di fenomeni di abbandono scolastico.

Gli intenti principali del progetto My Story Map sono:

1. Motivare i giovani (nella fascia d'età dei 15-25 anni) che hanno interrotto gli studi a rientrare nel sistema educativo;
2. Prevenire l'abbandono prematuro della scuola e della formazione degli partecipanti a rischio di abbandono (nella fascia d'età dei 15-19 anni);

Gli obiettivi specifici del progetto sono:

- 📍 esplorare i fattori di prevenzione dell'abbandono scolastico attraverso lo strumento dello story-mapping digitale;
- 📍 migliorare la comunicazione e le competenze digitali, due competenze chiave fondamentali sia per chi abbandona la scuola che per chi è a rischio di abbandono scolastico;
- 📍 aumentare la consapevolezza delle ragioni dell'abbandono scolastico e delle conseguenze personali di questa decisione sulla propria vita;
- 📍 promuovere un'analisi consapevole del proprio percorso educativo per ridefinire gli obiettivi della propria vita in termini di possibilità educative e di opportunità di lavoro;
- 📍 mettere a disposizione strumenti di documentazione e consulenza contro l'abbandono scolastico, utilizzabili anche dalle future generazioni di partecipanti a rischio di abbandono;
- 📍 contribuire a ridurre il tasso di abbandono scolastico;

Il progetto si basa su un approccio intersettoriale e strategico che può essere applicato e implementato in scuole, istituzioni, centri di apprendimento, centri giovanili e organizzazioni giovanili, con il fine ultimo di integrare educazione e innovazione sociale. Il coinvolgimento di istituzioni educative formali, informali e non formali rende questo progetto più ampio e articolato per perseguire l'obiettivo di coinvolgere i giovani.

Tra i numerosi progetti e iniziative che sono stati realizzati per prevenire, contrastare e compensare l'abbandono scolastico a livello nazionale ed europeo, l'approccio di My Story Map mira a portare innovazione in diversi ambiti:

-  **approccio intersettoriale:** il progetto sviluppa strategie che possono essere recepite e attuate da scuole, istituti di formazione professionale, centri di formazione permanente, centri giovanili e organizzazioni giovanili;
-  **applicazione di strategie incentrate sul discente:** il progetto si avvale del potenziale motivante dei nuovi media e delle preferenze mediatiche dei giovani;
-  **attenzione agli insegnanti, ai facilitatori, agli educatori:** il progetto sviluppa moduli formativi rilevanti, studiati appositamente per prevenire e affrontare il fenomeno e combina in modo sinergico azioni di prevenzione, intervento e compensazione;
-  **attività extracurricolari:** l'approccio di apprendimento informale del progetto è adatto a soddisfare i prerequisiti di un lavoro educativo di successo con i gruppi di riferimento, in quanto accresce l'autostima, migliora la motivazione e supporta i processi di apprendimento;
-  **apprendimento personalizzato:** le story-map digitali possono essere altamente personalizzate e quindi offrono percorsi di apprendimento personali che sono progettati sulle specifiche esigenze di apprendimento di ogni individuo (moduli di apprendimento 2019: 95);

La prima fase del progetto era finalizzata a indagare lo stato attuale dell'ASP e creare un quadro di riferimento teorico che contribuisse a definire ulteriori azioni. La diffusione dell'uso delle story-map digitali per combattere l'abbandono scolastico è lo studio che pone le basi per il successivo sviluppo del progetto My Story Map. Lo studio riassume i risultati delle attività di ricerca a livello nazionale e transnazionale e comprende gli ultimi articoli, progetti, iniziative di diversi altri paesi partner.²

La seconda fase del progetto è stata la redazione dei moduli di apprendimento "Come raccontare una storia (di vita)" e "Competenze di produzione digitale", rivolti a insegnanti, educatori, operatori giovanili e a tutti quei professionisti coinvolti nel lavoro con i giovani che hanno abbandonato la scuola, al fine di dotarli di uno strumento educativo, basato sull'uso pedagogico della metodologia dello story-mapping digitale, per motivare i giovani che hanno abbandonato la scuola tra i 15 e i 25 anni a impegnarsi nuovamente in attività di apprendimento.

I moduli dovrebbero essere intesi come risorse complementari alle contingenze locali, in quanto attraverso la combinazione dei materiali di apprendimento ivi contenuti, insegnanti, educatori e operatori giovanili possono progettare esperienze di apprendimento in base alle proprie esigenze, incoraggiando i giovani a ricercare e strutturare in una storia le cause e le ragioni che li hanno spinti a decidere di abbandonare il sistema educativo e/o formativo (moduli di apprendimento, 2019:2).

I materiali proposti all'interno dei moduli sono stati testati durante i "laboratori pilota" in cinque paesi nei quali i giovani hanno prodotto le proprie storie di vita attraverso le story-map digitali. I prodotti digitali realizzati in questa fase di sperimentazione sono stati esposti in una mostra online (StoryWall) che si inserisce nell'ambito di una campagna di comunicazione finalizzata all'utilizzo dei social network come canale di diffusione dei risultati del progetto.

2. Per ulteriori approfondimenti consultare lo studio "Raccontare storie digitali per la lotta all'abbandono scolastico" <https://www.mystorymap.eu/results>

2. CONTESTO METODOLOGICO

Nel seguente capitolo viene illustrata la metodologia utilizzata durante la fase di sperimentazione. Il capitolo parte da una breve descrizione delle risorse impiegate durante lo sviluppo dei moduli di lavoro del progetto e della piattaforma online, e prosegue con la struttura e la durata delle sessioni, la dimensione del gruppo e ulteriori informazioni sullo sviluppo dei metodi utilizzati, il campionamento e infine l'impatto dei laboratori pilota svolti nei cinque paesi partner.

2.1 Risorse

I principali strumenti a disposizione per i laboratori pilota sono stati i moduli di apprendimento “Come raccontare una storia (di vita)” e “Competenze di produzione digitale” e il software ArcGIS Online³. I moduli hanno la finalità di favorire lo sviluppo personale utilizzando la narrazione e la sofisticata piattaforma digitale Esri Story Maps come medium principale.⁴

Il laboratorio My Story Map utilizza infatti l'interazione con la piattaforma Esri Story Maps per coinvolgere i giovani che hanno abbandonato la scuola nel processo di contestualizzazione e rielaborazione della propria esperienza personale di abbandono sotto forma di una story map digitale (moduli di apprendimento, 2019: 13). Il processo di apprendimento si basa sull'interazione, la riflessione, l'identificazione e la condivisione con gli altri. Il percorso mira a creare le condizioni in cui il discente è in grado di imparare sia da se stesso che dagli altri.

Durante la fase di sperimentazione, i partner dei cinque paesi hanno realizzato laboratori basandosi sugli stessi materiali, seguendo le raccomandazioni e i criteri comuni concordati nel consorzio, al fine di raccogliere dati e effettuare un'analisi comparativa dell'impatto in ogni paese.

2.2 Sessions' structure and lenght

In ciascuno dei cinque paesi partner i laboratori sono stati realizzati in base ad una struttura modulare in quattro fasi. Ogni paese partner ha realizzato attività per le quattro fasi previste, scegliendo tra le attività contrassegnate come fortemente raccomandate e obbligatorie. I partner hanno poi adattato le attività a seconda della dimensione del gruppo, delle ore di implementazione, delle dinamiche di gruppo, ecc

In questo momento di sperimentazione era previsto che alcune delle attività sarebbero state adattate, riprogrammate o sostituite da altre. Lo scopo principale dei laboratori pilota era infatti anche quello di identificare gli elementi che funzionassero bene e di determinare le potenziali aree di miglioramento.

Secondo i moduli di apprendimento (2019), le tempistiche di implementazione possono essere adattate dal facilitatore, tenendo conto delle risorse disponibili e delle esigenze del gruppo e delle singole realtà locali. Nei cinque paesi le sessioni si sono svolte in un arco di tempo mediamente compreso tra le 15 e le 25 ore. Le sessioni possono essere strutturate su un periodo di tempo di una o più settimane, anche se la raccomandazione è quella di non lasciare troppo tempo tra due sessioni e di cercare di mantenere il più possibile una struttura regolare. Ogni paese partner ha avuto la possibilità di adattare la durata del processo di implementazione in funzione delle particolari caratteristiche ed esigenze del gruppo e del paese.

3. ArcGIS Online è una piattaforma Cloud di mappatura e GIS, sviluppata dalla società internazionale Esri (Environmental Systems Research Institute) e che propone una serie completa di strumenti professionali per la compilazione, la visualizzazione, l'analisi, l'editing, la gestione e la condivisione di dati geografici.

4. Per ulteriori approfondimenti consultare i moduli di apprendimento “Come raccontare una storia (di vita)” e “Competenze di produzione digitale” disponibili sul sito: <https://www.mystorymap.eu/results>

2.3 Dimensioni del gruppo

Durante la sperimentazione, la dimensione del gruppo nei paesi partner è stata di 15-20 partecipanti. Nel complesso il numero totale di partecipanti raggiunti nei cinque paesi è stato di 75 giovani che avevano abbandonato prematuramente la scuola. La distribuzione finale dei partecipanti tra i paesi partner è stata la seguente: Spagna 12, Belgio 16, Francia 11, Italia 21, Austria 18. Come partecipanti eleggibili sono stati considerati solo quelli che hanno preso parte a più del 50% della durata complessiva del percorso. Per questo motivo, in alcuni paesi è stata riscontrata una forte differenza tra i partecipanti che hanno iniziato e quelli che hanno terminato i laboratori, come viene spiegato più in dettaglio nei paragrafi seguenti.

A causa della natura delicata e personale del focus principale dei laboratori, l'esperienza era stata originariamente concepita per gruppi di lavoro di piccole dimensioni, quindi la raccomandazione era quella di attuarla idealmente con gruppi di massimo 10 giovani. La dimensione del lavoro in un piccolo gruppo di lavoro pone le condizioni affinché il laboratorio possa avere un maggior impatto sul lungo termine, incoraggiando una riflessione più profonda, feedback e apprendimento auto-diretto e, allo stesso tempo, garantendo più tempo per il processo di inclusione e la libera espressione di tutti i partecipanti, rafforzando il rapporto di gruppo e aumentando il livello di intimità, fiducia e confidenzialità (moduli di apprendimento, 2019: 19). Durante la sperimentazione, la maggior parte dei partner non ha avuto la possibilità di lavorare in gruppi più piccoli come raccomandato, avendo una finestra temporale limitata a disposizione per l'implementazione e sia per via delle esigenze delle organizzazioni partner che hanno trovato i partecipanti e/o fornito gli spazi per l'implementazione dei laboratori.



2.4 La metodologia

Per redigere questa analisi d'impatto, i partner hanno sviluppato una apposita metodologia per la raccolta dei dati. In tutti i paesi sono stati valutati sia i partecipanti che i facilitatori che hanno partecipato ai laboratori pilota, prima e dopo l'implementazione del laboratorio. L'obiettivo era quello di ottenere una visione d'insieme dello stato iniziale, e successivamente di esaminare lo stato finale per valutare l'efficienza del programma e la qualità dei materiali prodotti nelle fasi precedenti del progetto.

2.5 La valutazione dei facilitatori

La valutazione dei facilitatori è stata costituita dalla compilazione di due questionari, uno prima dell'inizio dei laboratori e il secondo a seguire (allegato I e II). I questionari comprendono domande relative alla strategia di presentazione del laboratorio e al coinvolgimento dei partecipanti, alle aspettative legate alla motivazione e all'impegno, alla qualità dei materiali di preparazione, alle possibili sfide, ecc.

Una volta completati i laboratori, i facilitatori sono stati valutati attraverso un altro questionario, che aveva una struttura e tematiche simili, ma questa volta con l'obiettivo di raccogliere feedback reali e raccomandazioni per un utilizzo futuro. I risultati sono presentati qui di seguito, nella sezione "Contributi dei facilitatori"



2.6 La valutazione dei partecipanti

La valutazione dell'esperienza dei partecipanti durante i laboratori era composta di due parti:

- 📍 Autovalutazione
- 📍 Valutazione di gruppo durante il laboratorio;

Sia l'attività di autovalutazione che quella di valutazione in gruppo sono state introdotte durante la prima e l'ultima sessione del laboratorio, in modo da poter così confrontare i risultati.

L'autovalutazione rappresenta un elemento molto importante dell'approccio metodologico del laboratorio My Story Map, in quanto è lo strumento principale attraverso il quale è davvero possibile promuovere e dare inizio ad un processo di apprendimento centrato sul discente (moduli di apprendimento, 2019:31).

In base ai moduli di apprendimento (2019:31), l'autovalutazione è stata elaborata specificamente sulla base dell'identificazione delle competenze che possono essere sviluppate nel corso delle quattro diverse fasi del laboratorio ed è stata introdotta:

- 📍 durante la prima sessione di laboratorio, così da poter essere utilizzata come valutazione formativa e consentire ai partecipanti di avere un primo momento di riflessione nel quale potessero incrementare la propria consapevolezza in merito a quelle competenze specifiche, iniziando anche ad assumere un ruolo più attivo verso la valutazione del proprio apprendimento tramite l'identificazione dei propri obiettivi personali;
- 📍 durante l'ultima sessione, così da poter essere utilizzata come valutazione sommativa e valutare l'impatto dell'esperienza laboratoriale sui partecipanti, mettendo a confronto i risultati con quelli della prima autovalutazione. Attraverso questa valutazione sommativa, i partecipanti ottengono una prospettiva e comprensione più ampia del proprio apprendimento, identificando strategie ed

La valutazione tramite attività laboratoriali è stata introdotta al fine di raccogliere dei riscontri qualitativi dai partecipanti durante la prima sessione. Grazie a questa valutazione, i facilitatori hanno compreso meglio e più approfonditamente le aspettative dei partecipanti e la loro motivazione, e hanno potuto adattare le attività in modo da rispondere in maniera più accurata a queste aspettative e bisogni.

Le attività prevedevano due parti principali:

1. **Durante la prima sessione.** L'attività del "Quadrato delle aspettative" è introdotta al fine di rivelare la motivazione, le aspettative e potenziali timori dei partecipanti, che vengono raccolte su di un unico poster;
2. **Alla conclusione del laboratorio.** L'attività del "Ritorno al quadrato delle aspettative" è introdotta in modo da verificare se le aspettative dei partecipanti sul laboratorio e sulle attività siano state soddisfatte. L'attività consiste nel tornare al poster prodotto durante la prima sessione e controllare se la motivazione, le aspettative e i timori condivisi siano cambiati o meno.

Oltre a queste, anche l'attività di valutazione del "World Cafe" è stata introdotta per creare un'atmosfera informale nella quale i partecipanti potessero avere un'altra occasione per riflettere insieme a tutto il gruppo su cosa avessero imparato durante le sessioni. Nel corso di questa attività i partecipanti hanno dato feedback riguardo a cosa gli è piaciuto di più del laboratorio, come si sono sentiti durante le attività, come si sono sentiti all'interno del gruppo e se avrebbero raccomandato l'esperienza ai propri amici.

La valutazione è una parte fondamentale del processo di apprendimento e fornisce un prezioso feedback sulle attività. Per Weis (2001) la valutazione di un progetto educativo consiste nel misurare gli effetti di un programma rispetto agli obiettivi prefissati, al fine di contribuire alla struttura e migliorarne l'attuazione futura. Per questo motivo, questa valutazione è considerata uno degli elementi più importanti di questo progetto che contribuisce alla sostenibilità del progetto.

2.7 Campionamento

Sono stati realizzati laboratori pilota in tutti e cinque i paesi partner. Il numero totale di giovani coinvolti che avevano abbandonato la scuola è stato di 75, mentre il numero di facilitatori coinvolti è stato di 8 in totale.

PROFILO DEI PARTECIPANTI	
Età	Fascia di riferimento tra i 14 e i 21 anni
Genere	Maschi: 31 Femmine: 44
Nazionalità	Spagna, Marocco, Repubblica Dominicana, Romania, Ecuador, Nicaragua, Albania, Colombia, Austria, Ungheria, Capo Verde, Bosnia, Cecenia, Italia, Bangladesh, Belgio, Francia
Stato sociale	Profilo economico basso (5/5)
Contesto sociale	I facilitatori hanno riportato come i partecipanti presentassero background culturali diversi, a livello di tradizioni, abitudini, lingua, ecc. Anche le condizioni personali e familiari erano molto diversificate. Alcuni di loro vivono con la propria famiglia, altri con fratelli/sorelle o altri parenti, altri ancora da soli. Sono stati segnalati anche casi di giovani madri, di partecipanti seguiti dall'amministrazione regionale, di giovani immigrati. La presenza di un background migratorio in famiglia ha causato prevalentemente difficoltà nel percorso educativo, difficoltà linguistiche e di adattamento ai diversi contesti sociali e culturali. Tutti questi fattori variavano tra i partecipanti e hanno avuto un impatto sulla dinamica e l'atmosfera durante i laboratori.
Contesto educativo	Per quanto riguarda il livello di istruzione dei partecipanti, i facilitatori hanno riportato scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado come livello massimo di istruzione. In generale, la maggior parte dei giovani coinvolti presentava un passato accademico di insuccesso scolastico per svariati motivi: migrazione, difficoltà di adattamento al sistema scolastico, mancanza di motivazione, difficoltà di apprendimento, difficoltà linguistiche. Alcuni partecipanti avevano una situazione familiare e/o uno stato sociale molto difficile, che ha avuto una profonda influenza sul loro percorso educativo. Molti di loro presentano connotazioni negative rispetto all'istruzione a prescindere dalle più comuni problematiche giovanili.

FIGURA 1. – Descrizione del profilo dei partecipanti



2.8 Premesse principali

Attraverso il questionario compilato dai facilitatori prima dell'implementazione dei laboratori pilota sono state identificate le premesse chiave e le previsioni relative alle loro caratteristiche. Le più significative sono state quelle relative alla motivazione, ai risultati dell'apprendimento e alle problematiche che i facilitatori si aspettavano di dover affrontare.

- 📍 **Motivazione:** Prima dell'inizio dei laboratori, la motivazione dei partecipanti è stata percepita come media. Tutti i facilitatori erano concordi sul fatto che la motivazione è uno dei fattori più determinanti in questa attività, e pertanto è opportuno che questo venga tenuto a mente, sia nel momento in cui si presenta il concetto per la prima volta, sia lavorando sulla motivazione dei partecipanti durante tutto il corso dei laboratori.
- 📍 **Risultati:** Le aree di miglioramento più significative sono state individuate nella sfera dello sviluppo personale, il miglioramento della fiducia in se stessi, la capacità di comunicare, l'instaurazione di nuove relazioni, l'interesse a continuare a formarsi in futuro.
- 📍 **Problematiche:** Le sfide attese erano per lo più legate alle specificità del gruppo di riferimento in termini di interesse, mantenimento dell'attenzione e della concentrazione, instaurazione di relazioni con gli altri e comprensione della piattaforma ArcGIS.

Di seguito sono riportate alcune delle testimonianze a supporto di tali premesse:

Motivazione

- 📍 *"La sensazione è che la loro motivazione si accentuerà presumibilmente una volta che inizieranno a percepire nella pratica il potenziale delle attività del laboratorio, identificando i propri obiettivi di apprendimento e modellando le proprie aspettative in modo più accurato e realistico". (IT)*
- 📍 *"Il fattore principale è stato anche il fatto che la maggior parte dei partecipanti abbia deciso di partecipare in primo luogo perché si trattava di un'attività raccomandata da qualcuno di cui si fidavano" (AT).*
- 📍 *"Alcuni partecipanti si sono dimostrati molto entusiasti di partecipare a qualcosa di diverso dalle solite lezioni." (ES)*

Risultati di apprendimento:

- 📍 *"Spero che si sentano più forti e più sicuri di ciò che vogliono fare nella propria vita, e che nel frattempo acquisiscano anche nuove competenze". (BE)*
- 📍 *"Per alcuni di loro potrebbe essere la prima volta che qualcuno li faccia riflettere su questo aspetto, la prima volta che gli venga chiesto di pensare al proprio futuro e a ciò che realmente vogliono nella loro vita." (FR)*
- 📍 *"Avranno l'opportunità di conoscere nuove persone e di essere ispirati da loro, di imparare da loro e di stabilire nuove relazioni che possono essere significative (o meno) per il loro futuro." (ES)*

Problematiche:

- 📍 *"... questo specifico gruppo di riferimento ha la tendenza a divagare facilmente, distogliendo l'attenzione e la concentrazione molto rapidamente. (...) Oltretutto, una possibile sfida sarebbe quella di lavorare con un gruppo molto eterogeneo in termini di background, esperienze ed età, in quanto renderebbe più difficile strutturare un flusso di attività che risponda a tutte queste diverse esigenze contemporaneamente." (IT)*
- 📍 *"Non siamo sicuri se il laboratorio sarà percepito come interessante, se i giovani ci accetteranno come facilitatori e vi parteciperanno attivamente..."(AT)*
- 📍 *"Non siamo sicuri se il laboratorio sarà percepito come interessante, se i giovani ci accetteranno come facilitatori e vi parteciperanno attivamente..."(AT)*
- 📍 *"Comprendere l'obiettivo di questa attività ed il funzionamento del software potrebbe risultare particolarmente impegnativo." (FR)*

Nel capitolo seguente i riscontri degli partecipanti e dei facilitatori sono presentati come uno dei principali risultati di questa fase pilota del progetto.

3. RISULTATI

Al fine di ottenere una visione globale e una valutazione del progetto, sia i facilitatori che i partecipanti hanno valutato le rispettive esperienze e il loro feedback è stato raccolto per essere analizzato. In questa sezione sono riportati i preziosi risultati con l'obiettivo di confrontare le aspettative iniziali con i risultati finali ottenuti dopo la realizzazione dei laboratori.

La strategia di valutazione della fase pilota comprendeva questionari di valutazione per i partecipanti e i facilitatori, che costituiscono la principale risorsa di questa analisi. I questionari sono stati creati al fine di raccogliere dati prima e dopo l'implementazione dei laboratori pilota, sia da parte dei partecipanti che dei facilitatori, offrendo in questo modo l'opportunità di identificare le criticità e le possibili aree di miglioramento. I risultati sono raccolti e analizzati nei paragrafi successivi con l'obiettivo di presentare un primo riscontro sui laboratori pilota di My Story Map.

3.1 Risultati dei partecipanti

Come anticipato, i partecipanti hanno preso parte a due tipi di valutazione: un'autovalutazione e una valutazione attraverso attività di gruppo. Nei paragrafi successivi vengono raccolti i risultati di entrambe le valutazioni e, sulla base delle informazioni ottenute, vengono formulate alcune conclusioni.

Risultati dell'autovalutazione

La "FIGURA 2. - Risultati dell'autovalutazione (ex ante e ex post)" qui di seguito riporta i risultati ottenuti dalla somministrazione del questionario di autovalutazione ai partecipanti nei due momenti già precedentemente menzionati: prima e dopo l'implementazione dei laboratori. L'autovalutazione è stata realizzata attraverso un questionario online che conteneva l'elenco delle 10 competenze che vengono approfondite attraverso il laboratorio My Story Map. Per garantire la corretta comprensione delle indicazioni richieste, ogni competenza è stata accompagnata da una spiegazione del suo significato. Ogni partecipante ha dovuto esaminare la lista individualmente e cercare di valutare se stesso selezionando il livello appropriato partendo da 1 ("Mi sento molto poco competente") fino ad arrivare al 4 ("Mi sento molto competente"). Questo sondaggio è stato condotto in forma anonima.

I risultati raccolti dai 75 partecipanti provenienti dai cinque paesi sono presentati nella tabella sottostante, che riporta tutte e 10 le aree di competenza. Per ogni area sono state calcolate le risposte medie per scoprire quale fosse lo stato di partenza e, successivamente, per misurare i progressi compiuti dopo la realizzazione del laboratorio. Nella tabella sono mostrate entrambe le risposte, sia prima che dopo il laboratorio, nonché l'impatto del laboratorio sulla percentuale di progresso dei partecipanti.



	PRIMA DEL LABORATORIO	DOPO IL LABORATORIO	DIFFERENZA
Comunicazione efficace	2.3	2.9	26%
Comunicazione digitale	2.9	3.1	7%
Creazione di contenuti digitali	2.4	2.8	17%
Autoconsapevolezza e responsabilità	2.6	3	15%
Flessibilità e adattabilità	2.5	2.8	12%
Imparare a imparare	2.2	2.6	18%
Organizzazione efficace	2.5	2.6	4%
Creatività e spirito di iniziativa	2.5	2.8	12%
Risoluzione dei problemi	2.5	2.5	0%
Lavoro in gruppo	2.5	2.9	16%
MEDIA TOTALE	2.5	2.8	12%

FIGURA 2. – Risultati dell'autovalutazione (ex ante e ex post)



Prima dei laboratori il livello medio di competenza percepito era di 2.5. I punteggi più alti sono stati riscontrati nelle competenze relative alla comunicazione digitale (2,9) e all'autoconsapevolezza e responsabilità (2,6). I risultati più bassi erano quelli relativi alla competenza imparare a imparare (2.2) e comunicazione efficace (2.3).

Dopo i laboratori, il livello medio di competenza percepito è stato di 2.8, aumentando complessivamente del 12%. L'area di miglioramento più significativo secondo l'autovalutazione dei partecipanti è stata quella relativa alla comunicazione efficace (26%), che era una delle due aree più deboli secondo l'analisi fatta prima dell'inizio del laboratorio. L'esperienza ha quindi generato notevoli progressi percepiti in questo ambito, soprattutto se si tiene conto del fatto che tra gli obiettivi del progetto, c'è proprio quello di "migliorare le competenze digitali e di comunicazione tra i partecipanti, in quanto rappresentano due delle competenze chiave per chi ha già lasciato la scuola e per chi è a rischio di abbandono".

Altre aree di particolare crescita sono state: creazione di contenuti digitali (17%), autoconsapevolezza e responsabilità (15%), imparare a imparare (18%) e lavoro in gruppi (16%). Ognuna di queste aree è fondamentale per gli obiettivi del progetto My Story Map, pertanto l'aumento del punteggio percepito può essere considerato come un impatto positivo del progetto.

Non è stato registrato alcun notevole sviluppo nell'area della risoluzione dei problemi da parte dei partecipanti. Pochi progressi percepiti sembrano essere stati raggiunti nelle aree inizialmente con i punteggi più alti, ovvero organizzazione efficace (4%) e comunicazione digitale (7%).

Considerazioni:

I risultati hanno evidenziato come l'autovalutazione delle competenze dei partecipanti tra le varie categorie si aggirava mediamente tra 2.2 e 2.9 prima e tra 2.5 e 3.1 dopo l'implementazione dei laboratori. I risultati dell'autovalutazione hanno dimostrato come in 9 delle 10 aree di competenza siano stati registrati alcuni progressi positivi, ad eccezione della risoluzione dei problemi, dove i partecipanti non sentono di aver percepito alcun miglioramento. Sebbene le differenze nei risultati prima e dopo il laboratorio non siano eccessivamente elevate, i risultati ottenuti sono comunque significativi in quanto i partecipanti hanno registrato un miglioramento delle proprie competenze. Inoltre, va sottolineato che i risultati ottenuti si basano su un "laboratorio pilota" della durata di 20-30 ore. Si ritiene che l'applicazione della metodologia di My Story Map possa produrre impatti significativamente maggiori se implementata su un periodo più lungo.

Nell'analisi dei risultati, è importante prendere in considerazione anche la difficoltà, per la maggior parte dei partecipanti, a comprendere il concetto e il significato pratico delle diverse competenze valutate prima del laboratorio. Questo elemento potrebbe aver influito sui punteggi assegnati a ciascuna voce valutata. Allo stesso modo, quando è stato chiesto loro di compilare la valutazione al termine dell'esperienza, hanno dimostrato molta più "consapevolezza" dei propri punti di forza, e sono quindi stati in grado di valutare se stessi in modo più "realistico" rispetto a prima. Questo potrebbe essere uno dei motivi per cui non sono state registrate massicce differenze nei risultati ex ante e ex post.

Infine, bisogna considerare che il processo di autovalutazione è risultato essere nuovo e complesso per la maggior parte dei giovani coinvolti, in quanto non abituati a valutare se stessi. Molti di loro, a detta dei facilitatori, durante l'autovalutazione finale si sono effettivamente resi conto di essersi valutati con punteggi più alti di quanto avrebbero dovuto nella prima autovalutazione, in quanto ora erano più consapevoli di cosa significasse.



Valutazione attraverso attività di gruppo

Nei cinque paesi sono state introdotte attività di valutazione di gruppo durante la prima e l'ultima sessione di laboratorio, al fine di verificare se le aspettative dei partecipanti fossero state rispettate e di raccogliere un feedback di gruppo sulla soddisfazione rispetto alle attività, ai risultati dell'apprendimento e allo stesso gruppo dei partecipanti.

Da questi dati sono emersi alcuni risultati importanti. Innanzitutto va riportato come, in tutti i paesi, i facilitatori hanno affermato che le aspettative dei partecipanti siano state per lo più soddisfatte. In Italia, ad esempio, i facilitatori hanno riferito che "... alcuni dei partecipanti hanno sottolineato come avrebbero voluto approfondire la riflessione e di come si sono sentiti in difficoltà per il fatto che non tutti i partecipanti condividessero lo stesso desiderio e che quindi non si siano sentiti del tutto a proprio agio nel condividere."

In generale i risultati in termini di apprendimento sono stati molto positivi. I risultati che seguono (risultati dei facilitatori) approfondiranno maggiormente le diverse dinamiche e situazioni dei gruppi in ciascuno dei paesi partner e presenteranno in modo più approfondito il modo in cui i partecipanti abbiano mostrato diversi livelli di interesse durante l'implementazione dei laboratori.



3.2 Risultati dei facilitatori

In questa sezione sono esposti i risultati più significativi dei riscontri dei facilitatori sull'implementazione dei laboratori pilota. I contributi sono stati raccolti ed elaborati in più sezioni così da facilitare il lettore nel seguire e comprendere i punti più importanti dell'analisi:

- 📍 Nella prima sezione sono riportate le informazioni relative al modo in cui i laboratori sono stati presentati ai partecipanti e alle organizzazioni a livello locale, con lo scopo di offrire possibili spunti in merito ai futuri fruitori del progetto.
- 📍 Nella seconda sezione sono i contributi relativi alla soddisfazione generale e alla motivazione dei partecipanti, sottolineando l'importanza di quest'ultima all'interno del processo di apprendimento.
- 📍 Nella terza e quarta sezione sono state descritte le riflessioni in merito agli strumenti a disposizione per l'implementazione;
- 📍 Nell'ultima sezione sono invece mostrati i risultati più rilevanti e le problematiche più impegnative che i facilitatori hanno affrontato durante la fase di sperimentazione.

La presentazione dei laboratori

In base alle testimonianze dei facilitatori, in un primo momento i laboratori sono stati per lo più presentati ai giovani partecipanti dai referenti di organizzazioni locali, e poi in seguito gli facilitatori/insegnanti hanno fornito maggiori dettagli individualmente. Ogni paese ha adottato un approccio diverso per quanto riguarda la presentazione, dal momento che ognuno aveva a che fare con elementi diversi: dal background al tipo di organizzazione, dalle relazioni con il partner locale alle caratteristiche del gruppo di riferimento.

Le esperienze in tutti i paesi hanno dimostrato che motivare i partecipanti che hanno abbandonato gli studi a partecipare e contribuire a questo tipo di laboratorio può risultare piuttosto impegnativo, e richiede molto sforzo a causa delle caratteristiche di questo gruppo specifico.

In Spagna, ad esempio, dopo che il progetto è stato introdotto dai referenti, il facilitatore che ha realizzato il laboratorio ha visitato l'organizzazione per incontrare i potenziali partecipanti, vederli nella loro vita di tutti i giorni, stabilire le prime connessioni e cercare di creare legami che contribuissero a rafforzare l'impatto del progetto. Questa azione è stata realizzata anche con lo scopo di motivare ulteriormente alcuni dei potenziali partecipanti a partecipare al laboratorio. Si è rivelata una buona pratica perché più tardi, durante il laboratorio, alcuni partecipanti hanno spiegato di aver avuto dei dubbi in precedenza e di essersi decisi a partecipare dopo la visita del facilitatore. Il rapporto tra i facilitatori e i giovani partecipanti si è rivelato cruciale. Più avanti, si è scoperto come per coloro che avevano stabilito relazioni personali con i partecipanti questo sia stato il fattore chiave di motivazione relativo all'impegno nel laboratorio.

📍 *"Il collegamento principale è stato il rapporto positivo che gli insegnanti coltivavano con i propri ex partecipanti, in quanto ha rafforzato la fiducia dei giovani nel progetto in quanto lo percepivano come qualcosa promosso da adulti che si prendevano cura di loro." (IT)*

Freeman conferma come gli insegnanti possano rivelarsi fondamentali nel fornire un maggiore e migliore supporto emotivo ai partecipanti durante il loro percorso scolastico. Questi elementi dimostrano come gli insegnanti siano quelli che possono avere un impatto maggiore sulla partecipazione e sull'impegno dei giovani in questo tipo di attività. Un punto di riferimento adulto diventa uno degli elementi più determinanti in relazione all'impatto del progetto.

In tutti i paesi, tranne che in Italia, i laboratori sono stati integrati nei programmi ordinari di organizzazioni locali e per questo motivo parte delle attività era obbligatoria per i partecipanti, in quanto le organizzazioni non avevano modo di realizzare attività al di fuori del proprio programma curriculare. In Italia, invece, la partecipazione è stata proposta su base volontaria. Si è ritenuto che, vista la natura specifica e molto personale del programma, potesse risultare essere più vantaggioso per i giovani non sentire la pressione di dover essere presenti per nessun altro se non per se stessi.



Considerazioni:

La strategia di presentazione del laboratorio dipende dalle specificità del gruppo di riferimento, dal suo background culturale, sociale ed educativo. Inoltre, un fattore molto importante è l'instaurazione di una precedente relazione con il giovane, in quanto si è dimostrato essere un fattore chiave in termini di motivazione ed impegno. Se la proposta viene presentata come parte di un programma regolare, diventa molto più facile coinvolgere ed agganciare i partecipanti. In questo modo, anche coloro che all'inizio non dimostrano molto interesse possono iniziare a sentirsi motivati durante il processo e infine ritrovarsi coinvolti e felici di partecipare. D'altra parte, se la partecipazione è volontaria ci sono più possibilità che i giovani si sentano maggiormente motivati e coinvolti, e che questo risulti più utili per la loro crescita personale. Infine, tutto dipende dal contesto in cui si va a svolgere questo tipo di attività e dalla capacità di valutare quale sia l'approccio migliore per la propria situazione. Ogni gruppo ha la sua realtà, i suoi bisogni e i suoi contesti. Il rispetto di queste variabili contribuisce in modo significativo all'impatto del programma.

Raggiungimento degli obiettivi del laboratorio

Secondo quanto riportato dai facilitatori, una volta iniziati i laboratori, tutti i partecipanti avevano un'idea chiara degli scopi e degli obiettivi dell'esperienza.

“In generale, l'esperienza sia dei discenti che dei facilitatori è stata molto positiva e apprezzata, per cui riteniamo che gli obiettivi di questo progetto siano stati raggiunti a livello molto soddisfacente.” (ES)

L'impegno, d'altra parte, dipende dagli interessi personali e dalla motivazione di ogni partecipante. Sono state individuate alcune differenze, specie quando si tratta di preferenze relative alla metodologia di lavoro e ai diversi tipi di attività - alcuni giovani preferiscono la scrittura, mentre altri preferiscono disegnare o lavorare al computer. Questo dipende ovviamente dai diversi stili di apprendimento e dalle diverse intelligenze. Una testimonianza che riassume le esperienze di tutti i paesi è la seguente:

“In generale, pur essendo stati compresi da tutti, alcuni partecipanti hanno sicuramente recepito gli obiettivi maggiormente di altri dimostrando quindi un maggiore impegno durante le diverse attività del laboratorio.” (IT)

Un atteggiamento molto positivo è stato individuato in Italia, dove alcuni partecipanti hanno manifestato interesse verso il progetto stesso e curiosità nei confronti di partecipanti di altri paesi che stavano sperimentando lo stesso processo. Questo porta a riflettere sul fatto che il venire a conoscenza di altri partecipanti e di altri paesi coinvolti in esperienze simili possa risultare essere un ulteriore fattore di motivazione rispetto al coinvolgimento dei partecipanti. In Spagna, i facilitatori hanno riportato reazioni positive nei confronti delle attività, rilevando come i partecipanti fossero in realtà “più impegnati e più concentrati del solito e come la maggior parte di loro non abbia perso interesse fino alla fine laboratorio.” (ES). Questa testimonianza evidenzia che portare l'esperienza di apprendimento ad un livello personale possa anch'esso essere un importante fattore di coinvolgimento. Un altro modo per stimolare la partecipazione dei partecipanti durante il processo di apprendimento è quello di sostenersi a vicenda e di imparare insieme: “... il facilitatore ha chiesto agli altri membri del gruppo di contribuire in modo da sostenere i partecipanti che stessero facendo fatica a capire. Questo ha contribuito a far sentire i partecipanti più responsabili e in controllo del processo.” (IT). I laboratori sulle story-map digitali sono costruiti sull'apprendimento tra pari e con l'obiettivo di far sì che ogni partecipante possa essere protagonista del processo di apprendimento. Coinvolgere il più possibile i partecipanti in ciascuna fase della realizzazione del laboratorio contribuisce positivamente all'impatto del processo di apprendimento.

Considerazioni:

In generale, i laboratori sono stati percepiti come positivi e la motivazione dei partecipanti è risultata soddisfacente in tutti i paesi. Ciononostante, la motivazione specifica del gruppo di riferimento può oscillare ogni giorno e necessita di un continuo rafforzamento. Ulteriori fattori motivazionali sono stati individuati nel: (1) traslare l'esperienza di apprendimento su un livello personale, (2) inserire il progetto nel contesto e nella realtà di una comunità più ampia già impegnata in attività simili, e (3) il la oro tra pari, che contribuisce a stimolare l'interesse e l'impegno dei partecipanti.

Gestire l'abbandono: la motivazione come fattore chiave

Secondo Pintrich (2003), il termine “motivazione” deriva dal verbo latino *movere*, che significa muoversi. In letteratura, ci sono numerose teorie che tentano di rispondere alle domande relative a che cosa muove gli individui (energizzazione) e verso quali attività o mansioni. Conoscendo le specificità di questo particolare gruppo di destinatari, è importante avere in mente che potrebbero essere necessari costanti rinforzi motivazionali in tutte le fasi. In tutti i paesi, i facilitatori hanno riferito che la motivazione era per lo più media. A tal proposito, una delle principali sfide che i facilitatori di tutti i paesi hanno dovuto affrontare è stata proprio quella di mantener viva l'attenzione di tutti i partecipanti durante l'intera durata del laboratorio. Questa difficoltà a livello di motivazione risulta essere un fattore chiave per i beneficiari del progetto, i quali presentano alti livelli di abbandono, a causa delle loro difficoltà di perseveranza ed impegno verso il proprio sviluppo personale e accademico.

In tutti i paesi, il numero di partecipanti inizialmente interessati era molto più alto del numero finale di partecipanti che hanno effettivamente preso parte all'esperienza. I facilitatori hanno per lo più convenuto che “garantire la partecipazione e l'impegno di questo specifico gruppo si è rivelato estremamente impegnativo”. In tutti i paesi, il numero dei partecipanti è variato dalla prima all'ultima sessione. Alcuni partecipanti hanno saltato una parte delle sessioni, altri hanno iniziato ma non sono riusciti a terminare, mentre altri, che si sono aggiunti in ritardo, hanno partecipato solo alle ultime fasi del percorso. Le ragioni alla base della mancata partecipazione sono state diverse:

- 📍 “... a causa di cambiamenti nella loro situazione personale all'ultimo minuto”(ES);
- 📍 “... a causa di diversi motivi familiari e di salute (IT)”
- 📍 “... alle prese con il proprio background sociale esituazioni personali” (AT)

Questa situazione ha portato ad un cambiamento di dinamica durante le sessioni, in quanto il facilitatore a volte ha dovuto ripetere parti di attività con coloro che avevano mancato determinate parti del percorso. Per questo motivo, la raccomandazione di avere più di un facilitatore durante l'esperienza si rende decisamente più necessaria.

Tutto questo porta alla conclusione che quando si tratta di progettare e pianificare un laboratorio è molto importante tenere a mente quale sia l'approccio migliore per il proprio specifico gruppo di riferimento. Potrebbe essere utile raccogliere alcune informazioni di base sui partecipanti prima dell'inizio del laboratorio, al fine di organizzarlo nel miglior modo possibile. “La maggior parte dei giovani che sono stati contattati provengono da ambienti molto difficili e devono affrontare quotidianamente sfide diverse, quindi la formula di un workshop di 20-25 ore per la maggior parte di loro sembrava molto impegnativa”(IT). Bisogna tener conto del fatto che questa tipologia di utenza presenta normalmente un alto grado di assenteismo per numerose ragioni. Pertanto, la presenza di coloro che hanno partecipato a tutte le sessioni dovrebbe essere valorizzata e apprezzata, e dovrebbero ottenere un qualche tipo di riconoscimento per questo risultato.

Considerazioni:

E' consigliabile raccogliere il maggior numero possibile di informazioni relative ai partecipanti prima di iniziare a lavorare con loro, conoscere il loro background e le sfide quotidiane che devono affrontare. Un'altra raccomandazione è quella di avere più facilitatori coinvolti durante i laboratori, cercando così di dare un approccio più “personalizzato” ad ogni partecipante. Una persona sola difficilmente può dare un supporto personalizzato a tutti i partecipanti di un gruppo più grande di 5-7 persone. Inoltre, è importante tenere a mente che riportare alla memoria alcuni ricordi specifici possa generare forti sentimenti e/o reazioni, che possono influenzare la motivazione e la volontà di partecipare fino alla fine dei partecipanti.



Considerazioni sul medium (la piattaforma ArcGIS e i moduli di apprendimento)

In seguito alla realizzazione della fase pilota, i facilitatori hanno espresso la propria opinione anche in merito ai moduli di apprendimento.

L'opinione generale riporta come i moduli di apprendimento siano stati valutati utili e rilevanti ai fini della preparazione dei laboratori, in quanto in grado di offrire una riflessione complessiva sul fenomeno dell'abbandono scolastico e una spiegazione esaustiva riguardo all'uso della narrazione con questa specifica utenza.

- “I moduli sono stati molto utili per comprendere il potere delle storie e come supportare i giovani a raccontare le loro.” (FR).
- “I moduli sono stati per me una buona base di partenza, molto elaborata, che offre una buona spiegazione, consigli e raccomandazioni molto concreti” (BE).

La loro struttura logica li ha resi facilmente fruibili e le attività possono essere adattate a diversi contesti di apprendimento, questi risultano essere i loro maggiori punti di forza.

- “Molte delle attività possono essere facilmente adattate e il programma può variare molto pur mantenendo il proprio obiettivo originale. Lo strumento consente anche una grande flessibilità in termini di personalizzazione individuale, sia in termini di tempi di realizzazione che di contenuti”. (IT).
- “Abbiamo selezionato ed utilizzato quello che ritenevamo essere più rilevante per quella specifica esperienza con quel particolare gruppo. Questo significa che, grazie ai moduli, abbiamo potuto trovare attività stimolanti che ci aiutassero a trasformare in pratica e a concretizzare il processo di traduzione in story-map delle storie dei ragazzi”(FR).



Sia i partecipanti che i facilitatori hanno avuto impressioni contrastanti sull'uso della piattaforma ArcGIS. Come emerge dalle testimonianze, la piattaforma può essere un ottimo strumento per lavorare su questi argomenti, ma ci sono comunque alcune considerazioni importanti da tenere a mente. Ad esempio: “Alcuni modelli sono piuttosto complicati, quindi i giovani hanno avuto difficoltà ad utilizzarli. Per questo motivo, abbiamo usato soprattutto i template Map Journal e Cascade in quanto li abbiamo trovati più semplici” (ES). Inoltre, anche se i moduli di apprendimento sono risultati essere molto utili per la preparazione dei facilitatori, alcuni di loro hanno menzionato di aver creato delle istruzioni aggiuntive per facilitare il lavoro sulla piattaforma, in modo che i giovani potessero lavorare in maniera più indipendente.

In tutto ciò è necessario tenere conto del basso livello di competenze digitali del gruppo di riferimento, a causa del quale non tutti i partecipanti sono stati in grado di gestire il lavoro da soli. “L’atteggiamento dei partecipanti nei confronti della piattaforma è stato piuttosto eterogeneo. Alcuni di loro l’hanno usata piuttosto facilmente e sono stati molto indipendenti (...) Altri hanno incontrato qualche difficoltà, soprattutto per quanto riguarda il processo di log-in (non usando molto il proprio indirizzo e-mail, alcuni non lo avevano nemmeno)” (IT).

A parte questo, quando si lavora con gli account pubblici, è stato riportato come, una volta pubblicate, le story map diventino immediatamente pubbliche. Utilizzando invece un account organizzativo è possibile condividere le story map anche solo all'interno dell'organizzazione, cosa che per alcuni partecipanti potrebbe essere preferibile. Va tenuto presente che i giovani devono fare attenzione quando condividono materiale “ad esempio, condividere questioni molto personali che potrebbero danneggiarli in seguito - come foto e nomi di genitori che sono stati coinvolti in una questione legale con loro, o giovani la cui domanda di asilo non è stata ancora accettata o simili” (BE). Per questo motivo, si raccomanda di far revisionare da un referente dedicato tutte le storie prima della pubblicazione, al fine di evitare possibili problemi.

In conclusione, il processo di creazione delle mappe sulla piattaforma ArcGIS in termini di interazione con la piattaforma risulta essere agevole, con la possibilità di fornire ulteriore supporto da parte dei facilitatori qualora i partecipanti ne avessero bisogno.



Metodologia :

Alcuni facilitatori hanno sottolineato come, logicamente, ci possa essere una grande divergenza tra i partecipanti quando si tratta delle proprie preferenze sulle diverse attività.

📍 *“In questo workshop è stato davvero impressionante vedere come i giovani preferissero mezzi di comunicazione molto diversi; per esempio, alcuni erano in grado di lavorare bene visualizzando le cose su un poster, altri non lo accettavano bene e volevano discutere utilizzando liste di domande, altri avevano difficoltà con gli strumenti digitali ecc...” (AT)*

📍 *“... Presentavano preferenze diverse quando si trattava di metodologia di lavoro e tipo di attività (scrivere, disegnare, ecc.)...” (ES)*

I diversi stili di apprendimento sono stati studiati a lungo. Secondo Taase (2015;1) “gli allievi possono differire nella propria capacità di comprendere i concetti e nel ragionamento per adattarsi efficacemente al proprio ambiente e alle proprie esperienze di apprendimento”. A questo proposito, la teoria delle intelligenze multiple può servire come base per le spiegazioni a questo punto. Gardner (1983) è dell’opinione che le persone possiedono molte intelligenze, e ogni individuo ha il suo particolare mix di intelligenze diverse (musicale-ritmica, visivo-spaziale, verbale-linguistica, logico-matematica, corporeo-cinestetica, interpersonale, intrapersonale e naturalistica). Nell’istruzione ciò significa che individui con intelligenze diverse possono presentare stili di apprendimento diversi, e per questo è importante fornire materiale didattico e attività che corrispondano al loro tipo di intelligenza (Gardner, 2000). Questo porta alla conclusione che il facilitatore dovrebbe usare approcci diversi nella formazione per soddisfare i diversi tipi di intelligenze e per supportare il loro apprendimento, implementando diverse attività.

Attività:

Alcuni commenti sono stati fatti in relazione alla struttura delle attività e alla sua realizzazione. E’ arrivato da alcuni facilitatori il suggerimento di introdurre più attività relative alla produzione multimediale nelle prime sessioni del laboratorio, in modo che i partecipanti possano avere un quadro più chiaro di quale sia il risultato finale e di come venga raggiunto. “Vogliamo sottolineare come alcuni partecipanti si chiedevano in quale modo le attività delle prime tre sessioni fossero collegate con la “parte digitale” del laboratorio, quindi forse in futuro sarebbe bene amalgamare meglio il flusso di attività per renderlo più dinamico e coerente.” (ES). Inoltre, un suggerimento è stato quello di utilizzare stimoli e spazi diversi al fine di includere il maggior numero possibile di sensi durante la realizzazione delle attività: “Crediamo che offrire una gamma più ampia di attività che coinvolgano anche il movimento e un approccio più cinestetico avrebbe potuto supportare meglio i partecipanti a sentirsi più coinvolti” (IT). Anche in questo caso, questo può essere correlato con le intelligenze multiple, il che supporta l’idea di offrire attività più diverse che possano stimolare il processo di apprendimento di ogni singolo partecipante. Inoltre, la letteratura dimostra che l’apprendimento è più efficace quando più sensi sono impegnati, gli partecipanti imparano in modo più efficace (Baines, 2008).

Valutazione:

In Spagna, i facilitatori hanno ritenuto che fosse necessario un qualche tipo di attività di valutazione al termine di ogni sessione, così hanno proposto di “... aggiungere una breve attività di valutazione (Il diario a X) alla fine di ogni sessione per stimolare la riflessione e l’assimilazione dei contenuti toccati durante quella particolare giornata”. (ES). Essendo la valutazione una parte importante del processo di apprendimento, si propone di integrare questa breve attività, in modo che i partecipanti possano avere una prospettiva più ampia e una maggiore comprensione nei confronti del proprio apprendimento.

Tempistiche :

Durante la fase pilota i partner hanno concordato di realizzare tra le 20 e le 30 ore di laboratorio coinvolgendo almeno 15 giovani in modo da poter poi confrontare i risultati. I tempi di implementazione sono variati a seconda delle dimensioni del gruppo. In Italia, si è sperimentato con numeri diversi sia in termine di giorni che di partecipanti, il che ha permesso di trarre conclusioni molto importanti per quanto riguarda i tempi di implementazione. I facilitatori hanno riferito che quando il laboratorio è stato organizzato in sessioni di 4 ore ciascuna articolate su 6 giorni questo “ha richiesto ai partecipanti un livello di impegno più elevato in quanto organizzato su un periodo di tempo più lungo”. D'altra parte, quando le sessioni si sono svolte in un numero inferiore di giorni (3 giorni, 7 ore al giorno) questo “ha reso le cose più semplici dal punto di vista logistico per i partecipanti che hanno dovuto investire solo 3 giorni della propria disponibilità, ma si è rivelato piuttosto impegnativo in termini di energia e di concentrazione.” (IT). Prima di organizzare il laboratorio i facilitatori devono prendere in considerazione le caratteristiche del gruppo, i limiti di tempo e di spazio, in modo da scegliere l'approccio migliore e organizzare la sessione nella maniera più adattata al contesto specifico.

3.3 Risultati di apprendimento

Gli obiettivi di apprendimento e i risultati dei laboratori My Story Map sono stati definiti con la finalità di incentivare la crescita di una serie specifica di soft skills. I moduli di apprendimento delineano 10 aree principali (suddivise in 50 competenze specifiche) che possono essere sviluppate dai giovani partecipanti attraverso un set di materiali di formazione (moduli di apprendimento, 2019).

Secondo le testimonianze dei facilitatori, gli elementi su cui si sono registrati i livelli più significativi di crescita da parte dei partecipanti durante l'esperienza sono stati:

- Riflessione sulle proprie scelte passate
- Riflessione sugli obiettivi personali
- Riflessione sul futuro
- Parlare in pubblico
- Esprimere la propria opinione
- Consapevolezza e fiducia in se stessi
- Empatia
- Competenze in materia di protezione dei dati e diritti d'autore
- Competenze tecniche sulla piattaforma ArcGIS

Se trasliamo questi elementi nel contesto delle aree di competenza⁵ definite nei moduli di apprendimento, emerge come le abilità più sviluppate siano state:

- AUTOCONSAPEVOLEZZA E RESPONSABILITÀ
- COMUNICAZIONE EFFICACE;
- CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI;
- LAVORO IN GRUPPO

AUTOCONSAPEVOLEZZA E RESPONSABILITÀ

Il processo di guardare alla propria esperienza di abbandono è costantemente influenzato dalla consapevolezza che si ha della propria situazione, di ciò che è successo, delle scelte fatte, del tipo di influenza che gli altri hanno avuto su di sé e dal fatto di sentirsi pronti e forti abbastanza per assumersi la responsabilità delle proprie azioni. Questo è un punto cruciale e uno degli elementi chiave dell'empowerment, perché finché uno si vede come vittima degli eventi, come qualcuno che si trova sempre ad avere qualcosa che interferisce con i propri sogni, soddisfazioni, aspirazioni e piani, allora quello è il momento in cui non c'è sviluppo, non c'è crescita, e ci si sente semplicemente bloccati, incapaci di andare avanti e vittimizzati. (moduli di apprendimento, 2019: 25)

⁵. IPer maggiori informazioni sulla lista completa degli obiettivi di apprendimento, consultare I moduli di apprendimento (pagine 21-24).

Testimonianze:

- 📍 *Riflessione sulla propria vita: alcuni partecipanti sono rimasti molto impressionati e sorpresi di poter trovare nuovi spunti durante le attività di riflessione del laboratorio (AT).*
- 📍 *Alcuni si sono sentiti davvero più forti e più sicuri di ciò che vogliono fare nella propria vita (BE)*
- 📍 *Aumentare il senso di responsabilità - ognuno è responsabile della propria vita (AT)*
- 📍 *Sembra che nessuno dei partecipanti avesse mai pensato attivamente al proprio passato, al proprio presente e soprattutto ai propri obiettivi per il futuro (...) il momento in cui sono riusciti a definire i loro obiettivi futuri è stato uno dei risultati più importanti di questo laboratorio, perché nessuno di loro l'aveva mai fatto prima. (ES)*
- 📍 *Abbiamo notato che non sapessero come stabilire degli obiettivi, in altre parole pensavano prima di tutto a "obiettivi a lungo termine" come sposarsi o avere una famiglia, ma non a quelli a breve termine e a come raggiungerli effettivamente. (ES)*
- 📍 *Hanno sviluppato la capacità di guardare al proprio futuro in termini di piccoli obiettivi a breve periodo, identificando un obiettivo principale e cercando di capire i diversi passi che potessero condurli al suo raggiungimento. Questo si è tradotto anche in termini di sviluppo e miglioramento delle loro capacità organizzative, diventando più capaci di strutturare il loro lavoro e di riassumere i propri pensieri e le proprie idee. (IT)*
- 📍 *Provare interesse, apprezzamento e comprensione nei confronti della propria situazione, nonché una gestione responsabile delle storie personali (AT)*
- 📍 *I partecipanti hanno sottolineato come abbiano imparato a presentare le proprie idee, a condividere opinioni, a parlare in pubblico e a riassumere i propri pensieri. (ES)*
- 📍 *I partecipanti hanno avuto l'opportunità di esercitarsi a parlare di se stessi, aprendosi e creando connessioni tra i diversi eventi ed elementi della propria vita. La riflessione personale per la maggior parte di loro era un processo che sembrava molto lontano e che non erano facilmente disposti a intraprendere. Soprattutto la riflessione sui propri punti di forza - analizzando i propri talenti, qualità e risorse - è stata percepita come estremamente difficile, ma una volta che sono riusciti a guardare dentro di sé hanno riscoperto un senso di autostima che rappresenta una pietra miliare estremamente importante da raggiungere in termini di sviluppo personale. (IT)*

Atteggiamenti significativi sono stati riscontrati in Italia e in Spagna, dove i facilitatori hanno rilevato una mancanza di consapevolezza di sé relativa allo sviluppo delle competenze di alcuni partecipanti:

- 📍 *I partecipanti sembravano non essere consapevoli di una grande parte dell'apprendimento avvenuto durante il laboratorio come - ascolto attivo, il confronto con l'altro, avere un'opinione personale, usare la creatività, essere liberi di creare e progettare le cose nella maniera desiderata, fissare obiettivi, raccontare la propria storia, ecc. (ES)*
- 📍 *La maggior parte dei partecipanti non sembrava essere molto consapevole del fatto che molte delle cose che avevano elencato come risultati dell'apprendimento potevano essere facilmente trasferibili nella loro vita in futuro. In qualche modo la sensazione è che per molti di loro il concetto di "apprendimento" sia ancora molto legato alle nozioni teoriche e alle abilità pratiche e sia difficile per loro vederlo sotto una prospettiva diversa. (IT)*

Questo fa pensare a quanti giovani al giorno d'oggi fraintendano l'idea di apprendimento, alla cui base c'è un sistema educativo che è per lo più indirizzato a promuovere l'apprendimento orientato alla valutazione.

COMUNICAZIONE EFFICACE

È una delle competenze principali che si sviluppa nelle diverse fasi dell'esperienza e che viene affrontata da diverse prospettive. Quando si sente la parola 'narrazione' è abbastanza comune pensare all'arte e all'atto del raccontare, in quanto è una parte molto esplicita del processo. Le persone spesso sono piuttosto desiderose di ricercare opportunità mirate all'apprendimento, al miglioramento e alla rafforzamento delle proprie capacità e abilità personali di 'raccontare'. Ciò che molto spesso viene dimenticato è che la comunicazione è una competenza costituita sia dall'atto di raccontare che da quello di ascoltare. Durante il laboratorio i partecipanti imparano a sviluppare entrambi questi aspetti. La comunicazione è vista qui come una pratica integrata di narrazione e di ascolto. (moduli di apprendimento, 2019: 22).



Testimonianze:

- 📍 Migliorare le competenze comunicative - cercare di esprimere pensieri e emozioni di cui almeno alcuni dei partecipanti non erano abituati a parlare e per cui non erano in grado di trovare parole o altre descrizioni (come immagini, simboli, ecc.) (AT).
- 📍 Migliorare le competenze comunicative - cercare di esprimere pensieri e emozioni di cui almeno alcuni dei partecipanti non erano abituati a parlare e per cui non erano in grado di trovare parole o altre descrizioni (come immagini, simboli, ecc.) (AT).
- 📍 Sono stati in grado di strutturare in ordine cronologico le loro storie. Questo non era scontato all'inizio del laboratorio. (FR)
- 📍 I partecipanti hanno sottolineato di aver imparato a presentare le proprie idee, a condividere le opinioni, a parlare in pubblico e a sintetizzare i propri pensieri. (ES)
- 📍 L'ascolto e l'apprendimento reciproco è stato uno dei principali risultati del laboratorio (IT).

Questa esperienza ci porta a vedere come l'area della comunicazione sia stata una delle aree di maggior crescita, grazie allo strumento della narrazione. Come già evidenziato, la comunicazione non comprende solo il sapersi esprimere ma anche l'ascolto, e questo è stato uno degli aspetti più importanti della competenza che è stato sviluppato durante la fase pilota.

LAVORO IN GRUPPO

L'intera esperienza del laboratorio My Story Map consiste nell'impegnarsi in un processo di condivisione di storie che sono in qualche modo tutte collegate tra loro, in quanto i partecipanti sono tutti giovani che hanno abbandonato la scuola e che quindi, anche se le loro storie sono tutte diverse, hanno tutti in comune il fatto di essere storie di abbandono. Questo rafforza l'interconnessione dei loro legami sociali, perché anche se ci si può sentire estremamente soli, sfiduciati, confusi o incompresi, i partecipanti possono in realtà capirsi l'un l'altro in qualche modo, anche se hanno avuto o stanno vivendo esperienze molto diverse gli uni dagli altri. (moduli di apprendimento, 2019: 29).

Testimonianze:

- 📍 Sperimentare, essere coraggiosi e aprirsi agli altri (AT)
- 📍 L'ascolto e l'apprendimento reciproco è stato uno dei principali risultati del laboratorio. Nella maggior parte dei casi i partecipanti erano veramente interessati ad ascoltare le storie degli altri e ad essere di supporto e attenti. (IT)
- 📍 L'ascolto e l'apprendimento reciproco è stato uno dei principali risultati del laboratorio. Nella maggior parte dei casi i partecipanti erano veramente interessati ad ascoltare le storie degli altri e ad essere di supporto e attenti. (IT)

Molte delle attività di My Story Map sono state progettate per essere realizzate con piccoli gruppi, al fine di sviluppare anche competenze sociali che non possono essere sviluppate esclusivamente attraverso il lavoro individuale. Per questo motivo, il ruolo del facilitatore è quello di creare uno spazio in cui i partecipanti si sentano a proprio agio a condividere le proprie esperienze con il gruppo, una volta portati a termine i propri compiti individuali. L'ascolto è una parte importante del processo di apprendimento e una delle azioni chiave dell'apprendimento tra pari, che rappresenta uno degli obiettivi del progetto My Story Map.



CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Nel contesto del laboratorio My Story Map la competenza della creazione di contenuti digitali è strettamente legata all'idea di espressione e più specificamente di auto-espressione, ovvero di come le tecnologie e i media digitali vengono utilizzati per esprimere i propri pensieri e le proprie emozioni. Ancora una volta anche questa competenza torna a riguardare la comunicazione, anche se nel laboratorio l'attenzione si concentra molto sulle competenze tecniche e pratiche relative a diversi media ampiamente conosciuti come: la fotografia, la realizzazione di video, la registrazione audio, la musica e l'uso del suono e della scrittura attraverso piattaforme come i blog o altre pagine web. (moduli di apprendimento, 2019: 24).

Testimonianze:

- 📍 *Alcuni si sono divertiti a lavorare con le story map e/o a imparare con il computer. (BE)*
- 📍 *Imparare come gestire della protezione dei dati e dei diritti d'autore. (AT)*
- 📍 *Imparare ad usare software come ArcGIS. (FR)*

I giovani d'oggi hanno la tendenza ad essere attratti dai computer e dai dispositivi digitali, e per questo la loro partecipazione era maggiore quando si trattava di creare contenuti digitali.

Considerazioni:

Dal punto di vista dei facilitatori, 20-30 ore di laboratorio con questa specifica utenza non sono risultate del tutto sufficienti per sviluppare tutte le competenze pianificate, in quanto i partecipanti avevano bisogno di più tempo per accettare e imparare come lavorare, e soprattutto come partecipare attivamente a tutte le attività, specialmente quelle alle quali non erano abituati. D'altra parte, risulta chiaro come tutte le competenze siano state almeno parzialmente sviluppate, alcune meno e altre di più. I partecipanti hanno riportato di non essere abituati a "parlare in pubblico" o a condividere le proprie opinioni con gli altri, o a pensare attivamente alla propria vita e a progetti per il futuro. (ES)



4. CONCLUSIONI

4.1 Problematiche

L'obiettivo della fase pilota era quello di testare i materiali prodotti nelle fasi precedenti del progetto (moduli di apprendimento) in combinazione alla piattaforma ArcGIS, e di elaborare una serie di raccomandazioni per i futuri fruitori di tali materiali.

Al fine di facilitare la comprensione delle problematiche identificate dai facilitatori e fornire delle linee guida che possano essere utili per i futuri utenti, le difficoltà riscontrate sono state suddivise in due categorie:

- Aspetti da tenere a mente prima dell'inizio dei laboratori;
- Aspetti da tenere a mente durante l'implementazione dei laboratori;

Prima dell'inizio dei laboratori

1) Spazio

All'interno dello spazio di svolgimento dei laboratori, i partecipanti devono sentirsi a proprio agio nell'esprimere se stessi, i propri pensieri e i propri sentimenti. Fornire una cornice chiara e, allo stesso tempo, flessibile che possa essere adattata a diverse esigenze, ai cambiamenti e alle difficoltà che potrebbero emergere durante il processo può contribuire a favorire e rafforzare tale sicurezza (moduli di apprendimento, 2019: 19). In Italia, è emerso come scegliere come sede dei lavori la ex scuola di alcuni dei partecipanti non sia stata una buona scelta: "... in generale, far tornare persone che hanno abbandonato la scuola nella loro ex scuola o in ambiente scolastico in generale non ha giovato all'idea di creare un ambiente sicuro e neutrale per il laboratorio". È molto importante assicurarsi di creare un ambiente sicuro dove i partecipanti possano essere creativi, sentirsi di usare lo spazio per muoversi, per creare. La gestione dell'aula è un argomento che è stato discusso in diversi contesti di apprendimento, ma sempre partendo dal presupposto che un ambiente positivo migliora la crescita cognitiva, personale e sociale di chi la abita, sviluppando in particolare l'auto-motivazione, il controllo di sé, la comprensione di sé, l'auto-valutazione e l'auto-gestione (Hue & Li, 2008).

Inoltre, il laboratorio My Story Map mira a creare un ambiente di sicurezza e fiducia, dove si applicano atteggiamenti non violenti e non competitivi, dove nessuno è o si sente giudicato e dove ognuno è invitato, indipendentemente dal proprio ruolo, ad essere aperto e consapevole della propria identità senza provare sentimenti di colpa e/o paura (moduli di apprendimento, 2019:21)

2) Connessione internet

In Francia, i facilitatori hanno riscontrato difficoltà di natura tecnica, in quanto la piattaforma ArcGIS richiede una buona connessione a Internet per poter essere utilizzata agevolmente. *"La connessione internet non era molto stabile, e di conseguenza il software era molto lento. Il laboratorio richiede un numero adeguato di buoni computer, oltre che di una connessione stabile, per essere svolto al meglio. Questo aspetto non è così semplice da garantire nel lavoro con i giovani e in un ambiente scolastico, dove spesso l'equipaggiamento è molto obsoleto."* (FR) Un aspetto fondamentale della preparazione è quindi l'attrezzatura informatica. È necessario assicurarsi che i computer funzionino bene e che la connessione internet sia soddisfacente, soprattutto se il tempo a disposizione per lavorare sulla piattaforma con i partecipanti è limitato.

3) Lingua e comprensione

Nello scenario in cui i facilitatori si trovino a lavorare con un gruppo di partecipanti che non conoscono, è molto importante raccogliere tutte le informazioni possibili su di loro prima di iniziare. Ci possono essere diversi fattori limitanti che possono influenzare le dinamiche di lavoro, come ad esempio la barriera linguistica o la mancanza di competenze informatiche: *"... una delle partecipanti era una ragazza del Bangladesh che non parlava italiano e aveva bisogno di un supporto costante con la traduzione in inglese e non è stato facile per lei interagire con il resto del gruppo durante le attività"*. (IT).



4) Numero di facilitatori

Per gruppi superiori a 10 partecipanti si consiglia di avere almeno 2 facilitatori, *"... è importante sia per la diversità che per il supporto a livello personale e tecnico."* (IT). Il numero di facilitatori necessari può essere correlato sia alla dimensione del gruppo da un lato, che alle esigenze specifiche dei partecipanti dall'altro. La personalizzazione della formazione è una questione centrale da affrontare nella preparazione del laboratorio.

5) L'instaurazione di una relazione pregressa con i partecipanti

Un fattore importante quando si parla di connessione con i partecipanti durante il laboratorio è quello di instaurare una relazione pregressa con i partecipanti. In questo modo, fin dall'inizio sarà possibile facilitare un clima di "fiducia" tra il facilitatore e il partecipante, che può influire positivamente sulla qualità della realizzazione del laboratorio e facilitare le relazioni e l'atmosfera all'interno del gruppo.

Durante l'implementazione dei laboratori

1) Supporto

Questa specifica utenza può presentare una mancanza di motivazione, che spesso, a causa delle circostanze della loro vita, non è facile da gestire. A volte il fattore può essere esterno, come ad esempio il fatto che siano alla ricerca di un lavoro, la presenza di bambini piccoli o di una famiglia di cui prendersi cura, problemi di salute, ecc. *"La maggior parte dei giovani che sono stati coinvolti provenivano da ambienti molto difficili e dovevano affrontare quotidianamente diverse sfide."* (IT) Questo può essere considerato come l'ambito di minore possibilità di poter essere influenzato, ma la motivazione interna può comunque essere stimolata attraverso la creazione di un legame personale tra facilitatore e partecipante.

2) Concentrazione, motivazione e autoriflessione

Mantenere alta l'attenzione e la motivazione dei partecipanti si è rivelato difficile. Per questa ragione, una volta che i partecipanti hanno iniziato il laboratorio, è molto importante ascoltare i loro bisogni così da mantenere vivo il loro interesse ed evitare che abbandonino. La dimensione del gruppo in questo caso può essere un fattore importante: *"... a causa del numero ridotto di partecipanti, a volte non è stato facile mantenere i giovani concentrati, poiché il processo ha finito per ruotare principalmente intorno a compiti/lavori individuali, a volte più vicini a una sorta di esperienza di coaching. Per i giovani che non sono abituati a parlare di sé e a processi di riflessioni approfondita, tutte quelle ore in cui l'attenzione era concentrata esclusivamente su di loro sono state percepite come pesanti in alcuni momenti."* (IT). In Austria anche hanno affrontato una sfida simile, dove a causa del disinteresse di alcuni partecipanti la dinamica del gruppo è stata influenzata: *"Ad un certo punto era chiara la divisione del gruppo in quelli che volevano partecipare attivamente e un gruppo di quattro o cinque persone che esprimeva disinteresse più o meno continuamente, e più il laboratorio andava avanti più loro diventavano rumorosi. Non è stato facile andare così in profondità quando si trattava di auto-riflessione e della presentazione delle esperienze personali"*. (AT)

Anche l'età può essere un fattore determinante, poiché i partecipanti si trovano in fasi diverse della vita e si trovano quindi ad affrontare un tipo diverso di sfide. L'approccio cambia in base ai livelli di maturità, consapevolezza e impegno nei confronti del processo. L'esempio dell'Italia mostra esattamente che questo tipo di problema può creare tensioni e avere ripercussioni sull'esperienza dei singoli partecipanti: *"... che hanno avuto difficoltà a seguire e a rimanere concentrati e che hanno fatto il minimo durante le attività, non impegnandosi realmente nel processo e diventando sempre più rumorosi nell'interazione tra di loro. Questo ha creato una certa tensione tra loro e il resto del gruppo."*

3) Mancanza di fiducia

Se i partecipanti non si sentono a proprio agio con lo spazio, le persone e i facilitatori, alcuni importanti obiettivi di queste attività possono essere disattesi. Nel caso in cui i partecipanti non si sentano sicuri e non vogliano condividere la propria esperienza personale con gli altri, il laboratorio avrà un impatto limitato. *“In alcuni giovani c’era una reticenza e forte opposizione all’idea di condividere le proprie storie, anche con gli altri membri dei gruppi” (FR).* In Italia è successo che: “il risultato è stato che parte del potenziale di condivisione all’interno del gruppo è andato perduto, perché alcune persone non si sentivano abbastanza sicure da condividere le proprie storie e le proprie esperienze all’interno del gruppo”. Questo può anche essere correlato alla dimensione del gruppo, e per questo il laboratorio My Story Map è pensato per lavorare in piccoli gruppi. Il piccolo gruppo crea le condizioni affinché il laboratorio vada più in profondità sul lungo termine, stimolando maggiore riflessione, feedback e apprendimento auto-diretto e, allo stesso tempo, garantendo più tempo per il processo di inclusione e la libera espressione di tutti i partecipanti (moduli di apprendimento, 2019: 19).

4.2 Raccomandazioni

Come risultato di questa esperienza pilota, tutti i partecipanti hanno prodotto la propria story-map digitale relativa alla propria esperienza personale di abbandono scolastico. Le story-map prodotte sono esposte all’interno della galleria online allestita appositamente sulla piattaforma StoryWall, divise in pubbliche e private, e a disposizione del pubblico che può così leggerle, ascoltarle e lasciarsi ispirare da esse. In questo modo le story-map digitali, oltre a essere uno strumento di auto-riflessione, espressione e auto-scoperta per i giovani impegnati in questo percorso di apprendimento, rappresentano anche un ponte che collega il passato con il loro possibile futuro. (moduli di apprendimento, 2019:96).

Come descritto nei moduli di apprendimento (2019:21), anche se l’esperienza di apprendimento del laboratorio pone una forte enfasi sugli elementi di motivazione, empowerment e sviluppo personale, è fondamentale precisare come lo scopo principale dell’esperienza sia di tipo educativo e non terapeutico. I facilitatori devono essere pronti e preparati a gestire le possibili risposte emotive dei partecipanti, consapevoli della possibile fragilità del gruppo target e del processo, ma devono anche essere pronti ad accompagnare e ri-orientare il giovane verso un eventuale sostegno specifico, se necessario.

Questa analisi non permette di trarre conclusioni definitive sull’efficacia dei laboratori sui partecipanti, in quanto il campione è limitato, ma le esperienze di cinque paesi diversi (per cultura, background e profilo dei partecipanti) sono comunque preziose per i possibili futuri utenti della metodologia e delle attività di My Story Map.

Dopo aver analizzato i punti di forza e di debolezza di questa fase pilota del laboratorio, e nonostante la diversità degli ambienti in cui è stata applicata, le risorse di My Story Map costituiscono un approccio metodologico e pedagogico potenzialmente utile e accattivante che favorisce lo sviluppo personale e accademico, contribuisce positivamente alla compensazione nei confronti dell’abbandono scolastico, ma non può essere considerato una soluzione. Pertanto, il suo utilizzo può essere raccomandato in diversi ambienti di apprendimento e può essere utilizzato come valido strumento complementare ad altre tecniche e metodologie simili.



BIBLIOGRAFIA

-  Baines, L. (2008). A teacher's guide to multisensory learning: Improving literacy by engaging the senses. ASCD.
-  Freeman, J.G., King, M., Pickett, W., Craig, W., Elgar, F., Janssen, I. & Klinger, D. (2011) The health of Canada's young people: A mental health focus (Ottawa, ON, Public Health Agency of Canada). <https://www.jcsh-cces.ca/upload/hbhc-mental-mentale-eng.pdf>
-  Gardner, H. (1983). Frames of mind. New York: Basic Books
-  Gardner, H. (2000). Intelligence reframed: Multiple intelligences for 21st century. New York: Basic Books.
-  Hue, M. T., & Li, W. S. (2008). Classroom management: Creating a positive learning environment (Vol. 1). Hong Kong University Press.
-  LEARNING MODULES (2019): O2: Learning Module "How To Tell A (Life) Story" O3: Learning Module "Media Production Skills" : <https://www.mystorymap.eu/results>
-  Pintrich, P. R. (2003). A motivational science perspective on the role of student motivation in learning and teaching contexts. Journal of educational Psychology, 95(4), 667. <http://funab.se.df.gov.br/wp-content/uploads/2018/11/Pintrich-2003.-A-Motivational-Science-Perspective-on-the-Role-os-Student-Motivation-in-Learning-and-Teaching-Contexts.pdf>
-  Taase, Y., Satariyan, A., Reynolds, B., Salimi, H., & Mohseni, A. (2015). An investigation into the relationship between EFL teachers' and students' multiple intelligences and teaching styles. Journal of Language and Translation, 5(1), 1-16. http://www.iauournals.ir/article_518702_18e6202f48fd55c8e66422c7da7d8b24.pdf
-  Weiss, Carol. H. (2001) Investigación evaluativa. Métodos para determinar la eficiencia de los programas en acción. México: Trillas <https://www.redalyc.org/pdf/737/73712297002.pdf>



1) INFORMAZIONI GENERALI SUL FACILITATORE	
Paese, città	
Genere (M/F)	
Età	
Professione	
Esperienza pregressa con questa tipologia di utenza specifica? (SI/NO)	

2) INFORMAZIONI GENERALI SUL GRUPPO	
Numero di partecipanti	
Genere: M/F	
Età	
Livello di istruzione	
Nazionalità	



PRIMA

1. Come hai introdotto/presentato/promosso l'esperienza del laboratorio presso i centri giovanili/con gli utenti di riferimento?
(A chi? Con che tipo di materiali? Individualmente, in gruppo...)

2. Descrivi il tuo gruppo di riferimento. Quali sono le principali caratteristiche dei partecipanti (età, profilo educativo, ecc.)?

3. L'esperienza è stata proposta come un'attività a partecipazione volontaria o obbligatoria?

4. Quanto sono stati utili i moduli di apprendimento per la tua personale preparazione al laboratorio? Cosa è stato particolarmente utile?
Di che cosa hai sentito la mancanza?



5. Quali ritieni che potrebbero essere delle possibili problematiche da affrontare con il gruppo in questo momento?

6. Come ti sembra la motivazione dei partecipanti nei confronti dell'attività? La descriveresti come bassa, media o alta?

7. Quali ritieni che possano essere i risultati di apprendimento più significativi per i partecipanti nel contesto di questo laboratorio?

8. In che misura ritieni che le attività influiranno sugli interessi e competenze future dei partecipanti?

ALLEGATO II – QUESTIONARIO DEI FACILITATORI EX POST

DOPO					
Indica da 1 a 5 la soddisfazione relativa ai seguenti aspetti dell'implementazione dei laboratori:					
a)	Il gruppo nel complesso	1	2	3	4 5
b)	I materiali di preparazione/risorse (moduli di apprendimento)	1	2	3	4 5
c)	Condizioni di lavoro (spazi, materiali...)	1	2	3	4 5
d)	Supporto dalle organizzazioni partner	1	2	3	4 5
Cortesemente, fornisci un feedback per ciascuna delle seguenti domande.					
1. Ritieni che alcuni dei partecipanti siano rimasti disorientati rispetto all'obiettivo generale del laboratorio?					
2. Descrivi in che modo il gruppo ha reagito alle attività nel suo complesso. Descrivi la tua comunicazione con i partecipanti. Come hai comunicato con loro? Hai incontrato delle difficoltà?					
3. Ci sono stati dei partecipanti che hanno abbandonato il percorso? Se sì, a che punto del percorso e perché?					

4. In che modo è stato presentato il contenuto del laboratorio? Hai seguito la proposta originale? Ci sono state delle modifiche?
(in caso di adattamento di attività, cortesemente descrivi in che modo le attività sono state adattate; in caso siano state utilizzate attività altre rispetto a quelle proposte nei moduli di apprendimento, cortesemente descrivile nel dettaglio)

5. Quali sono state le maggiori sfide che hai dovuto affrontare nel contesto del laboratorio?

6. Come ti è sembrata la motivazione dei partecipanti nei confronti dell'attività? La descriveresti come bassa, media o alta?

7. Quali sono stati, in base al tuo punto di vista, i risultati di apprendimento più significativi dopo l'implementazione del laboratorio?

8. Per favore, commenta brevemente i risultati del focus group svolto con i partecipanti prima e dopo. In che misura le aspettative dei partecipanti sono state soddisfatte?

9. Ritieni che i partecipanti saranno in grado di utilizzare nel proprio futuro alcune delle competenze sviluppate attraverso l'esperienza del laboratorio?





