



COME RACCONTARE UNA STORIA (DI VITA)

MODULO DI APPRENDIMENTO



COMPETENZE DI PRODUZIONE DIGITALE

MODULO DI APPRENDIMENTO





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



die Berater
AUSTRIA



EUROGEO
BELGIO



Asociación
MUNDUS

Asociación Mundus
SPAGNA

pistes solidaires

Pistes Solidaires
FRANCIA



Replay Network
ITALIA



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.



1. Introduzione	3
2. Contesto metodologico	5
2.1 La narrazione seria e personale come processo di apprendimento	5
2.2 La narrazione personale come strumento per la crescita individuale	6
2.3 Il Viaggio dell'Eroe: un modello narrativo per lavorare sul cambiamento	8
2.4 Le tappe del "viaggio"	10
2.5 La storytelling digitale come strumento per favorire l'interattività	13
2.6 Dallo storytelling digitale allo story mapping digitale	15
2.7 Un mezzo digitale per la narrazione personale: Esri Story Maps	17
2.8 Esri Story Maps template: lo Story Map Tour	18
2.9 La nuova piattaforma di Esri Story Maps	21
3. Il laboratorio My Story Map	22
3.1. Un approccio esperienziale: l'educazione non formale	22
3.2 La struttura del laboratorio: le diverse fasi	23
3.3 Struttura e durata delle sessioni	25
3.4 Le tempistiche di implementazione	25
3.5 Le dimensioni del gruppo	25
3.6 Apprendimento cooperativo: il valore del gruppo nel processo di apprendimento ..	26
3.7 Lavorare in gruppo: il valore della co-conduzione	27
3.8 Limiti di intervento	28
4. Obiettivi di apprendimento	29
4.1 La dimensione di apprendimento nel laboratorio My Story Map	29
5. Autovalutazione	40
5.1 L'autovalutazione come promozione dell'apprendimento incentrato sul discente	40
5.2 Il ruolo dell'autovalutazione all'interno del laboratorio My Story Map	41
6. Materiali di apprendimento	42
6.1 Fase 1: Mappare me stesso e il gruppo	43
6.2 Fase 2: Mappare storie (di vita)	60
6.3 Fase 3: La costruzione della mia story-map digitale	78
6.4 Fase 4: Mappare il futuro	95
7. Allegato i: auto-valutazione - prospetto delle competenze	98
8. Allegato ii: auto-valutazione - form delle competenze	103
9. In merito al progetto	109
10. Conclusioni	110

1. INTRODUZIONE

Secondo l' [EUROSTAT](#)¹, nel 2017 l'11,6% delle persone di età compresa tra i 15 e i 24 anni aveva completato al massimo un ciclo di istruzione secondaria inferiore e non era coinvolto in ulteriori corsi di istruzione o formazione (abbandono scolastico precoce).

Nella maggior parte dei casi, il fenomeno dell'abbandono scolastico è il risultato di una combinazione di ostacoli e svantaggi. Ogni volta che un giovane decide di interrompere un'esperienza educativa o formativa, è perché si trova di fronte a uno o possibilmente più difficoltà interne e/o esterne di diverso tipo, che lo limitano ed eventualmente lo rendono incapace di proseguire il proprio percorso di apprendimento.

I profili dei giovani che non continuano la propria istruzione e formazione variano, mostrando diversi livelli di disinvestimento e diversi tipi di problematiche. Alcuni giovani hanno forse aspirazioni educative future più basse ed avere dunque bisogno di motivazione e di incoraggiamento affinché queste possano aumentare. Altri ancora potrebbero avere la tendenza a distaccarsi durante la transizione da un percorso all'altro, incontrando difficoltà nell'adattarsi ai nuovi ritmi di lavoro. Altri invece potrebbero non avere interesse per l'istruzione a causa della necessità di trovare una fonte di reddito o per altre mansioni, avendo circostanze esterne che gli rendono difficile l'iscrizione e necessiterebbero pertanto di soluzioni che gli consentissero di combinare lavoro e apprendimento. Altri potrebbero trovarsi ad affrontare molteplici svantaggi, possibilmente anche problemi di salute e psico-sociali, e richiederebbero un supporto molto più complesso oltre a quello relativo al reinserimento nel mondo dell'istruzione e della formazione.

Il lavoro con i giovani che abbandonano la scuola si distingue per un alto livello di ambiguità e richiede dunque un approccio che consenta il riconoscimento delle specifiche esperienze e lo sviluppo delle peculiarità di ogni singola persona.

I moduli di apprendimento "Come raccontare una storia (di vita)" e "Competenze di produzione digitale" si rivolgono a insegnanti, educatori, operatori giovanili e a tutti i professionisti coinvolti nel lavoro con i giovani che abbandonano 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 abbandonano la scuola tra i 15 e i 25 anni a riavvicinarsi alle attività di apprendimento.

I moduli sono da intendersi come complementari, in quanto attraverso la combinazione dei materiali didattici contenuti nei due moduli di apprendimento, gli insegnanti, gli educatori e gli operatori giovanili possono programmare un'esperienza di apprendimento sotto forma di un laboratorio a più sessioni, in cui i giovani sono incoraggiati ad esplorare e organizzare in un flusso narrativo il contesto, le cause e le ragioni che li hanno portati a decidere di abbandonare il sistema educativo e/o formativo.

Il laboratorio My Story Map ha l'obiettivo di fornire il quadro di riferimento per l'apprendimento e la produzione allo stesso tempo, in modo che, oltre al processo di contestualizzazione e localizzazione della propria esperienza e della propria realtà, i giovani possano anche imparare a valorizzare le competenze tecniche necessarie per utilizzare l'hardware e il software per la produzione di contenuti multimediali (come video, immagini, registrazioni audio, ecc.) al fine di rendere visibili le loro storie sotto forma di una propria personale story-map digitale, che al termine del laboratorio sarà pronta per essere caricata online come strumento originale da condividere con i propri coetanei.

1. https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Early_leavers_from_education_and_training

Il concetto di modularità è strettamente legato all'idea di un curriculum di apprendimento flessibile, nel quale nulla è fissato definitivamente, ma dove ci dovrebbe essere la possibilità a tutti i livelli di scegliere e combinare i moduli in modo diverso a seconda del contesto di ogni particolare situazione di apprendimento. I moduli definiscono un quadro di apprendimento di competenze chiare e realistiche che sono collegate a specifici obiettivi di apprendimento e poi combinate con le esigenze di apprendimento individuali dei discenti. La valutazione dell'apprendimento al termine dell'esperienza ha un approccio formativo piuttosto che sommativo, in quanto si basa sui risultati di un processo di auto-valutazione effettuato dai discenti stessi, passando dall'idea di confrontare il proprio apprendimento con standard o parametri di riferimento predefiniti a quella di far valutare ai discenti le proprie competenze per vedere e riflettere su quali passi potrebbero compiere per crescere.

Affinché i moduli servano al loro scopo, il contenuto di questo manuale è stato organizzato e diviso in cinque parti principali:

La prima parte è dedicata alla descrizione della metodologia dello story-mapping digitale su storie personali, evidenziandone le qualità più rilevanti in relazione al lavoro con i giovani che hanno abbandonato la scuola, e fornendo una panoramica e un approfondimento di alcuni dei principali strumenti di lavoro che sono alla base dell'esperienza di apprendimento del laboratorio.

La seconda parte fornisce una panoramica dell'esperienza del laboratorio in termini di approccio e struttura, accompagnata dallo schema delle diverse fasi di apprendimento e dalle principali linee guida per l'implementazione.

La terza parte approfondisce gli obiettivi di apprendimento dei moduli, guardando alle competenze individuate da sviluppare attraverso l'esperienza del laboratorio e contestualizzandole nel quadro del lavoro sullo story-mapping digitale applicato all'esperienza dell'abbandono scolastico.

La quarta parte è dedicata all'elemento dell'autovalutazione, fornendo un formato specificamente concepito in base agli obiettivi di apprendimento identificati dai moduli e spiegando come i risultati dell'autovalutazione possano costituire una risorsa sia per i discenti che per i facilitatori, fornendo un supporto aggiuntivo al fine di capire meglio come progettare l'esperienza del laboratorio adattandola alle esigenze di uno specifico gruppo di lavoro.

La quinta parte fornisce le schede di tutti i materiali di apprendimento per le sessioni in presenza che sono stati individuati per rispondere e perseguire gli obiettivi di apprendimento identificati, suddivisi in base al contenuto e allo scopo di ogni specifica sessione di apprendimento. I facilitatori saranno liberi di scegliere, selezionare e comporre i materiali in base alle esigenze del proprio specifico gruppo di lavoro.

La selezione dei materiali di apprendimento si basa su un contesto educativo non formale, incentrato sui partecipanti e sulla loro personale volontà di impegnarsi in un compito pratico che produca un risultato reale e tangibile. I materiali sono basati su un approccio e una metodologia coinvolgente, che include anche l'elemento del divertimento come canale attraverso il quale l'apprendimento può essere percepito sia come un'opportunità che come una possibile scelta personale, in modo da aumentare il potenziale di apprendimento da inserire ancora una volta tra i possibili percorsi futuri dei giovani che abbandonano la scuola.

2. IL CONTESTO METODOLOGICO

2.1 La narrazione seria e personale come processo di apprendimento

La narrazione è un rituale antico quanto qualunque altra cultura conosciuta. Una volta era il sistema principale per trasmettere le informazioni, molto prima che esistesse la parola scritta. La narrazione è un'attività sociale e culturale e una delle forme più antiche di espressione umana, che inizia con la condivisione di storie personali come modo per trasmettere la conoscenza gli uni agli altri.

Il contesto metodologico del laboratorio My Story Map, rivolto ai giovani che hanno abbandonato la scuola, ruota completamente intorno alla pratica della narrazione personale e della narrazione autobiografica. In particolare, l'approccio è quello di:

“La narrazione seria, al di fuori del contesto dello spettacolo, nel quale la narrazione progredisce come una sequenza di figure di grande qualità, si riferisce a un contesto serio, ed è frutto di un processo di riflessione. (...) Il senso generale del concetto di serietà può avere molti aggettivi e altri sinonimi, come: rispettoso, premuroso, affettuoso, utile, compassionevole, riflessivo, introspettivo, con un livello di consapevolezza o di importanza più elevato”. (Lugmayr, Suhonen e Sutinen, 2015)²

Il processo di condivisione di storie che avviene all'interno dell'esperienza del laboratorio non ha come obiettivo finale l'intrattenimento di un pubblico, e quindi affronta elementi come i contenuti, lo stile di presentazione e il coinvolgimento del pubblico con occhi molto diversi.

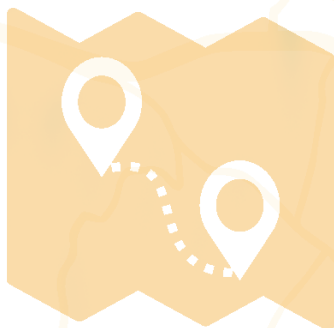
L'obiettivo di concentrarsi sulla narrazione qui non è quello di imparare tecniche, consigli e trucchi per elaborare la migliore battuta finale o per realizzare il discorso più memorabile e cercare di impressionare il pubblico, ma piuttosto quello di esplorare modi per dare voce e dignità all'esperienza di abbandono dei giovani che hanno interrotto la scuola. Questo può avvenire solo attraverso un processo che supporti i giovani a diventare più consapevoli della propria situazione e che affronti tutte le componenti essenziali della narrazione, che si potrebbero riassumere nei quattro punti seguenti:

Prospettiva: ogni storia ha una prospettiva da trasmettere, così come un autore trasmette una visione soggettiva su un determinato aspetto della storia. La prospettiva include caratteristiche della storia come la cognizione/le emozioni, la renderizzazione/rappresentazione;

Narrativa: la narrazione è il contenuto effettivo della storia, che viene creato sulla base degli elementi della storia e componenti narrative. Comprende caratteristiche come: tempo/spazio, causa/effetto e sequenza/trama;

Interattività: con l'emergere dell'interattività, in particolare con lo sviluppo dei media digitali, l'interazione è diventata essenziale nel mondo della narrazione. Essa include caratteristiche della storia quali: interazione tra uomo e computer, modifica/decisione del flusso narrativo e coinvolgimento.

Medium: laddove gli altri aspetti della narrazione si concentrano sulla storia vera e propria, questo elemento si concentra sulla tecnologia e sul mezzo per la narrazione. Comprende caratteristiche quali: il mezzo, la mediazione, la tecnologia, il canale, il contenuto digitale e la forma.



2. Lugmayr, Artur & Sutinen, Erkki & Suhonen, Jarkko & Islas Sedano, Carolina & Hlavacs, Helmut & Suero Montero, Calkin. (2017). Serious storytelling - a first definition and review. Multi-media Tools and Applications. 76.

2.2 La narrazione personale come strumento per la crescita individuale

L'intera esperienza di apprendimento del laboratorio mira ad offrire ai partecipanti un luogo in cui possano sentirsi sicuri e a proprio agio nell'esplorare le proprie esperienze di abbandono e acquisire consapevolezza nel processo, trovando così la motivazione per esprimere la propria visione soggettiva.

L'empowerment individuale è un processo di ricostruzione della fiducia che le persone hanno smarrito. Con l'attivazione del processo di empowerment, il rispetto diventa rispetto per se stessi, che viene acquisito attraverso l'impegno ad assumersi le proprie responsabilità e a continuare a mantenerlo anche in complessi momenti di difficoltà, diventando così una transizione da una situazione di passività a una situazione di attività e di iniziativa. La coscienza critica si sviluppa di pari passo con l'apprendimento e con la capacità di esprimersi. La capacità di pensare, di capire e di essere critici si sviluppa insieme al diritto che una persona riceve, o si prende, di esprimersi.

Secondo Paulo Freire, educatore brasiliano e principale sostenitore della pedagogia critica, le persone indifese sono a tutti gli effetti senza voce, prive della capacità di esprimere se stesse e il loro mondo in modo creativo e per scelta. Visto da questa prospettiva, il valore dell'espressione di sé è importante, in quanto l'empowerment individuale rappresenta un processo di sviluppo personale inserito in un contesto sociale - imparare a raccontare se stessi significa uscire dall'ombra di questo sentimento di impotenza, essere in grado di prendere l'iniziativa e lasciare la propria impronta in relazione all'ambiente e al futuro, e non vedere se stessi in una posizione di vittimismo. La coscienza critica è la capacità di pensare e di giudicare che si unisce al permesso di esprimersi. Il passaggio dal non avere voce ad esprimersi di fronte a qualcuno è un cambiamento sia fisico che mentale. Laddove l'isolamento è paralisi e silenzio, l'appartenenza sociale si accompagna con l'azione ed un portamento eretto.

È spesso comune che le storie personali siano costruite su omissioni o su ciò che rimane "non detto", rendendo così il processo di comprensione incomprensibile per un esterno. A differenza della narrativa di finzione, le narrazioni storiche e autobiografiche sono costruite su una trama che ha una demarcazione cronologica che implica un inizio e una fine, un filo conduttore, uno scopo dimostrativo e interpretativo, nonché fatti spiegati e circostanziati. Non può ridursi semplicemente al processo di apprendere come "tradurre in parole" una cronologia, in quanto implica anche la capacità di fare buon uso di connettori logici e subordinati, al fine di costruire una progressione logica del "discorso" sviluppato. Si deve imparare a identificare gli attori (chi?), il contesto temporale (quando?), i luoghi (dove?), le cause e le motivazioni (perché?), a descrivere un evento (come?), e infine a misurare gli effetti e la portata dei fatti descritti (quali conseguenze?).



Chiedendo ai giovani che hanno abbandonato la scuola di impegnarsi in un processo di narrazione personale, il laboratorio My Story Map si propone di evidenziare, dandogli così un senso, un evento, una situazione, un periodo della loro vita, e di fargli strutturare il proprio pensiero alla ricerca delle cause, delle connessioni e della complessità dei fatti che raccontano nelle loro storie. Pedagogicamente, la narrazione personale è un modo per raccontare la propria storia che offre la possibilità di vedere un fatto sotto una nuova luce, di analizzare e conoscere se stessi in modo più profondo, aumentando la propria consapevolezza personale e favorendo così l'empowerment individuale.

Imparare a comunicare e ad esprimersi attraverso una continuità narrativa aumenta la capacità di strutturare e formulare esattamente ciò che si vuole esprimere. Impegnandosi in questo processo, i giovani che hanno abbandonato la scuola impareranno non solo a identificare e descrivere fatti ed eventi, ma anche a dar loro un senso. Quando parliamo di narrazione personale per l'empowerment individuale, ci riferiamo esattamente a questo concetto.

Inoltre, il laboratorio offre l'opportunità di esplorare forme di espressione personale diverse e nuove rispetto a quelle che le persone utilizzano nella propria quotidianità, le quali di solito rispondono per lo più a quelle basilari esigenze di comunicazione, come può essere l'azione di parlare o scrivere in un contesto ordinario e quotidiano, finalizzata al raggiungimento di un risultato specifico. Dare la possibilità ai giovani di spaziare in un contesto che invece offre diverse forme espressive più accessibili, come immagini, suoni, video, permette alla persona di espandere o comunque sperimentare ancora di più con la propria espressione.



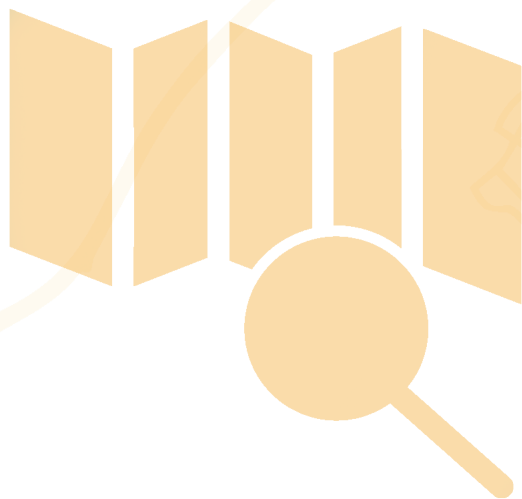
2.3 Il Viaggio dell'Eroe: un modello narrativo per lavorare sul cambiamento

Poiché l'esperienza di apprendimento del laboratorio My Story Map è fortemente incentrata sullo sviluppo personale, uno dei principali modelli di narrazione adottati dai moduli di apprendimento è quello del Viaggio dell'Eroe.

Il Viaggio dell'Eroe è un modello, identificato e definito per la prima volta in antropologia da Joseph Campbell nel 1949. Campbell ha esaminato le mitologie e le religioni di molte culture in tutto il mondo, giungendo alla conclusione che tutte avevano forti elementi in comune. Campbell definisce questo filo comune il "Monomito", l'insieme degli elementi comuni che legano tutte le culture umane, persino quelle isolate e/o geograficamente e fisicamente lontane l'una dall'altra. In altre parole, sembra esserci un'unica radice alla quale - anche se con molte differenze e sfumature - tutte le culture umane sono legate, e che ispira la consapevolezza collettiva degli esseri umani.

I suoi elementi chiave risuonano fortemente negli elementi di base delle culture umane, ci sono familiari fin dalla prima infanzia e vengono appresi insieme ai primi precetti delle religioni, alle fiabe, ai primi passi mossi nello studio della mitologia e dei classici della letteratura. Il Monomito affascina e attira istintivamente. Diventa parte del subconscio di tutti. Spiega perché a tutti piace ascoltare una storia ben raccontata e quali sono gli elementi di una buona storia. In altre parole, ispira e diventa "il modo giusto" per raccontare una storia. Comprende tutti gli elementi narrativi di base, è da essi definito e allo stesso tempo li definisce, riassumendo in modo potente gli elementi fondamentali della psicologia collettiva umana, dell'etica che ispira i nostri valori e del significato che l'uomo cerca nella vita. Rappresenta una sorta di "diario di viaggio", in base al quale valorizziamo le scelte che facciamo e le esperienze che viviamo. Se da un lato la società umana è cambiata radicalmente - e in modo abbastanza veloce e rivoluzionario negli ultimi duecento anni - l'esperienza dell'esistenza umana nei suoi elementi di base è quasi identica a quella di un tempo, decine di migliaia di anni fa. Le sfide e i passi sono rimasti gli stessi, così come le paure e le passioni umane. La comprensione dei suoi meccanismi può essere di grande aiuto nella continua ricerca di consapevolezza e significato nella vita.

2. Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. 3rd edition, New World Library, 2008.



Il Viaggio dell'Eroe si presta a molte applicazioni in campo educativo, pedagogico e anche terapeutico, in quanto è particolarmente rilevante per lavorare su temi come il cambiamento, la crisi, il distacco, i riti di passaggio, la maturità e, in realtà, tutte le fasi importanti che si possono incontrare nel corso della propria vita. Sono molte le esperienze ben documentate che testimoniano come l'applicazione del viaggio dell'Eroe ai moduli educativi produca risultati molto profondi, in quanto il suo modello permette all'individuo di superare molti meccanismi di difesa, producendo così risultati efficaci in termini di crescita individuale e di sviluppo personale.

L'Eroe deve imparare a conoscere i propri limiti e ad abbracciarli, imparando anche ad entrare in contatto con l'Ombra: gli impulsi negativi, le paure, che sono anche parte della propria personalità, e che di solito si nascondono in recessi non facilmente accessibili, ma che emergono prontamente per influenzare, o talvolta sabotare, momenti cruciali della vita. L'Ombra non deve essere espulsa, né distrutta. Dovrebbe invece essere incontrata, compresa, domata. Per i giovani che hanno abbandonato la scuola, avere la possibilità di guardare le proprie storie attraverso il filtro del modello del Viaggio dell'Eroe può essere il primo passo verso l'empowerment e la consapevolezza di sé.



2.4 Le tappe del “viaggio”

Molte interpretazioni sono state fatte sul lavoro iniziale di Campbell, tutte in un modo o nell'altro proponendo una schematizzazione e una visione che permettesse di descrivere in modo più semplice la sua complessa struttura e coglierne così le sue molteplici sfumature. Christopher Vogler in particolare ha proposto uno schema, riassumendo il percorso che segue 12 tappe:



All'inizio del viaggio l'Eroe è nel **mondo ordinario** (1), e conduce una vita ordinaria. Qualcosa non va, e l'eroe ne è consapevole (o no), ma la crisi - o comunque il cambiamento - è ormai imminente e non può essere evitato. Questo è la **chiamata all'avventura** (2), che si presenta in forma metaforica o reale (un messaggio, una chiamata, una visita) e che sveglia improvvisamente l'eroe e lo mette di fronte alle proprie responsabilità. Spesso - ma non sempre - l'eroe **rifiuta la chiamata** (3). Può rendersi dunque necessario un successivo stimolo per scuoterlo con decisione e vincere la sua iniziale riluttanza ad agire.

A questo punto avviene **l'incontro con il mentore** (4), che diventerà una figura di riferimento per l'eroe e gli darà aiuto e sostegno sotto forma materiale (oggetti, risorse) o immateriale (informazione, conoscenza, formazione). Questa figura è fondamentale in tutte le culture e rappresenta la trasmissione del sapere e della saggezza, attraverso le generazioni.

Il viaggio dell'eroe è già iniziato, ma il passaggio è simboleggiato in modo forte dall'**attraversamento della soglia** (5), molto spesso un passaggio fisico, o un distacco metaforico che, tuttavia, simboleggia chiaramente che il mondo ordinario è stato lasciato alle spalle, e che il viaggio verso l'ignoto è iniziato. Spesso questa prima soglia è protetta da un guardiano, un mostro da battere, un nemico da superare, un enigma da risolvere, o un limite del personaggio dell'eroe, una paura. Questo simboleggia ancora più chiaramente che il passaggio può avvenire ma non senza difficoltà e spesso richiede un costo da pagare.



Un lungo passaggio narrativo a questo punto è rappresentato dalla **strada delle sfide** (6) che l'eroe deve superare durante il viaggio nel mondo straordinario. In questo viaggio l'eroe incontrerà spesso alleati o nemici che lo aiuteranno a crescere. I ruoli di questi personaggi possono cambiare molto, ma sono fondamentali per lo sviluppo della storia, in quanto rappresentano chiaramente anche il fatto che l'eroe non è solo durante il viaggio e, soprattutto, che non può farcela da solo. Attraverso il confronto con loro, egli definisce se stesso, misura le sue qualità, mette alla prova i suoi limiti e, grazie all'aiuto degli alleati, riesce a svolgere compiti che altrimenti sarebbero stati al di fuori della sua portata. In questa fase l'eroe può anche imparare l'umiltà, a chiedere aiuto e sostegno agli altri.

L'avvicinamento (7) è il passo successivo. Uno spostamento, anche fisico, che aiuta a capire che l'eroe sta per arrivare al punto più profondo e più lontano del viaggio. Questo è rappresentato dalla **prova centrale** (8): uno scontro, un luogo inaccessibile da conquistare, un incontro che definisce l'intera storia dell'eroe. La prova è destinata a cambiare l'eroe per sempre e rappresenta la crisi, il cambiamento, il punto di svolta (anche all'interno) dopo il quale nulla sarà più lo stesso.

E alla crisi segue **la ricompensa** (9). Può essere materiale, sia sotto forma di oggetto o di tesoro che l'eroe cercava, sia qualcosa di meno tangibile, come la saggezza, la conoscenza. Questo meccanismo narrativo è fondamentale, perché simboleggia il fatto che solo attraverso le avversità si può ottenere il risultato. Questo cambiamento non avviene mai senza un prezzo da pagare, a volte anche alto. L'eroe si sacrifica, soffre (a volte rimane sfigurato, ferito, o perde qualcosa di importante come un alleato o una persona cara) e con il sacrificio ottiene il cambiamento.

A questo punto inizia la **via del ritorno** (10), che molto spesso rappresenta un elemento fondamentale del viaggio stesso. La salita in superficie non è facile, può essere ricca di insidie o scontri, e rappresenta altre sfide per l'eroe, o momenti in cui l'eroe può mettere in pratica ciò che ha imparato o ottenuto durante la prova centrale.

Questo ci porta all'apice, il momento più intenso di tutta la storia, rappresentato dal meccanismo di **morte e rinascita** (11) dell'eroe. L'eroe vuole tornare, ma per farlo deve lasciare indietro qualcosa per sempre. Il prezzo dei sacrifici che l'eroe ha fatto lungo il cammino, finalmente ora ha un senso. L'eroe è morto e può rinascere (a volte questo avviene letteralmente nelle storie, altre volte in modo parziale - come attraverso una ferita o rischiando la morte - e a volte questo meccanismo è rappresentato in modo metaforico) e attraverso questo distacco il suo passaggio alla nuova fase della sua vita è sancito: l'eroe ha acquisito nuovi poteri, una nuova consapevolezza, una nuova maturità.

Infine, il viaggio si conclude con **il ritorno a casa e la condivisione dei tesori** (12) o delle conoscenze acquisite con la comunità. Anche questo passo è fondamentale all'interno della storia. L'eroe compie il viaggio non per se stesso, ma per la comunità a cui appartiene. Il ritorno a casa permette all'eroe di acquisire uno status e di guadagnare il proprio posto nella comunità. Tuttavia, il ritorno non è privo di crisi, perché a volte la comunità rifiuta l'eroe perché non lo riconosce più, o forse è l'eroe che non riesce più a trovare il suo posto all'interno della comunità, o può anche essere che l'eroe capisca attraverso il viaggio che la sua comunità non è più quella a cui apparteneva all'inizio della sua avventura, e così via.

Altre interpretazioni possono essere leggermente diverse e porre maggiore enfasi su alcuni elementi o altri, ma queste sono le tappe essenziali del modello del viaggio dell'eroe. È chiaro come sia molto accurato nel descrivere i diversi stadi della condizione umana. È la storia di tutte le storie. Rappresenta noi stessi, la nostra comunità, la continua lotta per la ricerca della nostra identità. Descrive gli innumerevoli cambiamenti che si incontrano nella vita, in breve, descrive e aiuta a interpretare l'esistenza stessa e i suoi momenti più importanti e cruciali.

Tutta la vita umana è un "viaggio" unico, in cui ognuno è l'eroe della propria storia personale e, allo stesso tempo, un altro personaggio della storia degli altri. In questo senso, tutti i personaggi che gli eroi incontrano lungo il cammino e che, di volta in volta, li sostengono o li ostacolano (gli alleati, il mentore, il guardiano, i nemici, ...) affondano le loro radici negli archetipi più profondi e antichi dei nostri miti. Diventano simboli ricchi di significato e aiutano a decifrare la complessità dell'esperienza umana, della propria personalità e di quella che si incontra lungo il proprio cammino.

Si delinea chiaramente come, per iniziare l'avventura, sia necessario che l'Eroe lasci il luogo dove tutto è dato per scontato e, altro elemento necessario, è una presenza umana basata sull'accettazione e sul sostegno. Proprio come nelle fasi narrative tradizionali del viaggio, l'eroe riscopre se stesso anche attraverso la riscoperta degli altri. C'è la definizione di nuovi rapporti con le persone che lo circondano, imparando a conoscerle, a comunicare con loro, a chiedere aiuto se necessario e a sostenerle senza chiedere nulla in cambio. Questo è uno dei motivi per cui l'esperienza del laboratorio My Story Map è costruita sul principio di avviare processi individuali in un quadro di apprendimento cooperativo, all'interno del quale i partecipanti possano partecipare attivamente ai viaggi degli altri.



2.5 Lo storytelling digitale come strumento per favorire l'interattività

Nel 2001 Marc Prensky ha coniato il termine “nativo digitale”⁴ per descrivere la generazione di persone cresciute nell'era digitale e che pertanto si sentono a proprio agio con le tecnologie digitali fin dalla tenera età e le considerano parte integrante e necessaria della propria comunicazione e del proprio apprendimento, ma più in generale della propria vita. Tuttavia, il fatto che i giovani siano nati nell'era digitale e che siano utenti digitali esperti non li rende automaticamente anche esperti in merito al funzionamento di queste tecnologie. Questo è uno dei motivi per cui il laboratorio My Story Map si propone di offrire un approccio pratico alle tecnologie digitali attraverso lo strumento dello storytelling digitale, che permette alle persone di impegnarsi in un processo di contestualizzazione e costruzione delle proprie narrazioni personali concentrandosi anche sul processo di produzione, avendo la possibilità di dare uno sguardo a ciò che si nasconde dietro i prodotti con cui interagiscono quotidianamente, esplorando come vengono realizzati.

Il movimento dello storytelling digitale è stato lanciato nel 1993 a Berkeley, in California, da Joe Lambert e Dana Atchley, fondatori del Center for Digital Storytelling, interessati a mettere a disposizione della “gente comune” il processo che c'è dietro alla produzione mediatica. Negli ultimi 30 anni il Center for Digital Storytelling ha sviluppato e diffuso buone pratiche finalizzate alla condivisione e all'ascolto delle storie contribuendo alla crescita di comunità.

Una delle caratteristiche principali dello storytelling digitale è la sua particolare attenzione al processo di gruppo e all'esperienza dei singoli che condividono storie tra loro. Anche se comporta l'uso e l'applicazione di tecnologie digitali, non si concentra principalmente sulle competenze tecnologiche o sullo sviluppo di prodotti mediatici di alta qualità, ma ha come obiettivo principale quello di costruire e approfondire le connessioni con la comunità attraverso un processo di ascolto e riflessione sulle storie condivise all'interno del gruppo.

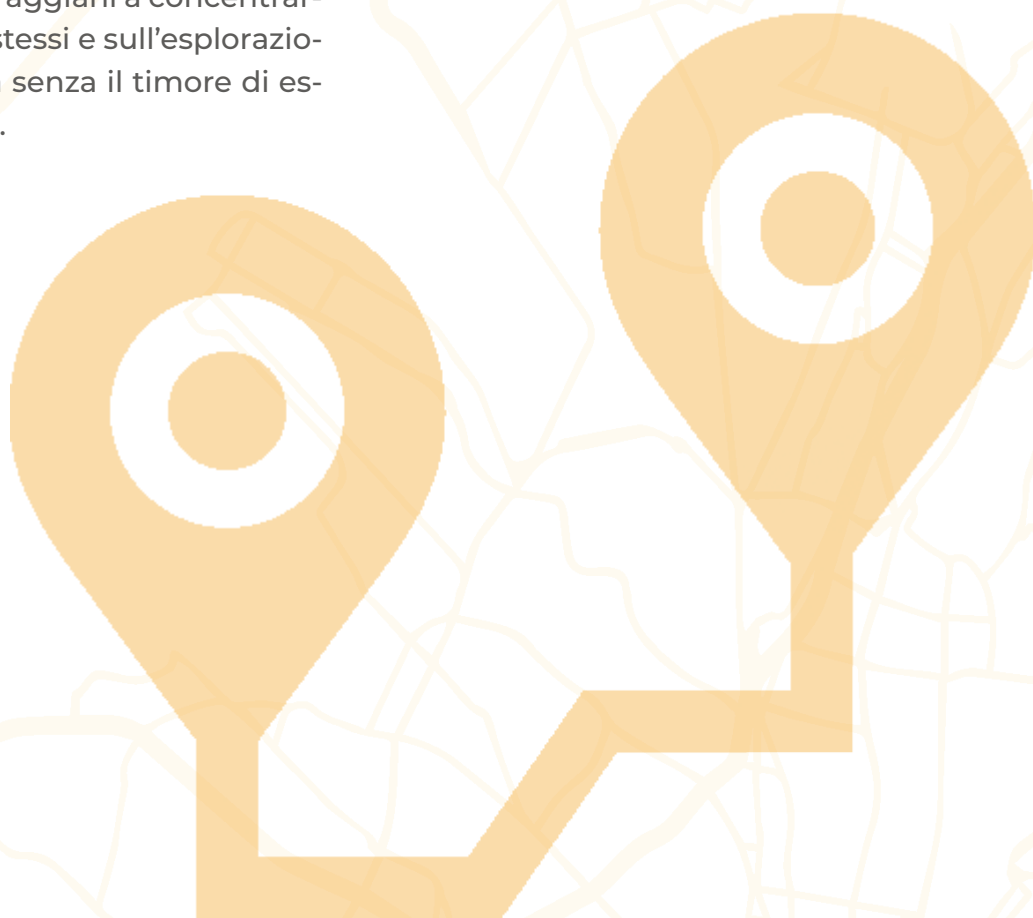
In senso lato, lo storytelling digitale è il processo di combinazione degli elementi di storia e media digitali per l'espressione personale. Questo include canali espressivi come blog, podcast e social media. In un senso più specifico, lo storytelling digitale può essere descritto come il processo di creazione di storie brevi e personali che di solito vengono raccontate attraverso una voce fuori campo registrata in prima persona, immagini fisse e/o in movimento e musica o suoni. In definitiva, un processo di storytelling digitale di successo e un prodotto di storytelling digitale di alta qualità di solito nascono da una significativa pre-progettazione e dall'opportunità concessa ai giovani di sperimentare il fenomeno della “scelta all'interno della struttura”.

4. Prensky, Mark (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *The Horizon* (MCB University Press, Vol. 9 No. 5)



Nelle società europee contemporanee, l'impegno nel mercato del lavoro e nell'istruzione consente di accedere a una serie di attività che hanno una forte influenza sulle competenze, le abilità e la posizione sociale degli individui. I giovani che abbandonano prematuramente la scuola hanno quindi statisticamente meno probabilità di avere accesso a una tale varietà di relazioni e reti sociali che si creano nell'ambiente sociale. Tale esclusione spesso si traduce in bassi livelli di impegno sociale, emarginazione, problemi di dipendenza, disagio psicologico, come la solitudine, senso di impotenza o di inutilità, il sentirsi scoraggiati e/o alienati dal sistema politico e sociale, la sfiducia nelle istituzioni e nelle persone, l'ansia e persino la depressione. Per affrontare le sfide che questi giovani affrontano nella loro vita quotidiana, c'è un grande bisogno di dare loro l'opportunità di parlare e riflettere sulle emozioni e sui problemi che stanno attraversando, e allo stesso tempo incoraggiarli a concentrarsi sull'espressione di se stessi e sull'esplorazione della propria identità senza il timore di essere giudicati o fraintesi.

Il multimediale è un linguaggio con cui i giovani si relazionano facilmente e, di conseguenza, serve come metodo che attira efficacemente i giovani alla partecipazione attiva, alla creatività e all'espressione delle proprie opinioni. L'ideazione e la realizzazione di storie digitali incoraggia i giovani ad andare oltre il ruolo di consumatori e ad entrare nel ruolo di "produttori" dei media. Alla base di tutto, la narrazione digitale invita i giovani a combinare tecnologia, performance ed esperienza personale per riflettere e contribuire al mondo che ci circonda, coinvolgendoli nuovamente nei processi sociali e di apprendimento.



2.6 Dallo storytelling digitale allo story-mapping digitale

Immaginiamo di essere alla ricerca di un tesoro sepolto e che l'unica persona che sappia dove si trova il tesoro non possa venire con noi. La persona che sa dove si trova il tesoro potrebbe sicuramente descrivere in modo molto dettagliato come raggiungerlo, ma cosa succederebbe se l'altro dovesse accidentalmente dimenticare una parte importante delle istruzioni? Scriverla allora potrebbe essere una buona soluzione, così la persona avendo le istruzioni in mano potrebbe facilmente farvi riferimento, se necessario, e sarebbe più difficile dimenticare qualcosa. Ma se poi uno si ritrovasse al di fuori del sentiero tortuoso, tutte le indicazioni non sarebbero comunque utili, in quanto le istruzioni specificano come trovare il tesoro partendo da un punto specifico e non dalla posizione fuori strada in cui ci si trova ora. Una mappa risolve entrambi i problemi. Disegnare una mappa dettagliata dell'area intorno al tesoro permetterebbe di portare con sé qualcosa per non dimenticare nulla e, se ci si perde, sarebbe facile determinare la posizione attuale sulla mappa e poi proseguire verso la destinazione per trovare finalmente il tesoro.

L'idea alla base dell'esperienza di apprendimento del laboratorio My Story Map è quella di fornire ai giovani che hanno abbandonato la scuola un'opportunità di intraprendere un viaggio alla scoperta di se stessi e di esplorare le proprie esperienze di abbandono e di vita, guardandole attraverso (e come se fossero) una mappa. La mappa qui deve essere intesa come uno strumento che permette di guardare le cose da un punto di vista diverso, di collegare le cose. Uno strumento che può visualizzare la macro e la micro dimensione di un qualcosa, che permette di ingrandire e inquadrare una parte specifica, in modo da vederne anche i più piccoli dettagli, e, allo stesso tempo, può allontanarsi e ampliare una sezione rivelando cose che era stato possibile vedere prima. Tutti gli elementi sono già visibili su una mappa, ci sono luoghi dove si è stati e altri che non sono stati ancora visitati, e ci sono tutte le informazioni necessarie per andare dovunque.

Le mappe forniscono un modello visivo che aiuta a organizzare i pensieri e a raccontare una storia chiara e suggestiva. Una story-map può aiutare a valutare i punti di forza e di debolezza di un determinato elemento, fornendo un chiaro riferimento visivo per esplorare potenziali nuove direzioni e supportando le persone nell'identificazione di eventuali pezzi mancanti. Quando lo strumento delle mappe viene applicato al Design Thinking, questo porta a un approccio costruttivo che favorisce il coinvolgimento nelle conversazioni e che si allontana dalle supposizioni e dalle generalizzazioni, iniziando a porre le giuste domande che possono rivolgersi alle sfide affrontate dai giovani che hanno abbandonato la scuola.

Lo story-mapping digitale è considerato un metodo promettente per coinvolgere i giovani che hanno abbandonato la scuola e motivarli a riprendere un percorso educativo nel contesto dell'apprendimento a lungo termine. Offre alti livelli di coinvolgimento attivo in quanto permette alle persone di personalizzare il proprio contributo, offre possibilità di collaborazione creativa, il potenziale per cambiare le proprie percezioni e un'opportunità di apprendimento profondo attraverso la discussione e la condivisione delle storie. Il processo contribuisce positivamente allo sviluppo di competenze di base e trasversali e di competenze chiave come la comunicazione, la competenza digitale, la consapevolezza e l'espressione culturale, la competenza matematica e le competenze di base in campo scientifico e tecnologico.



Il lavoro sulla narrazione personale segue regole specifiche, che non solo permettono ai giovani di padroneggiare meglio la lingua e arricchiscono le loro capacità di “parlare” e “scrivere” (competenze di base come esporre una progressione logica della narrazione e/o produrre un testo scritto correttamente rispettando le regole base di ortografia, grammatica e punteggiatura), ma che gli permettono anche gradualmente di:

- 📍 identificare gli attori e i luoghi chiave e il luogo o i luoghi, fornendo utili riferimenti temporali;
- 📍 mobilitare le conoscenze generali che permettono di caratterizzare l'oggetto della narrazione;
- 📍 rispettare un ordine cronologico nell'esposizione dei fatti;
- 📍 mostrare in modo semplice le cause e le conseguenze di un evento e/o le azioni di un personaggio;
- 📍 menzionare, laddove appropriato, la novità o la peculiarità di questo o quel momento rispetto a una situazione precedente;

Applicato alla narrazione personale, lo strumento della mappa ha un ruolo chiave anche nel processo di posizionamento dei giovani stessi sulla mappa, identificando i riferimenti spaziali e combinandoli con quelli cronologici per costruire la propria narrazione. Avere la possibilità di esplorare lo spazio in cui si svolge una storia, guardando i diversi luoghi, aggiunge un ulteriore strato alla narrazione, la incorpora in un luogo specifico e la rende più reale e contestualizzata. Le emozioni che abbiamo provato, le persone che abbiamo incontrato, le decisioni che abbiamo preso, le esperienze che abbiamo fatto, i ricordi di esso, sono tutti immagazzinati da qualche parte nel tempo e nello spazio. In che modo i luoghi in cui si cresce e/o si vive influenzano e influenzano la propria vita e la propria storia?

In questo modo la mappa diventa uno strumento che comunica e, inoltre, favorisce la comunicazione su aspetti generalmente omessi perché personali, anche intimi. Le mappe sono nate per condividere la conoscenza e trasmettere informazioni, per interagire e impegnarsi con l'altro in modo da mostrare alle persone cose che altrimenti non potrebbero vedere. Le mappe riflettono il desiderio interiore di connessione e condivisione che tutti gli esseri umani portano dentro di sé. Ogni mappa ha una sua chiave o leggenda che permette agli altri di decifrarla e fornisce le informazioni necessarie affinché la mappa abbia un senso. Lavorare con le mappe permette alle persone di ricercare quei simboli chiave all'interno delle proprie storie.

Oggi, gli strumenti Geo-ICT, i dati aperti, la multimedialità sul web e il Web 2.0 hanno ampliato la capacità e il pubblico per la narrazione attraverso le mappe. Oggi esistono molte piattaforme diverse che permettono alle persone di raccontare storie attraverso le mappe, come Odyssey JS, StoryMaps JS, MapStory, Cov-On_e altre. Tutti questi programmi offrono modi diversi e unici di presentare informazioni testuali e visive, permettendo agli utenti di scegliere quali funzionalità possano supportare al meglio le esigenze delle loro presentazioni, in termini di livello di accessibilità, interazione, complessità, ruolo dei diversi elementi.



2.7 Un mezzo digitale per la narrazione personale: ESRI Story Maps

La piattaforma principale scelta per la creazione delle story-map digitali nell'ambito del laboratorio My Story Map è ArcGIS Online.

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.

Dal 2012, tra le componenti relative ad ArcGIS vi sono gli strumenti di Esri Story Maps. Si tratta di una serie di applicazioni web, facili da usare e progettate per un pubblico non specializzato, che permettono a persone con diversi livelli di abilità digitali di raccontare storie progettando e creando le proprie story-map. Il sistema funge da potente strumento di storytelling e social media, e permette agli utenti di combinare dati geospaziali con testi narrativi, foto e multimedia, compresi i video, per visualizzare un tema o eventi sequenziali con un design accattivante. Esri Story Maps mette in evidenza gli elementi delle mappe tanto quanto gli altri media, il che lo rende uno strumento molto stimolante per lavorare con lo storytelling digitale. Questo perché offre un livello di flessibilità in termini di lavoro con le mappe che è abbastanza ampio.

Per poter vedere una story-map, gli utenti devono essere collegati a internet. Le story-map possono essere visualizzate su tutti i browser web e computer, tablet e telefoni comunemente usati, e tutti i modelli di applicazione hanno un layout reattivo che si regola automaticamente quando vengono visualizzati su schermi più piccoli, come ad esempio su dispositivi mobili, o se sono incorporati all'interno di frame più piccoli sulle pagine web.

Il laboratorio My Story Map utilizza l'interazione con la piattaforma Esri Story Maps per coinvolgere i giovani che hanno abbandonato la scuola nel processo di contestualizzazione e rielaborazione della loro esperienza e delle loro storie personali sotto forma di una story-map digitale.



2.8 ESRI Story Maps template: lo Story Map Tour SM

La piattaforma supporta attivamente gli utenti a trovare il modo migliore per esprimere la storia che vogliono raccontare, offrendo una varietà di template in grado di rispondere alle diverse esigenze di chi racconta la storia e diverse funzioni. Ogni template ha una pagina di tutorial che guida l'utente attraverso la fase di creazione, che evidenzia anche quali componenti possono essere incorporati nella storia, permettendo agli autori di scegliere quale tipo di esperienza utente desiderano realizzare per il proprio pubblico.

Un template che è stato identificato come particolarmente adatto all'esperienza di apprendimento del laboratorio My Story Map è lo Story Map Tour SM, che presenta una narrazione lineare, basata sui luoghi, composta da immagini o video, in cui ogni contenuto multimediale della narrazione del tour è geo-localizzato. Tuttavia, altri modelli offrono eccellenti alternative.

A Sequence of Place-enabled Photos or Videos



Story Map TourSM

Present a set of photos or videos along with captions, linked to an interactive map. It's ideal for walking tours or any sequence of places you'd like your readers to follow. Choose between three different layout options, including a new Side Panel layout that makes your beautiful photos fill most of the display.

[BUILD](#)[OVERVIEW](#)[GALLERY](#)[TUTORIAL](#)[FAQS](#)[BLOG](#)

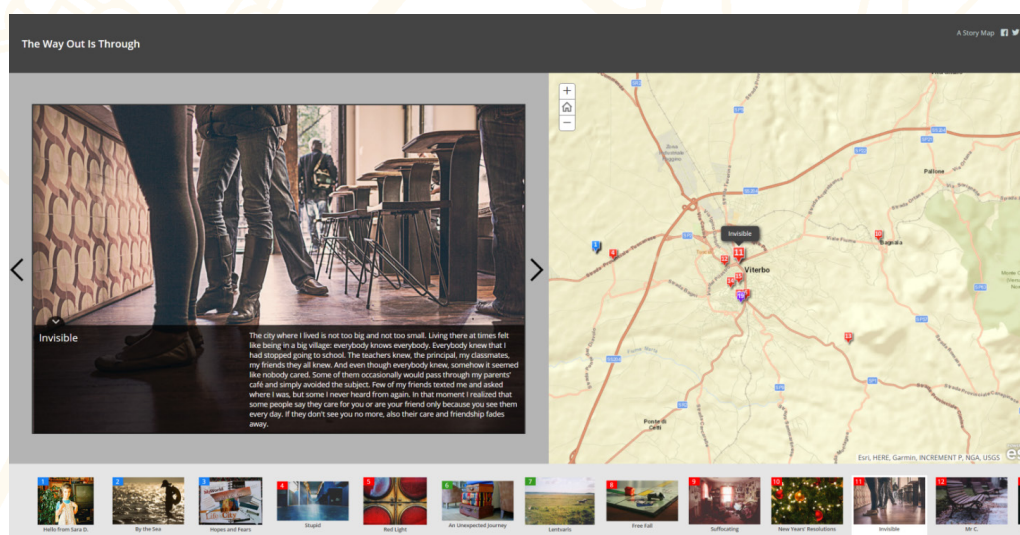
Questo template è stato scelto per essere utilizzato nel laboratorio per due motivi principali:

-  **linearità e semplicità:** una story-map è un prodotto multimediale complesso, il template Story Map Tour SM assicura e garantisce la ricchezza dei prodotti finali mantenendo però un livello di difficoltà gestibile per quel che riguarda il processo di creazione. La traduzione delle storie dei giovani partecipanti in una story-map digitale è un esercizio espressivo per i partecipanti, e la piattaforma non dovrebbe richiedere troppo tempo durante l'esperienza, ma piuttosto integrarsi in modo organico. Esercitare la capacità di essere efficaci, di raccontare l'essenza e trovare il nucleo del proprio messaggio è uno degli obiettivi principali che il laboratorio vuole raggiungere per quanto riguarda lo sviluppo delle capacità comunicative dei partecipanti. Questo modello combina perfettamente i tre pilastri metodologici fondamentali dell'esperienza (mappa, narrazione ed espressione attraverso i media) e incoraggia gli autori a selezionare con cura il proprio materiale narrativo;

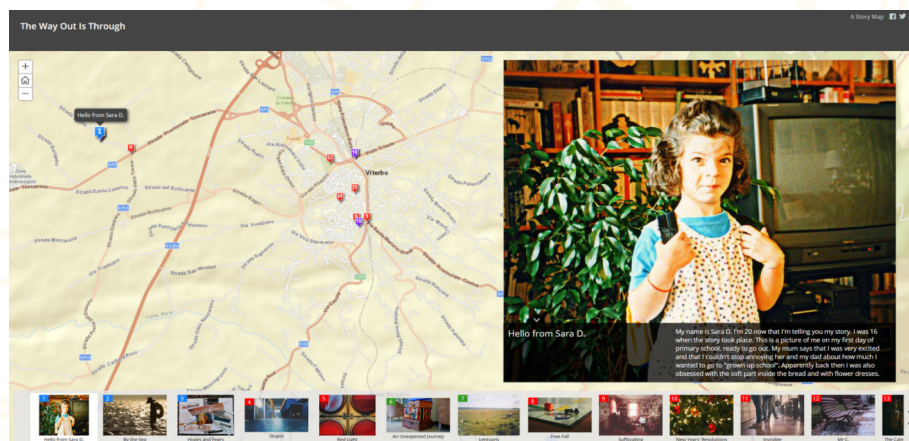


📍 **l'esperienza dell'utente:** il modello Story Map Tour SM presenta molteplici opzioni di interazioni con l'utente. I lettori possono scegliere di cliccare in sequenza attraverso il tour o di sfogliarlo interagendo direttamente con la mappa, o utilizzando un piccolo percorso facoltativo di miniature. Il pubblico principale delle story-map digitali è costituito per lo più da amici e da altri giovani, il fatto di dare loro la possibilità di avere un'esperienza utente attiva, in cui possono scegliere di esplorare la story-map guardandola anche da prospettive diverse e in ordine non sequenziale, è ciò che fa risaltare lo story-mapping digitale in confronto, per esempio, allo storytelling digitale. Stando allo Spettro di Partecipazione sviluppato dall'International Association of Public Participation, alti livelli di partecipazione pubblica possono portare a un aumento dell'impatto sul pubblico: lo spettro descrive chiaramente come "informare" e "consultare" siano oggi considerati per lo più attività passive, mentre "coinvolgere, collaborare e responsabilizzare" generano livelli più alti di coinvolgimento attivo. Questo tipo di esperienza dell'utente favorisce il coinvolgimento attivo dei lettori che non si limitano più ad ascoltare o a leggere una storia, ma che in qualche modo si trovano a fare propria la storia attraverso l'interazione con essa.

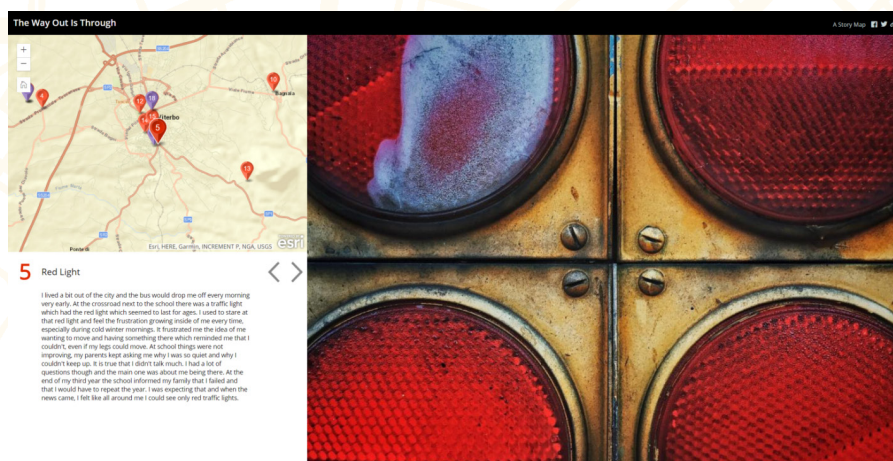
Il modello di Story Map Tour SM permette agli autori di scegliere tra tre diversi layout che possono essere personalizzati attraverso il pulsante Impostazioni sul lato sinistro del costruttore:



Il layout a tre pannelli mostra la storia in ordine sequenziale in un percorso di miniature in fondo alla mappa, permettendo al pubblico di vedere la linea temporale della storia, e poi divide la story-map in due parti, ugualmente importanti: una sezione dedicata ai contenuti multimediali e al relativo testo e l'altra dedicata alla mappa. Il pubblico può visualizzare la story-map attraverso l'interazione con tutti i pannelli, seguendo l'ordine cronologico o semplicemente cliccando e selezionando diverse posizioni sulla mappa o diverse miniature nel percorso.



Il layout integrato offre le stesse possibilità di interazione del layout a tre pannelli, l'unica differenza principale è che la sezione dedicata alla mappa ha più spazio e finisce per diventare il focus principale, in quanto la sezione dei contenuti multimediali diventa un pannello che non è visivamente separato ma integrato in quello della mappa.



Il layout a pannelli laterali è una nuova funzionalità dello Story Map Tour ⁵sm. Anche questo ha tre pannelli separati, ma in questo caso quello che ha una posizione più predominante è quello che contiene i contenuti multimediali ed è mostrato sul lato. La mappa diventa una sezione più piccola e, invece di avere la linea temporale della storia esposta, questo layout dà più spazio all'elemento del testo che accompagna ogni capitolo della storia. Il fatto di non avere la linea temporale in chiaro, permette al pubblico di attendere con maggiore curiosità i passi successivi e fornisce un'esperienza di narrazione più sequenziale e classica, anche se è ancora possibile per il pubblico leggere la story-map in modo non cronologico attraverso l'interazione diretta con gli elementi sulla mappa.

Scegliendo un layout specifico, gli autori possono dare maggiore rilevanza ad alcuni elementi della propria story-map, rispecchiando anche quello che è stato il loro proprio processo personale di elaborazione delle proprie storie, ciò su cui si sono concentrati di più e ciò che hanno scoperto durante la loro esplorazione.

Un modello di story-map di un'esperienza di abbandono scolastico "The Way Out Is Through" ⁵è disponibile al fine di vedere quale potrebbe essere un possibile risultato finale. La story-map è stata realizzata utilizzando una vera e propria storia di abbandono, seguendo il processo delineato negli allegati ai materiali didattici per quanto riguarda la creazione di una story-map digitale.

5. <https://arcgis.com/1D4iWT>



2.9 la nuova piattaforma di ESRI Story Maps

A partire dall'estate del 2019, Esri ha lanciato una nuova versione della piattaforma Story Maps. Le sue funzionalità aumenteranno gradualmente nei prossimi anni. Per questo motivo all'interno del progetto continuiamo a utilizzare sia la "classica" che la nuova piattaforma.



3. IL LABORATORIO “MY STORY MAP”

3.1 Un approccio esperienziale: l'educazione non formale

Oltre alla metodologia dello story-mapping digitale, l'approccio principale del laboratorio My Story Map si basa principalmente sui principi dell'educazione non formale e dell'apprendimento esperienziale. Citando dal contributo pubblicato dall'UNESCO⁶ nel 1997, l'Educazione Non Formale può essere definita come qualsiasi attività organizzata e strutturata con uno scopo educativo che non corrisponda esattamente alla definizione di educazione formale. Può quindi svolgersi sia all'interno che all'esterno delle istituzioni educative, e si rivolge a persone di tutte le età. A seconda del contesto, può essere parte integrante dei processi di alfabetizzazione degli adulti, dell'educazione di base, delle attività educative supplementari per gli alunni, delle attività volte a promuovere o ad approfondire le competenze esperienziali, lavorative e culturali. I programmi di educazione non formale non seguono necessariamente strutture prestabilite, possono avere una durata diversa e possono prevedere o meno la certificazione dell'apprendimento raggiunto. Il contesto metodologico da cui provengono i materiali di apprendimento selezionati per il laboratorio My Story Map è quello dell'apprendimento esperienziale.

L'apprendimento esperienziale si basa sul principio dell'apprendimento attraverso il fare, prendendo parte a situazioni o attività che stimolino la riflessione degli individui, del gruppo e degli individui all'interno del gruppo. L'apprendimento esperienziale permette ai discenti di imparare a conoscere se stessi nel quadro di un percorso di sviluppo personale finalizzato ad aumentare la propria autoconsapevolezza. È un processo basato sulle interazioni con il gruppo attraverso un continuo scambio di input e feedback. Il discente non è quindi un contenitore vuoto che sfrutta l'esperienza di apprendimento per riempirsi di contenuti, ma che piuttosto assume un ruolo attivo sia per se stesso che per le altre persone coinvolte nel processo. Ogni attività proposta (simulazioni, condivisione in piccoli gruppi, giochi di conoscenza, attività di apprendimento basate su giochi, ecc.) ha come obiettivo principale quello di costruire con i discenti un'esperienza che possa essere uno spunto, un ponte metaforico verso nuove attività ed esperienze future, e che possa continuare a farli crescere ed esplorare. L'apprendimento esperienziale ha come obiettivo di riferimento lo sviluppo dell'essere umano, che deve essere considerato come un processo che non ha un'età di riferimento specifica, una costante evoluzione basata sull'apprendimento permanente.

6. UNESCO. International Standard Classification of Education. ISCED 1997 (pag.41) . Paris: UNESCO.



3.2 La struttura del laboratorio: le diverse fasi

Il laboratorio My Story Map è un'esperienza d'apprendimento in più sessioni rivolta ai giovani che hanno abbandonato un percorso educativo o formativo nella fascia d'età tra i 15 e i 25 anni. Il suo obiettivo principale è quello di motivare i giovani che hanno abbandonato la scuola ad impegnarsi nuovamente in esperienze di apprendimento, coinvolgendoli in un'attività mirata alla contestualizzazione e alla rielaborazione della propria esperienza di abbandono sotto forma di una story-map digitale.

Il contenuto del laboratorio è composto dalla combinazione dei diversi materiali formativi forniti nei due moduli di apprendimento "Come raccontare una storia (di vita)" e "Competenze di produzione digitale" in modo da coinvolgere i discenti sia in un'esperienza di auto-scoperta e di riflessione sul contesto, le cause e le ragioni che li hanno portati alla decisione di abbandonare, sia in un'esperienza di valorizzazione delle loro capacità di auto-espressione attraverso la produzione di contenuti multimediali digitali. La creazione della propria story-map digitale è allo stesso tempo un punto di arrivo e un punto di partenza per i discenti, in quanto rappresenta un processo di auto-potenziamento finalizzato ad ispirare e promuovere un rinnovato senso di identità e di riappropriazione della propria storia, in modo che si possano potenzialmente compiere nuovi passi verso una nuova direzione all'interno del proprio percorso di apprendimento sul lungo termine.

Il processo di apprendimento del laboratorio My Story Map è diviso in quattro fasi:

FASE 1: MAPPARE ME STESSO E IL GRUPPO

Questa fase ha come obiettivo principale quello di definire la cornice dell'esperienza del laboratorio. È un momento dedicato ai partecipanti per iniziare a condividere storie su se stessi, conoscere gli altri, contestualizzare la dimensione di apprendimento del laboratorio attraverso l'autovalutazione e familiarizzare con i metodi e il linguaggio della narrazione, della storytelling digitale e il concetto di mappa. La costruzione del gruppo e i principi di condivisione e ascolto sono al centro del processo in questa fase.

Numero di sessioni minimo consigliato:

1

FASE 2: MAPPARE STORIE (DI VITA)

Questa fase è dedicata all'esplorazione di una varietà di diversi metodi, input e media applicati ai processi dell'espressione di sé e della narrazione personale. I partecipanti affrontano in diverse momenti e da diverse prospettive le storie relative alle proprie esperienze personali di abbandono e iniziano un processo di contestualizzazione e auto-riflessione sugli elementi chiave delle loro storie. L'obiettivo principale è quello di far sì che i partecipanti aumentino gradualmente la propria consapevolezza di sé, mappando e collegando tra loro diversi elementi e organizzandoli in un flusso narrativo.

Numero di sessioni minimo consigliato:

2

FASE 3: LA COSTRUZIONE DELLA MIA STORY-MAP DIGITALE

Questa fase è dedicata al processo di creazione delle story-map digitali individuali. Ispirati dai risultati e dai materiali prodotti durante le sessioni precedenti, i partecipanti riflettono sul messaggio centrale che vogliono comunicare, identificano gli elementi principali della loro storia e poi iniziano a tradurli in una story map. I partecipanti saranno incoraggiati a lavorare individualmente e direttamente sulla piattaforma Esri Story Maps e saranno supportati nel processo sia dal facilitatore che dai propri compagni attraverso la pratica del supporto tra pari.

Numero di sessioni minimo consigliato: 2

FASE 4: MAPPARE IL FUTURO

In questa fase i partecipanti condividono con il resto del gruppo la versione finale della propria story-map digitale personale e iniziano a riflettere su come impostare le singole intenzioni future e le possibili azioni che potrebbero essere intraprese dopo la fine del laboratorio. Tempo per chiudere e valutare tutte le dinamiche: quella individuale dei singoli partecipanti, quella collettiva del gruppo e quella di apprendimento del processo nella sua complessità anche attraverso l'autovalutazione.

Numero di sessioni minimo consigliato: 1

Il mix di attività previste dai materiali formativi è il più ricco e diversificato possibile, al fine di fornire un'ampia varietà di approcci e strumenti di apprendimento, in grado di stimolare diversi stili di apprendimento e di attivare canali psicologici e cognitivi molto diversi in tutte e quattro le fasi del laboratorio. Si prevede, infatti, un mix di attività esperienziali e teoriche, opportunità di discussione e confronto, lavoro di gruppo, simulazioni, esperienze all'aperto ove possibile, occasioni di riflessione e condivisione, al fine di promuovere un'esperienza il più completa possibile e fornire numerose e diverse opportunità di apprendimento.



3.3 Struttura e durata delle sessioni

La struttura di implementazione prevista è di 6 sessioni che coprono il contenuto delle 4 fasi del laboratorio, in modo da raggiungere un totale di 20-30 ore per l'intera esperienza di apprendimento.

La struttura media delle sessioni è stata pensata per coprire da 3 ore e mezza a 5 ore, tenendo conto che, oltre al tempo delle pause intermedie, può essere utile avere un periodo di tempo appositamente dedicato all'inizio di ogni sessione per consentire ai partecipanti di riconnettersi tra loro e anche alla fine per assicurarsi di chiudere completamente il processo della giornata, dando la possibilità al gruppo di condividere qualsiasi risultato, sensazione o riflessione sulla sessione.

Un numero minimo di 2 sessioni è fortemente raccomandato per quanto riguarda sia la seconda che la terza fase, in modo da dare ai partecipanti la giusta quantità di tempo per conoscersi realmente, immergersi più a fondo nelle proprie storie e creare, di conseguenza, la propria story map digitale.

3.4 Le tempistiche di implementazione

I tempi di implementazione possono essere adattati dal facilitatore in base alle risorse disponibili e alle esigenze del gruppo e delle singole realtà locali. Le sessioni possono quindi svolgersi nell'arco di una o più settimane, anche se la proposta sarebbe quella di non far passare troppo tempo tra due sessioni e di cercare di mantenere il più possibile una struttura regolare.

Avere incontri regolari può aiutare a rafforzare il senso di comunità di apprendimento e a dare un senso di significato e di ritualità sia all'esperienza stessa che all'attesa nel frattempo, portando il singolo ad attendere con trepidazione il momento della prossima sessione con il gruppo. Nello spazio del laboratorio i partecipanti devono sentirsi a proprio agio nell'esprimere se stessi, i propri pensieri e i propri sentimenti: fornire un quadro chiaro e, allo stesso tempo, flessibile che possa essere adattato alle possibili esigenze, ai cambiamenti e alle sfide che potrebbero emergere durante il processo, può aiutare a favorire e rafforzare questa sicurezza.

3.5 Dimensioni del gruppo

A causa della natura delicata e personale dell'obiettivo principale del laboratorio, l'esperienza è stata originariamente concepita per gruppi di lavoro di piccole dimensioni, quindi la raccomandazione sarebbe quella di attuarla idealmente con un massimo di 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 e rafforzando il rapporto di gruppo, aumentando il livello di intimità, fiducia e confidenzialità.



3.6 Apprendimento cooperativo: il valore del gruppo nel processo di apprendimento

Quando nella vita di una persona si verifica un processo di empowerment individuale, si comincia a credere di essere in grado di comprendere e di avere un migliore controllo della propria situazione, e quindi si comincia ad agire per migliorare la propria vita e il proprio ambiente. Tutto questo e molto altro ancora può essere attivato in contesti di gruppo. In un gruppo le persone possono esprimere sentimenti e aspirazioni, conoscere se stesse e il proprio background, pianificare soluzioni per agire per il proprio bene. Molte abilità sociali e interpersonali possono essere apprese all'interno di un processo di gruppo, come la capacità di collaborare con gli altri, di esercitare un'influenza interpersonale, di ricoprire un ruolo di responsabilità, di prendere decisioni e risolvere problemi, di organizzare e svolgere compiti organizzativi complessi. Lo sviluppo di tali abilità rafforza la fiducia delle persone nelle proprie capacità e migliora la loro autostima, e in questo modo il processo di empowerment individuale viene rafforzato nel gruppo, oltre sentirsi appagati dal fare qualcosa per gli altri. Il gruppo è un organismo di mediazione tra i vari livelli di empowerment: collega il singolo ai processi di empowerment della comunità, collega gli individui che vi partecipano e collega gli individui agli ambienti che sono significativi per la propria vita.

D'altra parte, è un dato di fatto che l'apprendimento in un contesto di gruppo sia intrinsecamente più complesso dell'apprendimento competitivo o individualistico proprio perché gli studenti devono impegnarsi simultaneamente su un obiettivo specifico e nel lavoro di gruppo. Mettere le persone nella stessa stanza, farle sedere insieme e dire loro che sono un gruppo non significa che si sosterranno a vicenda e coopereranno efficacemente. L'approccio dell'apprendimento cooperativo ha come obiettivo principale quello di raggiungere il pieno potenziale del contesto di gruppo. Per raggiungere questo risultato, uno degli obiettivi dell'apprendimento cooperativo è quello di lavorare nella direzione di promuovere l'interazione costruttiva, preferibilmente faccia a faccia, che avviene quando i membri del gruppo condividono le risorse e l'aiuto, sostenendo, incoraggiando e lodando gli sforzi dell'altro nell'apprendimento. È attraverso la promozione dell'apprendimento reciproco che gli studenti si impegnano personalmente l'uno verso l'altro e verso i propri obiettivi reciproci.

Lo scopo dell'apprendimento cooperativo è quello di rendere ogni membro un individuo più forte a sé stante. Le persone imparano insieme in modo che possano successivamente ottenere risultati più soddisfacenti come individui, il che richiede essenzialmente lo sviluppo, all'interno del gruppo, di un senso di responsabilità individuale e di gruppo. Il gruppo deve essere responsabile del raggiungimento dei suoi obiettivi e tutti i membri devono essere responsabili di contribuire al processo con la loro parte. La responsabilità individuale esiste quando il contributo di ogni singolo discente viene valutato e i risultati vengono restituiti al gruppo e all'individuo per capire chi potrebbe aver bisogno di maggiore assistenza, sostegno e incoraggiamento nell'affrontare il processo di apprendimento.



3.7 Lavorare in gruppo: il valore della co-conduzione

L'esperienza comune di un gruppo di partecipanti è costituita dalle attività proposte che fungono da stimolo per il discente a riflettere sulle proprie reazioni, sul proprio modo di relazionarsi con gli altri e sul tema affrontato, raccogliendo, attraverso la condivisione, anche le riflessioni degli altri partecipanti. In questo caso viene poi facilitata la circolazione degli spunti di riflessione, eventualmente supportandone la disposizione e l'astrazione in termini di analisi. In questo modo, l'astrazione permette ai partecipanti di cogliere quegli elementi utili al loro apprendimento, all'approfondimento del tema e alla maggiore consapevolezza che ne deriva. L'azione in questo caso va oltre i confini dell'intervento e rappresenta la scelta consapevole che il partecipante deciderà di fare con ciò che ha appreso durante l'intervento proposto, quando certe dinamiche devono essere ripetute.

Il laboratorio My Story Map mira a garantire un ambiente di sicurezza e fiducia, dove si adottano atteggiamenti non violenti e non competitivi, dove nessuno è o si sente giudicato e dove tutti sono invitati, indipendentemente dal proprio ruolo, ad essere aperti e consapevoli della propria identità senza provare sensi di colpa e/o paura. L'apprendimento avviene in assenza di giudizio, partendo dall'essere affidabili gli uni verso gli altri e rispettosi di ogni opinione ed emozione. In questo modo le reazioni e le risposte che ne derivano, sia individuali che collettive, non generano giudizi, ma diventano oggetto di attenta valutazione, di ascolto, di rispetto, di autovalutazione.

Una proposta metodologica in termini di facilitazione del laboratorio My Story Map per garantire la qualità di questo ambiente è quella della co-conduzione. La scelta della co-conduzione è indubbiamente più impegnativa sia in termini di energia che di tempo dedicato alla preparazione e alla realizzazione, ma unita alla necessità di costruire le condizioni per un intervento sistemico che possa favorire i suoi effetti e un eventuale supporto di accompagnamento, è una scelta che può portare a molteplici benefici come ad esempio:

- Condividere un obiettivo comune, ma dividere ruoli e responsabilità;
- Poter osservare il gruppo e la sua dinamica in modo molto più ravvicinato anche durante la realizzazione di una singola attività;
- Focalizzare l'energia sull'adattamento delle attività non appena emergono nuovi bisogni e interessi da parte del gruppo;
- Stimolare l'attenzione dei partecipanti attraverso un'alternanza di voci diverse e valorizzare la diversità delle competenze e degli stili nella facilitazione;
- Fornire un sostegno individuale in caso di crisi, mantenendo l'attenzione sul gruppo;
- Migliorare la diversità di genere nel gruppo di facilitazione;

Il team di facilitazione dovrebbe essere costruito con attenzione, migliorando, dove possibile, le qualità e le caratteristiche degli individui al di là del loro background educativo o formativo, ed evidenziando competenze quali: comunicazione, creatività, organizzazione, motivazione, proattività, gestione dei conflitti, capacità di feedback, positività, affidabilità e riflessività.

3.8 Limiti di intervento

Anche se l'esperienza di apprendimento del laboratorio pone una forte enfasi sugli elementi della motivazione, dell'empowerment e dello sviluppo personale, è fondamentale chiarire come lo scopo principale sia educativo e non terapeutico. I facilitatori devono essere pronti e preparati a gestire le possibili risposte emotive dei partecipanti, consapevoli della possibile fragilità sia del gruppo di riferimento che del processo, ma devono anche essere pronti ad accompagnare e reindirizzare il giovane nella direzione di ottenere un sostegno specifico, se necessario, secondo ogni singolo caso.



4. OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

4.1 La dimensione di apprendimento nel laboratorio My Story Map

Negli ultimi anni, l'apprendimento è stato misurato sempre più non soltanto in termini di conoscenza, ma anche in termini di capacità degli individui di utilizzare le proprie conoscenze per applicarle in modo pratico e in diversi contesti. Se ogni attività è un'opportunità di apprendimento, allora lo story-mapping digitale, con tutta la sua complessità di conoscenze e know-how, è sicuramente un concentrato di sviluppo delle competenze, soprattutto per ciò che riguarda le competenze necessarie nel mondo attuale e in quello futuro.

Il World Economic Forum sottolinea nel suo "Future of Job's Report" (2016) la grande evoluzione che la società mondiale sta vivendo e introduce le competenze che saranno necessarie per i lavori di domani nel contesto di quella che è considerata la 4° rivoluzione industriale, la rivoluzione digitale. In questo ampio rapporto, la capacità di una persona si basa sulla combinazione delle proprie competenze, del proprio know-how e della propria personalità.

7. <http://reports.weforum.org/future-of-jobs-2016/preface/>

Infatti, essere competenti oggi richiede un mix di competenze tecniche (hard skill), comportamentali (soft skill) e settoriali (padroneggiare le sfide e la cultura del settore in cui ci si specializza). I sistemi di formazione iniziale e continua si concentrano quasi completamente sullo sviluppo delle competenze tecniche (hard skills), trascurando invece le soft-skills. Tutti gli studi prospettici giungono alla stessa conclusione: la vita sociale e le opportunità di lavoro, sia domani che oggi, dipendono dallo sviluppo delle soft-skills.

Combinando insieme le potenzialità offerte dalla metodologia dello story-mapping digitale, un approccio pedagogico olistico e le principali 10 competenze chiave che il World Economic Forum ha identificato nel "Future of Job's Report" come quelle da sviluppare entro il 2020, il laboratorio My Story Map delinea e identifica 10 aree principali (suddivise in 50 competenze specifiche) che sono affrontate nei materiali di formativi e che possono essere sviluppate dai giovani che hanno abbandonato la scuola attraverso la loro partecipazione all'esperienza di apprendimento.



1. COMUNICAZIONE EFFICACE

1. Comprendere ed esprimere chiaramente i propri pensieri ed emozioni;
2. Essere empatici;
3. Ascoltare efficacemente;
4. Descrivere e spiegare le idee;
5. Parlare in pubblico;

L'intero laboratorio di My Story Map in definitiva è incentrato sulla comunicazione. 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.

Il lavoro sul raccontare si concentra più specificamente sull'essere in grado di organizzare i propri pensieri in un flusso, trovare l'essenza del messaggio, essere in grado di trasmettere e tradurre in una forma accessibile pensieri ed emozioni, che alla fine si traduce nell'imparare a gestire la propria intelligenza emotiva. Tutto questo è possibile se si impara anche ad ascoltare, che non si tratta solo di ascoltare qualcuno, ma di avere una diversa consapevolezza, una diversa qualità nel proprio modo di essere ogni volta che qualcuno parla, in modo che l'atto di ascoltare attentamente le storie degli altri possa diventare un canale per creare una connessione più profonda e stimolante con l'altro. La capacità di essere empatici consiste nel saper ascoltare e sintonizzarsi con le emozioni dell'altro, e questo ci dà una chiave di accesso in più al messaggio della storia. Praticandolo con gli altri, si può imparare a farlo con se stessi, rafforzando così la propria capacità di ascoltare le proprie emozioni, di essere in connessione con se stessi e di scoprire che cosa si sente, dove nel corpo lo si sente, che cosa significa e solo allora essere in grado di raccontarlo. La comunicazione è vista qui come una pratica integrata di narrazione e di ascolto.



2. COMUNICAZIONE DIGITALE

1. Gestire la propria identità digitale;
2. Interagire e condividere attraverso le tecnologie digitali;
3. Uso di comuni software per computer;
4. Navigazione, ricerca e filtraggio di dati, informazioni e contenuti digitali;
5. Netiquette;

Strettamente connesso con la competenza della comunicazione in senso lato, il laboratorio My Story Way affronta in modo più specifico anche la competenza della comunicazione digitale. Quindi, anche in questo caso, si tratta di raccontare e ascoltare, ma con un terzo elemento aggiuntivo che è quello delle tecnologie digitali.

Quando si deve raccontare la propria storia di persona e la gente è lì ad ascoltare, non ci si può nascondere se, per esempio, la voce trema, o il viso arrossisce, perché la gente ci vede e se ne accorge. Soprattutto se si tratta di emozioni, le possibilità di diventare emotivi, di commettere errori e di “mettersi in imbarazzo” crescono in modo esponenziale. Il fatto di potersi esprimere attraverso le tecnologie digitali è affascinante perché porta con sé l'elemento dell'anonimato e, d'altra parte, una vasta gamma di possibili personalità, in modo che uno possa essere chiunque o nessuno allo stesso tempo, avendo molta libertà di scegliere chi vuole essere esattamente quando appare su internet.

Il concetto di identità digitale e di interazione digitale è un tema che il laboratorio affronta in profondità, lavorando nella direzione di promuovere un modo più onesto e sano di avvicinarsi ai contenuti personali che i giovani caricano online, prendendo le distanze dal concetto di manipolazione dell'identità e della realtà per nascondere parti di sé e favorire un'interazione più consapevole. Attraverso il processo di creazione della propria story-map digitale, i partecipanti hanno l'opportunità di riflettere su come vogliono presentarsi online, inquadrando una parte specifica di se stessi, e qual è il messaggio che vogliono condividere, con quale linguaggio, con quale contenuto.

3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

1. Usare le tecnologie digitali in modo creativo;
2. Produrre contenuti scritti per una pluralità di destinatari e di media;
3. Scattare, modificare e condividere fotografie e video digitali;
4. Creare pagine web e altre presentazioni sul web;
5. Avere esperienza con il copyright e le licenze;

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. I partecipanti hanno l'opportunità di provare e vedere come applicare direttamente i diversi media allo scopo di cogliere l'essenza del proprio messaggio e della propria storia.

Il laboratorio si propone anche di esplorare la dimensione del diritto d'autore in cui il tema dell'identità emerge di nuovo in modo molto forte. Si basa sull'idea di prendere coscienza del fatto che ciò che si produce è la propria proprietà intellettuale, imparando a valorizzare la propria produzione e vedendola come un'estensione di se stessi, dei propri pensieri, percezioni ed emozioni, percependola come un contributo sociale, come qualcosa che si è scelto di condividere e di conseguenza imparando a valorizzare la produzione degli altri.



4. AUTOCONSAPEVOLEZZA E RESPONSABILITÀ

1. Fidarsi degli altri ed essere affidabili;
2. Riconoscere i propri obblighi e le proprie responsabilità;
3. Assumersi la responsabilità dei propri obiettivi, azioni e comportamenti;
4. Celebrare i propri sforzi e i propri successi;
5. Fare scelte che favoriscano il proprio benessere e la propria sicurezza;

Un altro elemento chiave del laboratorio My Story Map è la dimensione di sviluppo personale. Quando ci si rivolge ai giovani che lasciano la scuola uno degli obiettivi è quello di lavorare con loro sull'empowerment e sullo sviluppo personale, il che implica una profonda attenzione alla competenza dell'autoconsapevolezza e della responsabilità personale.

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.

L'approccio del laboratorio è quello di ribaltare i ruoli: chi abbandona la scuola non deve essere visto e non deve vedersi come vittima passiva e indifesa, ma deve assumere un ruolo attivo. Questo può avvenire attraverso il riconoscimento dei propri comportamenti, delle cose che si fanno bene, del proprio successo, del proprio talento, che rappresenta un passo molto responsabilizzante. Sviluppando questa consapevolezza i partecipanti diventano capaci di fare scelte più sane, sia in termini di capacità di individuare e comprendere ciò che è meglio per loro stessi, sia in termini di benessere fisico, mentale, emotivo e sociale.

5. FLESSIBILITA' E ADATTABILITA'

1. Affrontare l'ambiguità e l'incertezza;
2. Essere disposti a lasciare la propria "zona di comfort" per progredire o crescere;
3. Adattarsi rapidamente a nuove situazioni;
4. Essere resilienti;
5. Essere in grado di gestire il cambiamento;

È innegabile come al giorno d'oggi tutto vada molto velocemente e come il cambiamento sia molto presente nella vita dei giovani. Il mondo cambia in fretta, tra cinque anni ci saranno posti di lavoro che oggi non esistono ancora, quindi una delle domande principali è come prepararsi a questi rapidi e improvvisi cambiamenti?

Molto spesso il fenomeno dell'abbandono scolastico è legato e influenzato dai cambiamenti che si sono verificati nella vita dei giovani e che in qualche modo li hanno colpiti, e non sempre le persone sono dotate degli strumenti e delle risorse adeguate o sono in grado di reagire positivamente e di capovolgere la situazione e di trarre il meglio dal nuovo scenario in cui si trovano. Per queste ragioni, la capacità di riflettere sulla propria abilità di adattamento diventa molto rilevante quando si tratta di imparare ad affrontare le cose che sono oscure e poco chiare, come il futuro incerto, scegliere cosa studiare o cosa fare dopo, provare a fare qualcosa di nuovo e magari scoprire che non era quel "qualcosa" che si cercava, fallire in qualcosa. La paura del cambiamento è in ultima analisi ciò che impedisce alle persone di agire. Il laboratorio offre ai partecipanti l'opportunità di scoprire quanto hanno già dentro di loro, il potere di affrontare realmente questo costante cambiamento nella vita, che è anche al centro del modello di narrazione del Viaggio dell'Eroe, una narrazione che mostra come il cambiamento è parte di ogni storia e di ogni processo, e come tutti lo debbano affrontare in modo ciclico.



6. IMPARARE AD IMPARARE

1. Essere consapevoli dei propri punti di forza e di debolezza;
2. Fissare obiettivi e traguardi per la propria crescita personale, sviluppo e successo;
3. Impegnarsi ad apprendere, studiare e/o agire;
4. Riflettere sulle esperienze per massimizzare l'apprendimento;
5. Cercare consigli, informazioni e supporto;

Imparare ad imparare è un'altra competenza estremamente rilevante nel percorso verso l'empowerment e la consapevolezza di sé. È il passo che segue dopo aver conquistato la consapevolezza delle proprie azioni e della propria storia, una volta che si è consapevoli di se stessi e di dove andare. È noto come l'apprendimento sia qualcosa di costante, un processo continuo che si svolge in ogni momento di ogni giorno. Avviene a scuola, al lavoro, in altre attività strutturate, informalmente, da soli e con altre persone, e riuscire a capire come si impara, si evolve e si sviluppa, imparare a riconoscere e valorizzare l'apprendimento che avviene intorno a sé, anche raccogliendo le tracce di questo apprendimento, è ciò che permette di andare finalmente avanti e di potersi impegnare a pieno in qualcosa.

Un processo parallelo che avviene è lo sviluppo della capacità di autocritica e di saper analizzare quali siano le proprie aree di miglioramento, vedendole non come carenze o come un qualcosa che deve essere "aggiustato", ma piuttosto come cose da sviluppare maggiormente con priorità diverse e tempistiche diverse a seconda delle proprie esigenze. Questo porta le persone a riflettere su ciò che sarebbe meglio per loro per massimizzare il loro apprendimento e su quanto utilizzino le risorse disponibili intorno a loro nel proprio apprendimento, quanto le coinvolgano, quanto cerchino informazioni, consigli e supporto.

Questa dimensione è molto presente nel laboratorio ed è continuamente incoraggiata, non solo attraverso il processo di autovalutazione, ma durante tutta l'esperienza, poiché uno degli obiettivi principali del laboratorio è quello di dimostrare che l'apprendimento può essere affrontato in modo divertente, attivo, positivo e responsabilizzante e che i giovani possono impegnarsi nuovamente in esso perché in realtà non l'hanno mai lasciato. Hanno abbandonato la scuola ma non hanno mai abbandonato l'apprendimento e quindi trovare un nuovo modo personale di apprendere è un punto di svolta cruciale per questi giovani.

7. ORGANIZZAZIONE EFFICACE

1. Completare i progetti in tempo e secondo gli standard richiesti;
2. Mantenere la concentrazione;
3. Multi-tasking: essere in grado di fare progressi con diversi compiti e responsabilità contemporaneamente;
4. Lavorare sotto pressione;
5. Pianificare e dare priorità a determinate mansioni;

Nell'ambito del laboratorio My Story Map, la competenza dell'organizzazione efficace gioca un ruolo importante, soprattutto per quanto riguarda il processo di creazione della story-map digitale. Alla fine c'è una scadenza da rispettare e la fase di selezione, scelta ed organizzazione dei materiali richiede una qualità di impegno e partecipazione versatile e diversificata.

È un modo per esplorare la sfera dell'efficienza e del rendimento personale in relazione alla concentrazione e alla motivazione. Molto spesso, ogniqualevolta le persone sono impegnate in qualcosa che considerano un apprendimento significativo improvvisamente dimostrano capacità organizzative molto efficaci, mentre invece ne sono prive e si sentono molto più svogliate e indifferenti e fanno fatica a concentrarsi ogni volta che questo tipo di coinvolgimento non avviene. I partecipanti sono invitati a riflettere e ad osservare quanto questo cambiamento avvenga nel loro comportamento mentre sono impegnati in un contesto di apprendimento cooperativo ed esperienziale, che può stimolare e attivare canali psicologici e cognitivi molto diversi.



8. CREATIVITA' E SPIRITO DI INIZIATIVA

1. Ricercare nuove esperienze ed opportunità di crescita;
2. Considerare nuove prospettive;
3. Elaborare e sviluppare progetti;
4. Mostrare curiosità;
5. Acquisire risorse (compreso il denaro);

Il laboratorio My Story Map affronta e considera la competenza della creatività e dello spirito di iniziativa come un processo di 'sovversione', di ribaltamento. In qualche modo si basa su quanto una persona sia capace e disposta ad abbracciare nuove prospettive. In questo c'è una stretta connessione con la competenza della flessibilità e dell'adattabilità, in qualche modo sembra quasi la sua naturale evoluzione. L'obiettivo principale è quello di superare la paura del cambiamento, di uscire dalla propria zona di comfort e da percorsi prestabiliti, così come la paura di commettere errori, per poter vedere cosa si può trovare dall' "altra parte". Questa competenza aggiunge un altro tassello centrale al più grande puzzle dello sviluppo personale.

È abbastanza comune che più si cresce verso l'età adulta meno ci si sente creativi e si ha sempre più paura dell'idea di fallire, di commettere errori e di essere giudicati per questo. Il fatto di essere curiosi e di cercare attivamente nuove cose e nuove opportunità di arricchimento e di crescita è ciò che permette alle persone di iniziare ad avere idee, di sognare qualcosa e poi di progettare attivamente e di trovare strategie e risorse per far sì che ciò accada. L'idea di promuovere la propria capacità di "sognare" è molto spesso vista da un punto di vista critico, poiché c'è questa percezione che sognare è ciò che di solito impedisce alle persone di fare qualcosa di concreto. Crescendo, i giovani sono meno incoraggiati a sognare e gli viene invece detto di essere realistici e di tenere conto delle molte sfide che ostacolano la loro capacità di raggiungere i loro obiettivi. Quello che succede, però, è che gli ostacoli e le sfide diventano alla fine il focus principale nonché l'unica cosa che si riesce a vedere. Mostrando curiosità e riguardando la propria storia con occhi diversi e da prospettive diverse, ci può essere la possibilità di trovare qualcosa che fino a quel momento era passato inosservato.

Nella cornice del laboratorio la capacità di sognare è intesa come una spinta interiore che accende la motivazione e l'impegno dei giovani, ed è fortemente incoraggiata e stimolata durante tutte le fasi del laboratorio, guardando anche ai possibili successivi e alle prospettive future dei partecipanti.

9. RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

1. Dimostrare consapevolezza delle situazioni, dei problemi e delle risposte;
2. Riflettere su esperienze, feedback e dati;
3. Analizzare le cause;
4. Adottare un approccio logico per trovare soluzioni;
5. Coinvolgere gli altri nella ricerca di soluzioni;

La competenza della risoluzione dei problemi va più in profondità nel concetto di considerare le cose da diverse prospettive. Se attraverso la curiosità si è in grado di guardare alla propria storia con una nuova chiave di lettura e di scoprire qualcosa di nuovo, il problem solving consiste nell'essere in grado di avere una prospettiva più ampia, la prospettiva di un'aquila, di riuscire a guardare le cose con una sorta di distacco critico. Questo permette alle persone di creare connessioni tra le cose, di capire come una cosa influisca su o ne influenzi un'altra, e, analizzando le cause e contestualizzando la propria storia e il proprio processo, si può diventare più consapevoli della propria situazione e dei propri problemi. Per produrre la propria story-map digitale, i partecipanti devono assolutamente passare attraverso questo tipo di processo e il laboratorio li incoraggia a riflettere sulle proprie esperienze di vita proprio con l'obiettivo di dispiegare tutti i diversi elementi e di collegarli tra loro in modo logico.

La capacità di individuare soluzioni è qualcosa che può essere fatto anche coinvolgendo più attori nel processo. Il fatto di sentire la responsabilità di dover essere per forza quello che deve trovare una soluzione può rivelarsi un carico di pressione piuttosto pesante per gli individui. Per questo motivo, uno degli obiettivi che il laboratorio My Story Map vuole raggiungere attraverso l'apprendimento cooperativo, è che i partecipanti scoprano quanto l'interazione con gli altri e l'accoglienza anche dei loro punti di vista e feedback possa essere di beneficio per loro, trasformando così il problem solving in un atteggiamento personale e sociale. Favorire il pensiero critico significa anche essere pronti a mettere in discussione la propria versione della storia e della situazione ed essere aperti a valutare e considerare i diversi punti di vista nella propria analisi.



10. LAVORO IN GRUPPO

1. Stringere relazioni e relazionarsi bene con gli altri (includendo l'ascolto, la condivisione e l'empatia);
2. Dare e ricevere feedback;
3. Rispettare opinioni e prospettive diverse;
4. Favorire e curarsi della partecipazione, motivazione ed impegno degli altri;
5. Agire in collaborazione con gli altri per svolgere compiti comuni;

La competenza di lavorare con gli altri richiede ovviamente una menzione specifica, ma è anche ampiamente presente nei diversi processi che sono al centro di tutte le altre competenze identificate dall'esperienza del laboratorio My Story Map, che alla fine si tratta di processi individuali che avvengono nel contesto di una dinamica di gruppo. Uno dei risultati dell'investimento fatto verso il proprio sviluppo personale è quello di far sì che le persone si sentano più pronte ad uscire nel mondo e ad impegnarsi in interazioni significative ed efficaci a livello sociale. Questo accade quando si impara ad essere presenti e a sostenersi a vicenda, a rispettare le opinioni e i valori degli altri, ad allenarsi ad abbracciare cose che sono diverse e che non necessariamente corrispondono e/o riflettono le opinioni che uno ha.

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. Questo può accadere però solo se le persone si permettono di aprirsi e di dare e ricevere dagli altri. Uno dei risultati principali dell'apprendimento cooperativo, se tutti decidono di impegnarsi e di partecipare, è quello di poter finire sempre più ricchi di quanto non lo si fosse all'inizio, guadagnando molto di più di quello che ciascuno porta individualmente, perché tutti contribuiscono e portano qualcosa che gli altri possono prendere. Educare i partecipanti a questo atteggiamento di cooperazione e mettersi al servizio del gruppo mira a scoprire che possono sostenersi a vicenda nell'apprendimento e nella crescita, diventando alla fine anche un punto di riferimento l'uno per l'altro, come nel caso della creazione della story-map digitale dove i partecipanti sono impegnati in una pratica di supporto alla pari, monitorandosi, scambiandosi feedback e controllandosi a vicenda.

5. L'AUTOVALUTAZIONE

5.1 L'autovalutazione come promozione dell'apprendimento incentrato sul discente

L'autovalutazione è definita come il processo di coinvolgimento dei discenti nella valutazione dei propri successi e dei risultati del proprio apprendimento ed è un prezioso approccio per sostenere l'apprendimento dei giovani. È una delle abilità più importanti e più utili richieste per lo sviluppo professionale e l'apprendimento permanente, in quanto sviluppa la capacità di essere valutatori del proprio apprendimento.

L'autovalutazione rappresenta un elemento molto importante dell'approccio metodologico del laboratorio My Story Map, in quanto è il primo e principale strumento attraverso il quale è possibile promuovere e avviare un processo di apprendimento centrato sul discente. Per la stragrande maggioranza dei giovani che lasciano la scuola, il processo di apprendimento associato al sistema educativo ufficiale è intimamente legato a questioni di potere, controllo e autorità, valutazione esterna, giudizio, voti, eventualmente percepito come un processo molto vittimizzante e spesso legato a sentimenti piuttosto negativi come la vergogna, il senso di inadeguatezza, il senso di colpa e la difficoltà.

Le tradizionali pratiche di valutazione incentrate sui voti e sulle certificazioni rendono difficile per i giovani percepire la valutazione come un processo equo e trasparente piuttosto che come un'imposizione esterna che dovrebbe essere ricevuta solo in modo passivo, per cui generalmente non cercano attivamente opportunità di valutare se stessi o di essere valutati.

Molto spesso, mentre sono impegnati nell'istruzione superiore, gli studenti tendono in genere a concentrarsi più sull'"acquisizione di" piuttosto che sulla "partecipazione" all'apprendimento, ma idealmente l'idea della valutazione è sia per l'apprendimento che per misurarne i risultati. L'autovalutazione, insieme all'elaborazione di gruppo che avviene attraverso l'apprendimento cooperativo, può essere uno strumento che può contribuire a questo cambiamento di percezione sull'equità della valutazione.

Tuttavia, affinché l'autovalutazione sia efficace, i giovani dovrebbero prima acquisire familiarità con il concetto. Chi è il "auto" nell'autovalutazione? Il termine stesso è sufficiente per sollevare alcune domande profonde sulla natura del sé, sulla consapevolezza di sé e sull'automonitoraggio. Incoraggiare i giovani a riappropriarsi del proprio processo di apprendimento e, soprattutto, di un maggiore senso di autoconsapevolezza, promuove uno spostamento verso un apprendimento incentrato sul discente, in cui sono i giovani stessi a sentirsi liberi di stabilire e definire i propri obiettivi e i passi necessari per raggiungerli.



5.2 Il ruolo dell'autovalutazione nel laboratorio My Story Map

Nel contesto del laboratorio My Story Map, l'autovalutazione è stata concepita come uno strumento e una risorsa sia per i discenti che per i facilitatori.

Un modulo di autovalutazione è stato specificamente progettato intorno alle competenze identificate che possono essere sviluppate durante le quattro diverse fasi del laboratorio. Il modulo di autovalutazione deve essere consegnato ai partecipanti:

durante la prima sessione del laboratorio per essere utilizzato come strumento di valutazione formativa, in modo che i discenti possano avere un primo momento di riflessione durante il quale possano aumentare la propria consapevolezza di se stessi in relazione a quelle specifiche competenze e iniziare ad assumere un ruolo più attivo nella valutazione del proprio apprendimento, identificando i propri obiettivi;

durante l'ultima sessione del laboratorio per poter essere utilizzato come forma di valutazione sommativa, in modo da valutare l'impatto dell'esperienza del laboratorio su di loro, confrontarla con i risultati della prima versione della loro autovalutazione e iniziare ad avere una prospettiva e comprensione più ampia del proprio apprendimento identificando prospettive e strategie future.

I risultati della prima autovalutazione sono molto importanti per i facilitatori, in quanto consentono loro di avere una visione d'insieme dei livelli percepiti di competenze e abilità del gruppo, e possono quindi pianificare in modo più pertinente e rilevante le fasi successive dell'esperienza del laboratorio. Lo stesso vale per i risultati dell'autovalutazione finale, in quanto rappresentano una risorsa molto preziosa sia ai fini della valutazione che per il processo di strutturazione di potenziali interventi di supporto e di orientamento per i singoli partecipanti dopo la fine del laboratorio.

Il modulo di autovalutazione include uno spazio per la registrazione delle testimonianze di apprendimento, che è un modo per incoraggiare l'auto-riflessione dei partecipanti in termini di creazione di connessioni reali tra le loro esperienze di vita e il loro apprendimento. L'autovalutazione è un primo passo verso il processo di riappropriazione della propria storia, reso possibile dal riconoscimento e dalla registrazione delle prove del proprio apprendimento. Soprattutto quando l'autovalutazione viene ripetuta di nuovo nell'ultima sessione del laboratorio, può essere particolarmente utile invitare i partecipanti a considerare se abbiano ora voglia di aggiungere ulteriori elementi alla sezione delle testimonianze di ogni competenza.

Consigli pratici per l'autovalutazione dei discenti:

- Come attività preparatoria per la prima autovalutazione consigliamo "il diario a X";
- Una dispensa con brevi descrizioni per ogni area di competenza è inclusa per aiutare i giovani a capire in cosa consistono le singole competenze. Inoltre, potrebbe essere utile discutere le competenze nel gruppo prima dell'autovalutazione, o svolgere un esercizio con questo argomento (ad esempio, elaborando i contenuti in piccoli gruppi e poi presentandoli gli uni agli altri).
- Dopo l'autovalutazione nella fase introduttiva del laboratorio, si possono definire gli obiettivi di apprendimento. A questo scopo, il livello a cui il discente vorrebbe arrivare può essere segnato sul modulo di autovalutazione;
- Il confronto dei risultati della valutazione (prima - dopo) dimostra ai discenti i loro progressi di apprendimento e dovrebbe quindi essere inteso e progettato come un momento motivante;
- Al fine di soddisfare adeguatamente le esigenze di sicurezza e di protezione dei dati, ai discenti può essere offerta la possibilità di non rendere pubblici i risultati dell'autovalutazione nel gruppo, ma di discuterli in colloqui individuali.

6. MATERIALI DI APPRENDIMENTO

Questa sezione offre una selezione di materiali di apprendimento, provenienti dal contesto dell'educazione non formale, che rispondono al concetto di modularità. Un curriculum di apprendimento flessibile dove nulla è fissato in modo definitivo, ma dove vi è la possibilità a tutti i livelli di scegliere e combinare i moduli in modo diverso a seconda del contesto di ogni particolare situazione di apprendimento. I moduli definiscono un quadro di apprendimento di competenze chiare e realistiche che sono collegate a specifici obiettivi di apprendimento e dovrebbero poi essere combinate con le esigenze di apprendimento individuali dei discenti.

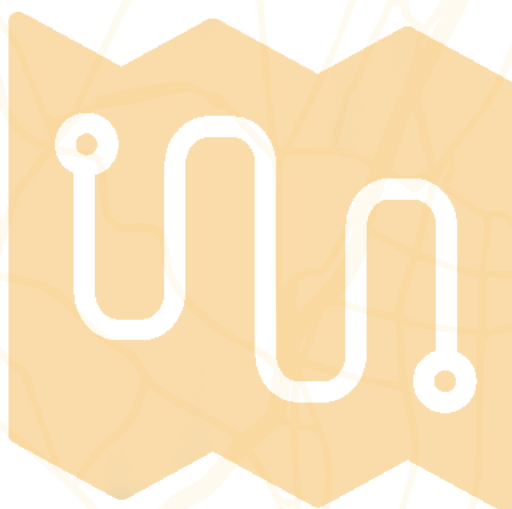
Ciò significa che i facilitatori sono liberi di scegliere, selezionare e comporre i materiali forniti in base alle esigenze del proprio specifico gruppo di lavoro, e anche di identificare eventualmente nuove attività connesse alla proposta di apprendimento del laboratorio che potrebbero essere integrate nell'esperienza proveniente dal background personale dei facilitatori.

Guardando la descrizione dei diversi materiali, i facilitatori potranno anche vedere direttamente in ogni scheda di attività indicazioni in merito al fatto che l'attività sia più o meno consigliata per l'implementazione di quella specifica fase del laboratorio:

- per attività semplicemente raccomandate;
- ◆ per attività caldamente raccomandate;
- ★ per attività che devono essere considerate come momenti chiave dell'esperienza del laboratorio e che quindi devono essere considerate obbligatorie;

Le sessioni devono essere concepite in modo da durare da 3 ½ a 5 ore, comprese le pause. Idealmente, un determinato momento dovrebbe essere dedicato specificamente sia all'inizio di ogni sessione, per permettere ai partecipanti di riconnettersi tra loro, sia alla fine, per assicurarsi di chiudere pienamente il processo della sessione, dando la possibilità al gruppo di condividere i risultati, sensazioni o riflessioni personali.

I materiali sono collegati ai due moduli di apprendimento "Come raccontare una storia (di vita)" e "Competenze di produzione digitale" che sono fortemente interconnessi, motivo per cui sono presentati insieme nello stesso percorso, in quanto i due processi devono essere visti come complementari e non separati. È importante che i partecipanti acquisiscano familiarità e interagiscano fin dall'inizio sia con le pratiche di narrazione personale che con la creazione di contenuti multimediali, introducendo, quando possibile, l'elemento della mappa nelle sue diverse forme e l'interazione diretta con la piattaforma Esri Story Maps. In questo modo si può creare un percorso in cui i partecipanti si muovono in modo progressivo, passo dopo passo, acquisendo forza nel processo.



FASE 1

MAPPARE ME STESSO E IL GRUPPO

La prima fase del laboratorio consiste nel predisporre la cornice per l'intera esperienza. In base alla durata della sessione scelta dai facilitatori, la raccomandazione sarebbe quella di assicurarsi di costruire di contenuti in modo tale da includere i seguenti elementi principali:

- ◆ un momento in cui i partecipanti possano stabilire un primo contatto tra loro, che consenta loro di conoscersi e di lavorare sulla **costruzione del gruppo**, coinvolgendoli già in processi legati alla narrazione personale, allo storytelling digitale e alla mappa, in modo da familiarizzare con questi concetti;
- ◆ un momento in cui i partecipanti possano **esprimere le proprie aspettative e/o dubbi** sul processo ed elaborare un accordo comune sulle regole di base che il gruppo dovrebbe seguire nell'ambito del laboratorio;
- ★ un momento di **introduzione e contestualizzazione dell'esperienza del laboratorio attraverso lo strumento della story-map digitale**. La mappa può essere preparata in anticipo dai facilitatori e dovrebbe fornire ai partecipanti la cornice principale del laboratorio, introducendo così l'esperienza, l'argomento, la piattaforma Esri Story Maps, e dando subito un esempio concreto sia di narrazione che di story-mapping. Questo potrebbe anche essere un modo utile per i facilitatori per sperimentare in prima persona il lavoro sulla piattaforma e familiarizzare con il sistema, adattando la presentazione al profilo specifico del proprio gruppo di lavoro;
- ★ un momento in cui i partecipanti possano creare il proprio account personale sulla piattaforma Esri Story Maps, sperimentando il processo di iscrizione e di login;
- ★ un momento dedicato all'**autovalutazione** come mezzo per inquadrare la dimensione di apprendimento del laboratorio e per far sì che i partecipanti imparino a conoscersi l'un l'altro e a conoscere se stessi;



LA STORIA DEL MIO NOME

FASE 1: MAPPARE ME STESSO E IL GRUPPO

DURATA:

20 minuti (incluso un momento di preparazione)

OBIETTIVO

Una breve attività di narrazione per incoraggiare i partecipanti ad condividere il proprio nome e parlare di sè, e che può essere usato come un esercizio di conoscenza reciproca.

DESCRIZIONE PASSAGGIO PER PASSAGGIO

- Fate in modo che i partecipanti si riuniscano in cerchio;
- Chiedete ai partecipanti di dire il loro nome, uno per uno, in modo chiaro. Quando una persona dice il suo nome, fate in modo che il gruppo ripeta il nome all'unisono;
- Una volta che tutti hanno detto il proprio nome, chiedete ai partecipanti di andare in giro per la stanza fermandosi un momento ogni volta che incontrano qualcun altro per presentarsi con i loro nomi e salutare l'altro nel modo desiderato (stringendo le mani, con un gesto della mano, con un abbraccio, ecc.);
- Fate in modo che le persone tornino insieme seduti in cerchio e invitatele, una per una, a condividere con il gruppo qualcosa sul loro nome. È importante sottolineare come possono condividere tutto ciò che desiderano o a cui possono pensare (chi gliel'ha dato, se gli piace, se non gli piace, se sanno cosa significa, se hanno un soprannome e perché, ecc.)

MATERIALI

Nessun materiale richiesto

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

1.3 Ascoltare efficacemente;

1.5 Parlare in pubblico;

10.1 Stringere relazioni e relazionarsi bene con gli altri (incluso l'ascolto, la condivisione e l'empatia);

COMMENTI / CONSIGLI PER L'IMPLEMENTAZIONE

Può essere utile evidenziare che le persone possono scegliere di condividere una storia relativa a qualsiasi nome che sentono di voler usare, compresi i soprannomi, soprattutto per un target molto giovane.



SE FOSSI... SAREI... (IL RITRATTO CINESE)

FASE 1: MAPPARE ME STESSO E IL GRUPPO

DURATA:

15 minuti

OBIETTIVO

Una breve attività di narrazione per incoraggiare i partecipanti ad iniziare a condividere e a dare una breve descrizione di se stessi, e che può essere usato come un esercizio di conoscenza reciproca.

DESCRIZIONE PASSAGGIO PER PASSAGGIO

- Fate in modo che i partecipanti si riuniscano seduti in cerchio;
- Spiegate ai partecipanti come l'attività sia un gioco di associazione che funziona con la formula "Se lo fossi... Sarei...". Leggete ad alta voce frase per frase fornendo diversi elementi (ad esempio un fiore, un film, un supereroe, un colore, ecc.) e i partecipanti riempiranno gli spazi vuoti con la parola che gli viene in mente e che associano a se stessi. Ricordate loro di compilare la prima associazione che gli viene in mente e di evitare di pensare troppo.
- Invitate alcuni partecipanti (se avete tempo a sufficienza, tutti possono partecipare) a condividere alcune delle risposte che hanno scelto e chiedete loro di spiegare la loro scelta. Incoraggiateli a condividere la storia che c'è dietro la loro scelta, se ce n'è una.

MATERIALI

- Fogli bianchi A4 (almeno 1 per partecipante);
- Penne, matite e/o pennarelli a punta fina;

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

1.3 Comprendere ed esprimere chiaramente i propri pensieri ed emozioni;

1.5 Parlare in pubblico;

10.1 Stringere relazioni e relazionarsi bene con gli altri (incluso l'ascolto, la condivisione e l'empatia);

COMMENTI / CONSIGLI PER L'IMPLEMENTAZIONE

Il facilitatore può fornire un modello con un elenco di oggetti/elementi da utilizzare per il confronto, o in alternativa può anche chiedere ai partecipanti di redigere un proprio elenco personale.

DA CASA A... (MOTIVAZIONE e ASPETTATIVE)

FASE 1: MAPPARE ME STESSO E IL GRUPPO

DURATA:

60 minuti

OBIETTIVO

Un'attività di narrazione per incoraggiare i partecipanti ad iniziare a condividere le proprie motivazioni e aspettative, familiarizzando con lo strumento delle mappe e la loro rappresentazione dello spazio, e che può essere usata come un esercizio di conoscenza reciproca.

DESCRIZIONE PASSAGGIO PER PASSAGGIO

- Invitate i partecipanti a chiudere gli occhi e chiedete loro di riflettere sul viaggio compiuto quel giorno da casa loro allo spazio in cui si svolge il laboratorio;
- Invitateli a creare una mappa che rifletta quel viaggio, illustrando anche i diversi mezzi di trasporto che hanno utilizzato per raggiungere il luogo, con le tecniche e i materiali che preferiscono, riflettendo anche le loro capacità e il loro interesse personale;
- Una volta che tutti i partecipanti sono pronti con le loro mappe, invitateli a mettersi in coppia e a condividere i seguenti punti (una possibilità può essere quella di far discutere ogni punto con una persona diversa anche per farli incontrare e parlare con più persone):
 1. Descrivi la tua mappa: qual è stato il tuo viaggio da casa al laboratorio?
 2. Cosa ti ha convinto a partecipare a questo laboratorio?
 3. Cosa vorresti imparare durante questo laboratorio?
 4. Quali competenze personali vorresti migliorare/praticare durante questo laboratorio?
 5. C'è qualcosa che potrebbe scoraggiarti a continuare il laboratorio?
- Chiedete ai partecipanti di scrivere su un post-it il punto principale della loro risposta per ciascuna delle cinque domande e attaccatele su un poster diviso in quattro quadranti già precedentemente preparato.
- Chiedete alle persone di tornare insieme seduti in cerchio e invitatele, se lo desiderano, a raccontare con il gruppo una parola o una frase sul viaggio dell'altra persona con cui hanno parlato che per qualche motivo hanno voglia di condividere.

MATERIALI

- Penne, matite, gomme e temperini;
- Forbici e colla;
- Matite e pennarelli colorati;
- Fogli di carta bianchi e colorati;
- Immagini da giornali e riviste;

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- 1.1 Comprendere ed esprimere chiaramente i propri pensieri ed emozioni;
- 1.3 Ascoltare efficacemente;
- 1.5 Parlare in pubblico;
- 8.4 Mostrare curiosità;
- 10.1 Stringere relazioni e relazionarsi bene con gli altri (includendo l'ascolto, la condivisione e l'empatia);

LE REGOLE DEL GIOCO

FASE 1: MAPPARE ME STESSO E IL GRUPPO

DURATA:

20 minuti

OBIETTIVO

Una breve attività per individuare e concordare le linee guida comuni da seguire durante l'esperienza del laboratorio e condivise da tutto il gruppo.

DESCRIZIONE PASSAGGIO PER PASSAGGIO

- Fate in modo che i partecipanti si riuniscano seduti in cerchio;
- Chiedete ai partecipanti di dire il nome di un gioco a cui tutti amano giocare;
- Una volta che il gioco è stato identificato, chiedete a tutti di dire due regole che conoscono sul gioco;
- Disegnate una linea verticale al centro di una lavagna a fogli mobili ed elencate tutte le regole che sono condivise sulla colonna di sinistra. Nella colonna di destra, invece, trasponete queste regole nell'ambiente di apprendimento del laboratorio, aiutando i partecipanti ad associare come il contesto di gioco che hanno scelto sia simile a quello del laboratorio stesso (ad esempio, se una delle regole del calcio è che i giocatori devono passarsi la palla l'un l'altro e giocare in squadra per segnare, allo stesso modo in un contesto lavorativo le persone devono comunicare e cooperare insieme per raggiungere uno specifico insieme di obiettivi).
- Verificate con i partecipanti se sono tutti d'accordo e si sentono a proprio agio con le regole che sono state elencate o se ritengono di volerle modificare/aggiungere nuove regole più rilevanti per la dimensione del laboratorio;
- Una volta completata la lista, invitate i partecipanti a firmare l'accordo comune finale.

MATERIALI

- Lavagna a fogli mobile, pennarelli;
- Penne e pennarelli colorati;

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- 1.1 Comprendere ed esprimere chiaramente i propri pensieri ed emozioni;
- 1.3 Ascoltare efficacemente;
- 10.1 Stringere relazioni e relazionarsi bene con gli altri (incluso l'ascolto, la condivisione e l'empatia);
- 10.2 Dare e ricevere feedback;
- 10.3 Rispettare opinioni e prospettive diverse;
- 10.4 Favorire e curarsi della partecipazione, motivazione ed impegno degli altri;
- 10.5 Agire in collaborazione con gli altri per svolgere compiti comuni;

COMMENTI / CONSIGLI PER L'IMPLEMENTAZIONE

Questo processo tende a funzionare meglio se le regole sono il risultato di un brainstorming di gruppo piuttosto che introdurre un insieme di regole predefinite. Se provenissero esclusivamente dai facilitatori, i partecipanti potrebbero percepirle come un obbligo imperativo piuttosto che come qualcosa che realmente e genuinamente sentirebbero di poter condividere. È importante investire nello sviluppo di un senso di appartenenza da parte dei partecipanti per quanto riguarda il modo in cui vorrebbero lavorare insieme nell'ambito del laboratorio.

QUESTO MI RICORDA...

FASE 1: MAPPARE ME STESSO E IL GRUPPO

DURATA:

30 minuti (incluso un momento di preparazione)

OBIETTIVO

Una breve attività di narrazione basata sul concetto di associazione che vuole favorire la capacità dei partecipanti di stabilire connessioni e legami logici e spontanei tra le cose, avviando al contempo il processo di condivisione di piccoli fatti su se stessi.

DESCRIZIONE PASSAGGIO PER PASSAGGIO

- Fate sedere i partecipanti tutti insieme in cerchio.
- Chiedete a qualcuno di iniziare dicendo alla persona alla sua destra la prima parola che gli viene in mente usando la formula “se io dico... tu dici?”
- La persona a destra dovrebbe rispondere il più velocemente possibile con la prima parola che può associare in qualche modo a quella appena detta con la formula “se tu dici... io dico...!” e poi passare alla persona successiva;

(esempio: “Se io dico carota, tu dici?”.
“Se tu dici carota, io dico coniglio! Se io dico coniglio, tu dici?”.
“Se tu dici coniglio, io dico Alice! Se io dico Alice, tu dici?”)

- Incoraggiateli ad accelerare e ad evitare pause tra una persona e l'altra.
- Dopo un paio di giri, fermatevi e chiedete a qualcuno di condividere una brevissima storia personale ispirata all'ultima parola che è stata detta. Da lì può iniziare una sessione libera e non strutturata di condivisione di storie, in modo che alla fine di ogni storia la prossima persona che racconterà lo farà ispirandosi a una parola o a un argomento che è stato menzionato nella storia precedente. Ogni storia dovrebbe iniziare con la formula “questo mi ricorda...”.

MATERIALI

Nessun materiale richiesto

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- 1.1 Comprendere ed esprimere chiaramente i propri pensieri ed emozioni;
- 1.3 Ascoltare efficacemente;
- 1.5 Parlare in pubblico;
- 9.1 Dimostrare consapevolezza delle situazioni, dei problemi e delle risposte;
- 9.2 Riflettere su esperienze, feedback e dati;



INCORNICIA LA TUA PROSPETTIVA

FASE 1: MAPPARE ME STESSO E IL GRUPPO

DURATA:

60 minuti

OBIETTIVO

Un'attività volta a favorire la consapevolezza e l'attenzione dei partecipanti, attraverso un processo di attenta osservazione. Può mostrare quante cose passano inosservate, soprattutto quando ci troviamo in un contesto che crediamo ordinario o che conosciamo già bene. È un passo preliminare verso la direzione del processo di contestualizzazione della propria storia personale, in quanto incoraggia le persone a guardare oltre ciò che sono abituate a vedere e a essere in grado di creare e identificare nuove connessioni. Il processo di mappatura parte proprio dall'esplorazione, dalla curiosità e dalla ricerca, si tratta di cercare i piccoli spunti.

DESCRIZIONE PASSAGGIO PER PASSAGGIO

- Chiedete ai partecipanti di camminare nella stanza, dicendo che ogni volta che sentiranno un battito di mani dovranno bloccarsi sul posto e chiudere gli occhi.
- Battete le mani dopo un paio di minuti. Una volta che tutti si sono fermati e hanno chiuso gli occhi, scegliete un partecipante a caso e chiedetegli se ricorda quante persone del gruppo indossano i jeans al momento o qualsiasi domanda simile che sia strettamente legata alle persone del gruppo (può essere anche più specifica, come “di che colore è la maglietta di Tommaso? “oppure “ Gina indossa un braccialetto?”).
- Una volta che la persona ha risposto, dite a tutti di aprire gli occhi e di ricominciare a camminare. Molto probabilmente le persone cominceranno a guardarsi più attentamente l'un l'altro in attesa del momento del battito di mani.
- Ripetete la procedura del battito e fate una domanda sul gruppo per un paio di volte, poi la volta successiva fate invece una domanda sulla stanza e/o sull'ambiente circostante (tipo “ quante finestre ha la stanza? “oppure “ ci sono prese elettriche nella stanza ?”).
- Ripetete la formula per un altro paio di volte, facendo attenzione ad essere ogni volta un po' più specifici sulle domande.
- Invitate ora i partecipanti ad esplorare la stanza individualmente per 5 minuti cercando di guardarla da diversi punti di vista (ad esempio, in piedi su una sedia, sdraiati sul pavimento, guardandola dal basso verso l'alto, ecc.)
- Una volta terminato il tempo, dividete i partecipanti a coppie e date ad ogni coppia una cornice vuota.
- Invitate le coppie ad andare in giro per la stanza e chiedete loro di mostrarsi, senza usare parole, un dettaglio che hanno notato durante la loro esplorazione individuale, inquadrandolo attraverso la cornice vuota e chiedendo all'altro di scattare una foto con il suo telefono.
- Una volta che entrambi hanno visto il dettaglio incorniciato dell'altro, dare loro 5 minuti all'interno della coppia per condividere con l'altro ciò che ha attirato la loro attenzione su quel dettaglio.
- Raccogliete le foto e proiettatele su un grande schermo, chiedendo a tutti di presentare al resto del gruppo la foto che hanno scattato, il che significa che devono presentare in breve tempo il dettaglio visto dal partner e non il proprio.
- Facilitate una riflessione sull'intero processo, facendo in modo di ricostruire con il gruppo tutti i diversi passaggi che hanno attraversato.

MATERIALI

- Cornici di foto vuote (almeno 1 per ogni 2 partecipanti);
- Dispositivi mobile (almeno 1 per ogni 2 partecipanti);
- Un dispositivo (pc - laptop - tablet - smartphone) connesso ad un proiettore / grande schermo;

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- 1.3 Ascoltare efficacemente;
- 1.4 Descrivere e spiegare le idee;
- 2.2 Interagire e condividere attraverso le tecnologie digitali;
- 3.3 Scattare, modificare e condividere fotografie e video digitali;
- 8.2 Considerare nuove prospettive;
- 8.4 Mostrare curiosità;
- 10.3 Rispettare opinioni e prospettive diverse;
- 10.4 Favorire e curarsi della partecipazione, motivazione ed impegno degli altri;

COMMENTI / CONSIGLI PER L'IMPLEMENTAZIONE

Si tratta di un'attività che funziona molto bene anche in un ambiente esterno, poiché di solito offre una maggiore ricchezza in termini di input e anche un maggiore impegno del corpo e del movimento. È un elemento da considerare in base alle risorse specifiche disponibili in termini di spazio e possibilità.

Una possibile variante più breve dell'attività potrebbe essere La storia della mia ultima foto.



LE MAPPE DELLE EMOZIONI (CAMMINA E REAGISCI)

FASE 1: MAPPARE ME STESSO E IL GRUPPO

DURATA:

60 minuti

OBIETTIVO

Un esercizio fisico combinato a un'attività di mappatura per incoraggiare la riflessione sull'intelligenza emotiva e la consapevolezza di sé. L'attività esplora come le diverse emozioni ci fanno sentire fisicamente e mentalmente, i partecipanti saranno in grado di interpretare e regolare le proprie emozioni, i propri pensieri e il proprio comportamento, e di capire dove le loro emozioni e sentimenti vivono all'interno del loro corpo.

DESCRIZIONE PASSAGGIO PER PASSAGGIO

- Chiedete ai partecipanti di camminare in giro per la sala riempiendo lo spazio e invitateli a non interagire tra di loro.
- Mentre si muovono, cominciate a dare loro delle istruzioni, che dovranno seguire fino all'arrivo dell'istruzione successiva.
- Chiedete ai partecipanti di lasciare che la qualità della propria camminata sia influenzata da diversi passi e da diverse emozioni. Lasciate passare un po' di tempo dopo ogni istruzione, in modo che i partecipanti possano sperimentare la nuova sensazione per un po' di tempo.
- Possibili suggerimenti potrebbero essere :

Cammina veloce
Cammina lentamente
Cammina come se fosse il giorno del tuo compleanno
Sei felice
Sei triste
Sei arrabbiato
Hai paura
Sei sicuro di te
Hai fretta
Sei stanco
Sei una ballerina classica
Sei un pagliaccio
Sei una superstar

- Consegnate ad ogni partecipante un foglio bianco A3 e chiedetegli di disegnare in modo approssimativo la forma di un corpo umano.
- Mentre si ripercorrono le diverse emozioni che sono state menzionate nell'esercizio precedente, invitate i partecipanti a visualizzare tutte quelle emozioni e a creare la loro personale mappa emotiva, nella quale devono mostrare dove nel loro corpo provano emozioni specifiche. Come fanno a sapere di avere emozioni specifiche? In quali parti del corpo si trovano queste emozioni? Che tipo di reazioni hanno luogo? Invitateli ad illustrare visivamente come le emozioni influenzino il loro corpo, sviluppando una loro leggenda individuale in termini di colori, in cui ogni colore è associato ad un'emozione specifica.
- Una volta completate le mappe, invitateli a condividerle in piccoli gruppi (3-4) e guardate le mappe gli uni degli altri, alla ricerca di differenze e somiglianze.
- Chiudete la sessione con un piccolo giro con tutto il gruppo, verificando se c'è qualcuno che ha voglia di condividere qualcosa della propria mappa emozionale.

MATERIALS

- Fogli bianchi rigidi format A3 (almeno 1 per partecipante)
- Pennarelli, matite colorate, acquarelli, colori a tempera;
- Pennelli;



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- 1.1 Comprendere ed esprimere chiaramente i propri pensieri ed emozioni;
- 1.3 Ascoltare efficacemente;
- 9.1 Dimostrare consapevolezza delle situazioni, dei problemi e delle risposte;

COMMENTI / CONSIGLI PER L'IMPLEMENTAZIONE

Per la prima parte dell'attività può essere interessante anche utilizzare canzoni diverse con ritmi diversi invece di istruzioni vocali e chiedere loro di muoversi secondo l'emozione che la canzone gli ha ispirato.



LA STORIA DELLA MIA ULTIMA FOTO ●

FASE 1: MAPPARE ME STESSO E IL GRUPPO

DURATA:

15 minuti

OBIETTIVO

Una breve attività di narrazione per incoraggiare i partecipanti a trovare storie interessanti in situazioni apparentemente noiose e che può essere usata come un esercizio di conoscenza reciproca.

DESCRIZIONE PASSAGGIO PER PASSAGGIO

- Chiedete ai partecipanti di selezionare l'ultima foto scattata con il proprio telefono e di pensare alla storia che c'è dietro, ponendosi domande come Dove è stata scattata? Perché ho scattato una foto come questa? Come mi sono sentito? Era qualcosa di importante?
- Invitateli a usare le ultime immagini che hanno scattato, anche se può sembrare noioso o irrilevante (come una foto degli appunti che hanno usato per studiare o un numero di telefono che volevano ricordare).
- Dopo aver pensato alla storia i partecipanti si dividono a coppie, facendosi domande a vicenda per scoprire ulteriori dettagli legati alla storia dietro la foto.

MATERIALI

- Dispositivi telefonici;

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

1.3 Ascoltare efficacemente;

1.4 Descrivere e spiegare le idee;

10.1 Stringere relazioni e relazionarsi bene con gli altri (incluso l'ascolto, la condivisione e l'empatia);

COMMENTI / CONSIGLI PER L'IMPLEMENTAZIONE

L'attività potrebbe essere implementata anche come versione più breve di Incornicia la tua prospettiva.

IO SONO ●

FASE 1: MAPPARE ME STESSO E IL GRUPPO

DURATA:

35 minuti (incluso un momento di preparazione)

OBIETTIVO

Un esercizio di narrazione collettiva giocato attraverso il teatro d'improvvisazione che mira a creare una narrazione a partire dalle immagini e dalla creatività cooperativa. Dimostra quanto il singolo individuo, anche solo per un piccolo dettaglio, possa giocare un ruolo chiave nell'ispirazione degli altri e, allo stesso tempo, quanto un singolo elemento, se supportato e sostenuto da tutto il gruppo, possa rivelarsi qualcosa di estremamente potente.

DESCRIZIONE PASSAGGIO PER PASSAGGIO

- Prima di iniziare l'esercizio, fate un paio di brevi giochi di riscaldamento per permettere al gruppo di concentrarsi e di ritrovarsi.
- Dividete lo spazio in modo che una parte possa essere usata come "palcoscenico" metaforico e fate in modo che il gruppo si metta di fronte ad esso.
- Il compito è quello di creare quadri fisici collettive che raccontino una storia. I partecipanti possono posizionarsi sul palco, scegliendo una posizione di loro gradimento e dichiarando ad alta voce al resto del gruppo cosa rappresentano (come "io sono un albero", "io sono un pompiere", ecc.) per poi rimanere in silenzio nella posizione scelta. L'idea è quella di aggiungere le persone una ad una, arricchendo l'immagine di nuovi elementi.
- Incoraggiate le persone a non stressarsi troppo nel pensare a cosa fare, perché il punto non è quello di avere l'idea più originale. Sì, si può portare qualcosa di completamente nuovo, ma si può anche replicare qualcosa che è già nella scena per rinforzarla o anche 'costruire' sulle cose che già ci sono (se qualcuno dice "io sono un albero", qualcuno potrebbe entrare e dire "io sono la mela sull'albero", e poi il successivo "io sono il verme dentro la mela", ecc.) Invitateli a osservare e vedere quali connessioni stanno scattando nella loro mente. Possono interpretare tutto, dagli oggetti tangibili e fisici, alle persone, alle emozioni, ai concetti metaforici, tutto è permesso.
- Le persone entrano una ad una e quando tutti sono sul palco, allora il quadro è concluso e se ne può iniziare un altro.
- Aprite un momento di riflessione alla fine dell'esercizio per ricordare quali scene sono state create, quali storie sono state interpretate, quali personaggi, e assicuratevi di verificare come si sono sentiti i partecipanti durante il processo, perché per qualcuno impegnarsi a livello fisico può essere molto impegnativo.

MATERIALI

Nessun materiale richiesto

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- 1.2 Essere empatici;
- 1.3 Ascoltare efficacemente;
- 4.1 Fidarsi degli altri ed essere affidabili;
- 5.1 Affrontare l'ambiguità e l'incertezza;
- 5.3 Adattarsi rapidamente a nuove situazioni;
- 7.2 Mantenere la concentrazione;
- 8.2 Considerare nuove prospettive;
- 8.4 Mostrare curiosità;

COMMENTI / CONSIGLI PER L'IMPLEMENTAZIONE

Può essere utile fare un paio di giochi di riscaldamento per favorire la connessione del gruppo appena prima di iniziare. 5-10 minuti sono di solito sufficienti, qualcosa di veloce come passarsi un battito di mano guardandosi negli occhi o avere persone in coppia che si specchiano nei movimenti può già essere molto buono, purché aumenti la consapevolezza dell'altro.



#BRIAN LA CIPOLLA ●

FASE 1: MAPPARE ME STESSO E IL GRUPPO

DURATA:

60 minuti (a seconda della durata delle conclusioni)

OBIETTIVO

Un'attività di storytelling digitale che combina l'uso di immagini e/o video Instagram con hashtag. Può essere utilizzata per aprire una discussione e aumentare la consapevolezza su come le immagini e i video online possono avere un impatto e lasciare tracce, essere diversi dalla realtà, ecc.

DESCRIZIONE PASSAGGIO PER PASSAGGIO

- Dividete i partecipanti in gruppi di 3 o 4 persone.
- Assicuratevi che ogni gruppo abbia qualcuno con un dispositivo mobile su cui sia installata l'applicazione Instagram, utilizzando un profilo pubblico - o fornitegliene uno pre-creato se hanno profili privati e (giustamente!) non vogliono aprire le loro foto al mondo.
- Fate in modo che ogni gruppo scelga 1 o 2 hashtag che avete precedentemente scritto su schede diverse.
- L'hashtag definirà i temi delle scene da fotografare: ad esempio #lunchtime, #partyallnight, #familytime, ecc.
- Mettete tutti i materiali (cipolle, costumi, ecc.) su un tavolo e date circa 15-20 minuti ai gruppi per pensare alle 1-2 scene che devono creare in base agli hashtag scelti, scegliere le ambientazioni, creare i costumi delle cipolle, ecc.
- Chiedete loro di condividere le immagini delle scene su Instagram usando l'hashtag #briantheonion più l'hashtag che hanno scelto.
- Collegate al proiettore il sito web websta.me/search o instagram.com, accedendo con il vostro account personale Instagram e cercate #briantheonion.
- Aggiornate la pagina ogni pochi secondi, e le immagini dei diversi gruppi cominceranno ad apparire!
- Quando tutte le foto sono apparse, chiedete ad ogni gruppo di scrivere 4-5 idee sul personaggio di Brian la Cipolla, sul suo modo di agire, su cosa gli piace o non gli piace, sulla sua personalità, ecc.
- Condividete i risultati in plenaria, scrivendo i risultati su una lavagna a fogli mobili. È questo il vero Brian? Non lo è? Come possiamo dirlo?
- Iniziate e facilitate una discussione su quanto facilmente si possono attaccare delle etichette dalle foto online, le generalizzazioni possono essere fatte partendo da un singolo pezzo di foto, ecc.

MATERIALI

- Alcune cipolle (1 - 2 per ogni gruppo di partecipanti);
- Pennarelli, carta colorata, nastri, forbici, colla e tutto ciò che può essere utilizzato per creare un costume per le cipolle;
- Qualsiasi tipo di materiale che possa trasformare la cipolla in un personaggio: piume, occhietti, piccoli cappelli, ecc.
- Alcuni dispositivi mobili con l'applicazione Instagram installata (almeno 1 per ogni gruppo di partecipanti);
- Un account pubblico funzionante Instagram associato ad ogni app (è possibile chiedere ai partecipanti di rendere pubblici i loro profili per un po' di tempo, oppure fornire loro alcuni profili pre-creati. In questo caso è necessario crearli uno per uno su un cellulare con l'app Instagram. Utilizzare e-mail diverse - ad esempio briantheonion1, briantheonion2 ecc. per i diversi profili);
- Connessione internet;
- Un dispositivo (pc - laptop - tablet - smartphone) collegato ad un proiettore/ grande schermo;
- Il vostro account Instagram (o quello da voi creato per questa attività) per accedere al sito web di Instagram www.instagram.com o per iscrivervi sul sito web del motore di ricerca websta.me/ ricerca per recuperare le immagini;

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- 2.1 Gestire la propria identità digitale;
- 2.2 Interagire e condividere attraverso le tecnologie digitali;
- 3.1 Usare le tecnologie digitali in modo creativo;
- 3.3 Scattare, modificare e condividere fotografie e video digitali;
- 10.5 Agire in collaborazione con gli altri per svolgere compiti comuni;

COMMENTI /CONSIGLI PER L'IMPLEMENTAZIONE

Utilizzate sempre l'hashtag #briantheonion quando usate questo strumento, anche per vedere le immagini di tutte le precedenti versioni di Brian e aggiungere le vostre alla collezione.

Ovviamente la cipolla può essere qualsiasi altra cosa ed è possibile restringere la scelta dei possibili momenti da raffigurare nelle immagini, utilizzando hashtag più specifici. Questo potrebbe portare anche ad affrontare argomenti più specifici.

Come già detto, poiché lo strumento funziona solo con un account *pubblico* di Instagram, sarebbe preferibile che i partecipanti non aprano i propri profili personali, si potrebbero fornire ai partecipanti alcuni account pre-registrati per evitare problemi di privacy.

(Lo strumento è stato sviluppato da Raphaëla Blassnig insieme a Michele Di Paola e Joanna Wronska, in occasione del corso di formazione Dig-It Up! Una descrizione più ampia di questo strumento è disponibile sull'Educational Tools Portal: <http://educationaltoolsportal.eu/en/tools/briantheonion>)



IL DIARIO AD X ◆

FASE 1: MAPPARE ME STESSO E IL GRUPPO

DURATA:

15 minuti

OBIETTIVO

Un semplice esercizio di riflessione volto a migliorare la capacità dei partecipanti di concentrarsi sui piccoli dettagli e di osservare l'ambiente in modo più attento, per essere meglio in grado di individuare, identificare e riconoscere tutto l'"apprendimento invisibile" che avviene dentro e intorno a loro in ogni momento.

DESCRIZIONE PASSAGGIO PER PASSAGGIO

- Assicuratevi che ogni partecipante abbia un foglio di carta e qualcosa con cui scrivere.
- Chiedete loro di fare una grande X al centro della pagina in modo da dividere il foglio in 4 quadranti.
- Assegnare una categoria a ciascuno dei 4 quadranti: Cose che ho visto, cose che ho sentito, cose che ho fatto e cose che ho imparato
- Invitateli a riflettere in silenzio sugli avvenimenti della giornata e fategli elencare in 10 minuti un minimo di 5 cose in ogni quadrante.
- Sottolineate che all'inizio può sembrare che non venga in mente nulla e che va bene considerare anche le cose in un primo momento uno può aver scartato perché sembravano ordinarie, noiose o irrilevanti. Qualunque cosa venga in mente è rilevante e non deve essere ignorata.
- Alla fine del tempo di riflessione, chiedete se i partecipanti sono disposti a condividere con il resto del gruppo i tre elementi della pagina che più gli piacciono.

MATERIALI

- Fogli bianchi A4 (almeno uno per partecipante);
- Penne, matite e/o pennarelli a punta fina;

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

1.3 Ascoltare efficacemente;
6.4 Riflettere sulle esperienze per massimizzare l'apprendimento;
8.2 Considerare nuove prospettive;
8.4 Mostrare curiosità;

COMMENTI / CONSIGLI PER L'IMPLEMENTAZIONE

È un esercizio quotidiana e, come tutti gli esercizi, rivela un impatto molto più profondo quando inizia ad essere attuato in modo regolare. Può essere usato come esercizio di valutazione una tantum o può essere inserito in un momento di riflessione ricorrente alla fine di ogni sessione. Se usato in modo coerente, potrebbe essere una risorsa preziosa per la seconda autovalutazione, poiché i partecipanti potrebbero usare le prove registrate durante le sessioni come punto di partenza per una riflessione più ampia.

ACCESSO e LOG-IN A ARC-GIS ONLINE ★

FASE 1: MAPPARE ME STESSO E IL GRUPPO

DURATA:

10 minuti

OBIETTIVO

La prima interazione diretta dei partecipanti con la piattaforma Esri Story Maps.

COME ACCEDERE ALLA PIATTAFORMA ESRI STORY MAPS

La homepage della versione classica della piattaforma Esri Story Maps platform è accessibile dal seguente indirizzo:

<https://storymaps-classic.arcgis.com>

La homepage della nuova piattaforma invece è <http://storymaps.arcgis.com>.



La piattaforma è accessibile a chiunque abbia già un account ArcGis e consente agli utenti di registrarsi anche con account pubblici gratuiti non commerciali o attraverso le credenziali di Facebook o Google. Gli account pubblici offrono una serie limitata di funzionalità che includono la possibilità di utilizzare, creare e condividere le mappe con chiunque pubblicamente e solo per uso non commerciale.

The screenshot shows the ArcGIS sign-in page. On the left, under 'Need an ArcGIS Public Account?', there's a 'CREATE A PUBLIC ACCOUNT' button highlighted with a red arrow. Below it, a note states: 'If you have signed up for an Esri Account, you have automatically been given access to an ArcGIS Public Account and you can use the same sign-in credentials for both.' On the right, the 'Sign In' section includes fields for 'Username' and 'Password', a 'Keep me signed in' checkbox, a 'SIGN IN' button, and links for 'Forgot password?' and 'Forgot username?'. Below these are 'OR' and 'Sign in with' options, including 'ENTERPRISE LOGIN' and social media icons for Facebook and Google. A red arrow points to the 'Sign in with' section.

MATERIALI

- Un device con connessione (pc - laptop - tablet - smartphone) (almeno uno per partecipante)



MAPPARE NOI STESSI: L'ARCHIPELAGO PERSONALE ★

FASE 1: MAPPARE ME STESSO E IL GRUPPO

DURATA:

45 minuti

OBIETTIVO

Un'attività artistica volta ad aiutare i partecipanti a conoscersi, a costruire la fiducia e a sperimentare il meccanismo del dare feedback. Comincia inoltre anche una prima riflessione sul tema dell'identità guardandola da diversi punti di vista.

DESCRIZIONE PASSAGGIO PER PASSAGGIO

- Invita i partecipanti a immaginarsi se stessi come un arcipelago, la somma di elementi diversi, che qui sono rappresentati da un insieme di isole diverse;
- Ogni isola dell'arcipelago ha un tema specifico, come ad esempio: la mia famiglia, i miei hobby, le cose in cui sono bravo, le cose che non mi piacciono, ecc.
- Chiedete ai partecipanti di disegnare/creare il loro arcipelago utilizzando i materiali disponibili e di scrivere su ogni isola tre cose su se stessi che sono collegate all'argomento principale. Di queste tre cose, però, due dovrebbero essere vere e una dovrebbe essere falsa.
- Quando l'arcipelago è pronto, invitate i partecipanti a trovare un posto per l'arcipelago nella stanza e poi inviate tutti all'esplorazione delle altre isole!
- Mentre visitano l'arcipelago di qualcun altro, i partecipanti possono lasciare un post-it sul foglio con le loro ipotesi su quelli che pensano possano essere le informazioni false relative al proprietario dell'arcipelago.
- Chiudete il processo in plenaria con l'intero gruppo, chiedendo ad ogni partecipante di condividere quali sono fossero gli elementi veri / falsi del loro arcipelago. Lasciate il tempo alle persone di aggiungere qualche pensiero in più, se ne hanno voglia.

MATERIALI

- Vari tipi di carta (bianca, colorata, rigida, sottile, ecc.);
- Penne, matite e/o pennarelli a punta fina;
- Pennarelli, matite colorate;
- Forbici, colla;

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- 4.1 Fidarsi degli altri ed essere affidabili;
- 6.2 Fissare obiettivi e traguardi per la propria crescita personale, sviluppo e successo;
- 8.2 Considerare nuove prospettive;
- 9.1 Dimostrare consapevolezza delle situazioni, dei problemi e delle risposte;
- 10.1 Stringere relazioni e relazionarsi bene con gli altri (incluso l'ascolto, la condivisione e l'empatia);
- 10.2 Dare e ricevere feedback;

COMMENTI / CONSIGLI PER L'IMPLEMENTAZIONE

Una possibile variante dell'attività potrebbe essere quella di chiudere il processo facendo prima condividere i partecipanti in coppia o in piccoli gruppi le proprie scoperte sugli arcipelaghi degli altri e poi un giro finale in plenaria, condividendo qualcosa di se stessi.

FASE 2

MAPPARE STORIE (DI VITA)

Questa fase ha lo scopo di far sì che i partecipanti aumentino gradualmente la propria consapevolezza di sé, mappando e collegando insieme diversi elementi della propria vita personale e delle esperienze di abbandono, organizzandole in un flusso narrativo.

Durante questa fase i partecipanti dovrebbero avere la possibilità di esplorare una varietà di strumenti e input diversi applicati allo scopo principale di:

- sviluppare le capacità di narrazione e di produzione mediatica;
- affrontare in diversi passi e da diverse prospettive gli elementi delle storie legate alle loro esperienze personali di abbandono e avviare un processo di contestualizzazione e di auto-riflessione.

Poiché in questa fase emergeranno gli elementi che molto probabilmente appariranno nelle loro story-map digitali, si raccomanda di dedicare a questo lavoro almeno un minimo di due sessioni specificamente a questo lavoro. È importante sottolineare ancora una volta come la seconda e la terza fase siano in realtà complementari e non debbano essere viste come entità separate, tutti i risultati che emergeranno durante questa seconda fase si trasformeranno in una risorsa preziosa per i partecipanti durante la terza fase, mostrando loro che hanno già tutti gli elementi di cui hanno bisogno per organizzare la loro narrazione e costruire le loro story-map digitali.

I materiali e i contenuti digitali prodotti durante le attività possono essere archiviati già a partire da questa fase per essere riutilizzati in seguito per uno scopo specifico, per cui i facilitatori dovrebbero incoraggiare i partecipanti a utilizzare attivamente applicazioni e software per la memorizzazione e l'editing di foto e video.



C'E' UNA STRADA A ROMA...

FASE 2: MAPPARE STORIE (DI VITA)

DURATA:

30-60 minuti (in base a quanti giri di storie vengono narrate)

OBIETTIVO

Un'attività di narrazione collettiva finalizzata a esercitare la selezione degli elementi che funzionano e risuonano maggiormente all'interno di una narrazione.

DESCRIZIONE PASSAGGIO PER PASSAGGIO

- Fate sedere i partecipanti tutti insieme in cerchio, su sedie o cuscini sul pavimento.
- Spiegare che si sta per creare una storia collettiva inedita sul posto e che l'ispirazione per la storia sarà un luogo geografico.
- Fate in modo che il gruppo si trovi d'accordo su una vera e propria città esistente nel mondo, dove idealmente nessuno del gruppo è mai stato, ma che in qualche modo sia fonte di ispirazione. Una volta scelto il luogo, è il momento di iniziare la storia.
- L'incipit della storia sarà "C'è una strada a..." (Anchorage, Lima, Salonicco, ovunque il gruppo abbia scelto di essere) e dopo di che, uno per uno, ogni partecipante dovrà aggiungere un elemento alla storia. I singoli contributi non dovrebbero essere lunghi, il compito è quello di inserire un dettaglio, al massimo una frase. C'è un altro elemento importante da sapere, che è che chi viene dopo non ha solo il compito di aggiungere la sua parte, ma dovrebbe ripetere tutte le parti che sono state aggiunte fino a quel momento, così per esempio se uno dicesse:

*C'è una strada a Vienna... dove ogni martedì una donna alta vende giocattoli di legno...
la persona seguente continuerebbe così:*

C'è una strada a Vienna... dove ogni martedì una donna alta vende giocattoli di legno... La donna ha lunghi capelli neri e un sorriso gentile...

incorporando così anche le parti precedenti.

- Evidenziate come non si tratta di un esercizio di memoria e che accadrà inevitabilmente che alcuni elementi scompaiano e che va tutto bene. L'attenzione dovrebbe essere il più possibile sullo svolgimento della narrazione seguendo ciò che è venuto prima.
- La storia finisce quando si compie un cerchio completo e la persona che ha iniziato dovrebbe essere responsabile anche della chiusura.
- Valutate il processo concentrandovi soprattutto sulla dinamica narrativa.

MATERIALI

Nessun materiale richiesto

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- 1.3 Ascoltare efficacemente;
- 1.5 Parlare in pubblico;
- 5.3 Adattarsi rapidamente a nuove situazioni;
- 7.2 Mantenere la concentrazione;
- 10.4 Favorire e curarsi della partecipazione, motivazione ed impegno degli altri;

COMMENTI / CONSIGLI PER L'IMPLEMENTAZIONE

Quello che succede molto spesso è che il primo giro di prova di solito finisce fuori strada in fretta, perché la gente è molto impaziente o ansiosa di dover trovare qualcosa di originale e così la storia finisce per essere molto sconnessa con una rapida escalation di grandi eventi che si susseguono uno dopo l'altro. Dopo il primo turno è importante aprire una riflessione per analizzare cosa è successo e come è andato il processo e, soprattutto, quali potrebbero essere gli elementi che potrebbero migliorare la narrazione. Poi si consiglia di provare un'altra volta con un altro giro, perché allora il gruppo si dimostra spesso molto più sicuro e lineare nell'organizzazione della narrazione.

A seconda di come è stato il processo di creazione della storia, può essere interessante nel debriefing affrontare anche l'elemento della ripetizione/reincorporazione. Quello che succede è che spesso le persone hanno paura di dimenticare i pezzi di qualcuno e che la persona potrebbe in qualche modo sentirsi offesa o ferita perché il suo contributo non è stato valorizzato. Quali sono gli elementi che sono rimasti fino alla fine? Quali sono cambiati? Quali sono stati dimenticati? Analizzare ciò che ispira e risuona maggiormente nella memoria delle persone è un elemento interessante da discutere quando si tratta di vedere cosa includere in una sequenza narrativa.



DARE VOCE ALLE IMMAGINI

FASE 2: MAPPARE STORIE (DI VITA)

DURATA:

120 minuti

OBIETTIVO

Un'attività di narrazione digitale volta ad esplorare il potere e i simboli delle immagini e a sviluppare la capacità dei partecipanti di ispirarsi a un'immagine, di organizzare una narrazione e di registrarla in un prodotto di voice over.

DESCRIZIONE PASSAGGIO PER PASSAGGIO

- Prima di iniziare l'attività, fate provare al gruppo un piccolo esercizio. Chiedete a qualcuno se ha voglia di fare da volontario e sedersi in silenzio, seduto su una sedia davanti al resto del gruppo, per 1 minuto di tempo. Fate posizionare la sedia in modo che tutti possano vedere la persona. Il compito è solo quello di sedersi in silenzio, in modo neutrale, e per il gruppo l'unica richiesta è di osservare attentamente la persona seduta. Vedete se ci sono altri partecipanti disposti a provare a svolgere l'esercizio per un altro paio di volte. Fate un breve momento di condivisione su ciò che è successo e su ciò che il gruppo ha osservato: c'era una storia anche senza parole?
- Partendo da questa domanda, introducete i partecipanti risorse visive come immagini e illustrazioni, carte di Dixit, libri silenziosi, tutti esposti e disponibili come se fosse una mostra.
- Chiedete ai partecipanti di esplorare le immagini e di sceglierne alcune, poi invitateli a lavorare individualmente e scrivete il titolo e lo script del racconto che vedono in quelle immagini, creando una narrazione ispirata dallo stimolo visivo e dai simboli.
- Una volta pronta lo script, chiedete ai partecipanti di registrare attraverso il telefono una versione voice over della storia, come se dovessero registrare un audiolibro. Inoltre, devono scegliere un luogo nella stanza dove esporre le proprie carte/immagini/libro silenzioso.
- Una volta raccolti gli audiolibri, estraete a caso i nomi dei partecipanti e associate ciascuno di loro a una delle storie create. Verrà loro consegnato l'audiolibro della storia e avranno la possibilità di andare a 'leggere' il libro mentre ascoltano la registrazione audio.
- Fate sedere i partecipanti tutti insieme in cerchio e collezionate feedback e reazioni all'esperienza. Raccogliete su una lavagna a fogli mobili tutti i suggerimenti dei partecipanti su come fare una buon voice over mettendo in evidenza gli elementi che hanno funzionato all'interno delle storie.

MATERIALI

- Immagini e/o illustrazioni, ritagli di giornali e riviste;
- Carte Dixit;
- Libri silenziosi (senza parole);
- Dispositivi mobili;
- Cuffie (almeno 1 paio per ogni partecipante);
- Lavagna a fogli mobili e pennarelli;

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- 1.3 Ascoltare efficacemente;
- 1.5 Parlare in pubblico;
- 2.2 Interagire e condividere attraverso le tecnologie digitali;
- 3.1 Usare le tecnologie digitali in modo creativo;
- 3.2 Produrre contenuti scritti per una pluralità di destinatari e di media;
- 7.1 Completare i progetti in tempo e secondo gli standard richiesti;
- 7.3 Multi-tasking: essere in grado di fare progressi con diversi compiti e responsabilità contemporaneamente;
- 7.4 Lavorare sotto pressione;
- 10.2 Dare e ricevere feedback;

COMMENTI / CONSIGLI PER L'IMPLEMENTAZIONE

Un'attività di narrazione digitale volta ad esplorare il potere e i simboli delle immagini e a sviluppare la capacità dei partecipanti di ispirarsi a un'immagine, di organizzare una narrazione e di registrarla in un prodotto di voice over.

Il fatto di far provare ai partecipanti un primo processo di registrazione di una narrazione attraverso il suono è un esercizio molto importante. Non li coinvolge ancora in una narrazione personale, quindi possono essere ancora distaccati, ma accende già una riflessione su come tradurre a livello sonoro le componenti logiche ed emotive di una storia (come costruire le frasi e il flusso, quando fermarsi, come trasmettere una specifica sensazione o situazione, ecc.)

I libri silenziosi stanno diventando sempre più popolari da quando, in risposta all'attuale crisi dei rifugiati, una biblioteca locale di Lampedusa, un'isola del sud Italia diventata un porto per i rifugiati che attraversano il Mediterraneo, ha visto in prima persona come i libri senza parole hanno aperto ai rifugiati un'opportunità di condividere mondi ed esperienze tra loro. I libri silenziosi possono svolgere un ruolo molto attivo nell'attraversare i confini culturali e nel promuovere l'alfabetizzazione. Anche se i libri non hanno testo, sono ricchi di un linguaggio visivo che permette al lettore di posizionarsi all'interno del libro illustrato. Potrebbe essere uno strumento molto utile da usare come materiale in quanto possiede già una chiara narrazione cronologica.



LA MIA VITA IN UN MINUTO ●

FASE 2: MAPPARE STORIE (DI VITA)

DURATA:

15 minuti

OBIETTIVO

Un breve esercizio di riscaldamento sulla narrazione, finalizzato a far familiarizzare i partecipanti con i concetti della cronologia e del trovare l'essenza.

DESCRIZIONE PASSAGGIO PER PASSAGGIO

- Dividete i partecipanti in coppie. Nel primo turno di questo esercizio invitateli a raccontare all'altra persona la storia della propria vita in un minuto. Non date ulteriori istruzioni, in modo che i partecipanti possano parlare liberamente e scegliere su cosa vogliono concentrare le loro storie.
- Dopo il primo turno tutti sono invitati a condividere le impressioni nel grande gruppo, riflettendo su come le loro storie sono state create con domande quali Che tipo di cronologia avete scelto? Da dove avete iniziato la vostra storia? Quante piccole storie o trame c'erano?
- Nel secondo turno i partecipanti sono invitati a raccontare la stessa storia, ma concentrandosi su qualcosa di più specifico e sperimentando la narrazione e la cronologia, non necessariamente partendo con "sono nato a....." oppure "ho.... anni";

MATERIALI

Nessun materiale richiesto

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

1.3 Ascoltare efficacemente;

1.4 Descrivere e spiegare le idee;

10.1 Stringere relazioni e relazionarsi bene con gli altri (incluso l'ascolto, la condivisione e l'empatia);

FUMETTI: DA DOVE TUTTO E' INIZIATO ●

FASE 2: MAPPARE STORIE (DI VITA)

DURATA:

150 minuti

OBIETTIVO

Un'attività artistica che utilizza il fumetto e il disegno come mezzo di narrazione per far sì che i partecipanti inizino ad esplorare le proprie qualità personali e a strutturare una narrazione personale. Ha lo scopo di far conoscere ai partecipanti i principali elementi di base della struttura della storia e del disegno di uno storyboard, mentre si inizia una riflessione sugli elementi della propria vita, guardando più specificamente al concetto di causa/effetto.

DESCRIZIONE PASSAGGIO PER PASSAGGIO

- Iniziate l'attività facendo fare ai partecipanti un brainstorming collettivo in plenaria sui supereroi: quali sono i supereroi che conoscono? Quali sono quelli che gli piacciono di più? Quali superpoteri hanno? Raccogliete le risposte su una grande lavagna a fogli mobili.
- Partendo dai nomi dei supereroi sul foglio, scegliete due o tre che piacciono di più al gruppo. Qual è il background di questi supereroi? Come sono diventati supereroi? Sono nati così? È successo loro qualcosa? Introducete il concetto di "storia delle origini", che nei fumetti è ciò che è al centro della trasformazione dei supereroi, ciò che ha permesso loro di diventare ciò che sono, e chiedete ai partecipanti di delineare insieme le storie di origine dei supereroi attraverso il modello narrativo dello scheletro della storia:
 1. C'era una volta...
 2. Ogni giorno, ...
 3. Un giorno...
 4. Per questo motivo, ...
 5. Per questo motivo, ...
 6. Fino a quando finalmente ...
- Chiedete ora ai partecipanti di pensare a qualcosa in cui sono bravi o a un talento che hanno (se il gruppo ha già svolto in precedenza l'attività "l'arcipelago personale" potrebbe essere interessante partire da ciò che i partecipanti hanno già scritto) e fateli condividere in coppia per qualche minuto.
- Una volta terminata la condivisione, invitateli a riflettere su quale sia la loro storia di origine: Come sono diventati bravi nella cosa che hanno identificato? Come hanno sviluppato il loro talento? Quando è successo? Con chi? Dove? Cosa è successo?
- Fate una breve introduzione ai principi del disegno e dello storyboard, sottolineando come gli elementi semplici e basilari siano realmente più che sufficienti e siano effettivamente al centro di ogni disegno (linee, punti, forme geometriche di base, ecc.) e come la chiarezza della storia sia l'obiettivo principale (spezzare la storia in piccole sezioni, rimuovere le parti non necessarie, ecc;)
- Invitateli a produrre uno storyboard visivo nello stile del fumetto che illustri i principali passaggi della loro storia di origine e che segua i passi dello scheletro della storia;
- Una volta che i partecipanti hanno finito i loro fumetti, esponeteli sulla parete come se fosse una mostra e conduseteli in giro per la stanza a vederli come se fosse una visita guidata dove ogni persona è invitata a fare una breve introduzione al proprio lavoro.
- Chiudete con un ultimo giro di feedback, riflessioni e pensieri dei partecipanti.



MATERIALI

- Lavagna a fogli mobile e pennarelli;
- Cartoncini bianchi formato A3 (almeno 1 per ogni partecipante);
- Matite, gomme e temperini;
- Pennarelli neri a punta fina;
- Matite colorate e pennarelli;

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- 1.1 Comprendere ed esprimere chiaramente i propri pensieri ed emozioni;
- 4.4 Celebrare i propri sforzi e i propri successi;
- 6.4 Riflettere sulle esperienze per massimizzare l'apprendimento;
- 9.1 Dimostrare consapevolezza delle situazioni, dei problemi e delle risposte;
- 9.2 Riflettere su esperienze, feedback e dati;
- 9.3 Analizzare le cause;
- 10.2 Dare e ricevere feedback;

COMMENTI / CONSIGLI PER L'IMPLEMENTAZIONE

Una buona risorsa da utilizzare per strutturare una breve presentazione degli elementi base del disegno è la pubblicazione "Graphic Express" (<http://educationaltoolsportal.eu/en/tools-for-learning/introducing-graphic-express>) che è disponibile e scaricabile gratuitamente.

Potrebbe essere utile avere esposte e disponibile come risorse anche diversi tipi di fumetti con stili diversi.

NELLA MAPPA DI QUALCUN'ALTRO ●

FASE 2: MAPPARE STORIE (DI VITA)

DURATA:

60 minuti

OBIETTIVO

Un'attività di narrazione che esplora il ruolo dello spazio all'interno di una storia, facendo in modo che i partecipanti creino una connessione tra quanto i luoghi possono plasmare e influenzare la storia di qualcuno. L'obiettivo è quello di far sperimentare ai partecipanti un processo di creazione di una story-map in una prima versione analogica.

DESCRIZIONE PASSAGGIO PER PASSAGGIO

- Chiedete ai partecipanti di disegnare o stampare individualmente attraverso Google Maps una semplice mappa dell'area/quartiere in cui vivono, segnando i punti di riferimento e i luoghi che sono importanti per loro. L'obiettivo è quello di attivare la memoria visiva e il pensiero in simboli, non di creare una mappa perfetta.
- Chiedete ai partecipanti di scambiarsi le loro produzioni tra di loro. Ognuno di loro avrà ora una mappa disegnata da qualcun altro e il compito sarà quello di scrivere una storia basata sulla mappa ricevuta, immaginando come sia la vita della persona che vive nel luogo che viene illustrato nella mappa, tenendo conto dei diversi punti di riferimento e simboli.
- Chiedete ai partecipanti di condividere poi a coppie, raccontandosi a vicenda le storie che hanno scritto e condividendo le storie reali e le correlazioni che si trovano dietro la propria mappa.
- Aprite una discussione su come è stato il processo di creazione di una storia partendo da una mappa, mettendosi nei panni di qualcun altro, raccogliendo feedback e riflessioni personali. Chiedete se ci sono volontari disposti a presentare la propria story-map in plenaria con tutto il gruppo.

MATERIALI

- Fogli bianchi formato A3 per le mappe;
- Fogli bianchi formato A4 per le storie;
- Computer collegati ad una stampante (più di uno se i partecipanti vogliono utilizzare Google Maps);
- Lavagna a fogli mobili e pennarelli;
- Penne, matite, gomme e temperini;
- Forbici e colla;
- Matite colorate e pennarelli;
- Fogli di carta colorata;
- Immagini da giornali e riviste;

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

3.2 Produrre contenuti scritti per una pluralità di destinatari e di media;
5.3 Adattarsi rapidamente a nuove situazioni;
9.2 Riflettere su esperienze, feedback e dati;
9.3 Analizzare le cause;



TERRA INGOOGLITA ●

FASE 2: MAPPARE STORIE (DI VITA)

DURATA:

80 minuti

OBIETTIVO

Come in “Nella mappa di qualcun’altro”, un’altra attività di narrazione che esplora il ruolo dello spazio all’interno di una storia, facendo in modo che i partecipanti creino una connessione tra quanto i luoghi possono plasmare e influenzare la storia di qualcuno

DESCRIZIONE PASSAGGIO PER PASSAGGIO

- Prima dell’attività, cercate pezzi di terra a caso su Google Earth, stampateli e ritagliatene dei pezzi, incollandoli su un foglio A4 incorniciato. Dovrebbe esserci un foglio per ogni partecipante.
- Distribuite i fogli tra i partecipanti;
- Invitate i partecipanti a riempire gli spazi vuoti sulla carta tra i pezzi di terra che hanno sul loro foglio, usando penne, pennarelli, colori o qualsiasi altro tipo di materiale;
- Una volta realizzata la mappa, chiedete loro di scrivere un breve racconto che possa avere luogo in quella terra, immaginando chi potrebbe viverci, come e dove nel mondo sarebbe;
- Una volta che tutti hanno finito, date ad ogni partecipante una foto che mostri come appare il vero “spazio vuoto” e dove si trova il pezzo di terra che hanno ricevuto;
- Chiedete ai partecipanti di esporre le loro creazioni sul muro come se fosse una mostra e fateli andare in giro a osservare gli uni i lavori degli altri;
- Aprite una discussione su come è stato il processo di immaginazione di un luogo o di come appare un luogo partendo da una piccola porzione di esso e su quanto l’idea di quel luogo abbia influenzato le storie che hanno scritto. Da qui può iniziare un debriefing incentrato su ciò di cui è fatta una sceneggiatura e quali sono gli ingredienti per raccontare una storia.
- Si chiude con un ultimo giro di feedback, riflessioni e pensieri dei partecipanti.

MATERIALI

- Fogli bianchi formato A4 con ritagli di pezzi di mappe;
- Lavagna a fogli mobili e pennarelli;
- Penne, matite, gomme e temperini;
- Forbici e colla;
- Matite colorate e pennarelli;
- Fogli di carta colorata;
- Immagini da giornali e riviste;

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- 3.2 Produrre contenuti scritti per una pluralità di destinatari e di media;
- 8.2 Considerare nuove prospettive;
- 9.2 Riflettere su esperienze, feedback e dati;



COMMENTI / CONSIGLI PER L'IMPLEMENTAZIONE

La fase di debriefing dell'attività potrebbe essere fatta utilizzando/preparando una story-map digitale.

Una possibile versione alternativa dell'attività è quella di dividere i partecipanti in due gruppi.

I membri del primo gruppo avranno il compito di scrivere individualmente una storia con una forte componente geografica, che si svolge all'interno di un luogo chiaro (un villaggio, una città, un quartiere) e che cerca di collegare ciascuno dei punti principali della storia con un luogo specifico (la storia non deve essere personale e/o basata su un'esperienza di vita reale, può essere inventata). I membri del secondo gruppo avranno invece il compito di disegnare individualmente una mappa di un luogo immaginario.

Chiedete ai membri di ogni gruppo di scambiarsi le loro produzioni. Ogni membro del primo gruppo avrà ora una storia scritta da qualcun altro dello stesso gruppo e il nuovo compito sarà quello di disegnare una mappa basata sulla storia ricevuta. Ogni membro del secondo gruppo avrà invece una mappa disegnata da qualcun altro dello stesso gruppo e il nuovo compito sarà quello di scrivere una storia basata sulla mappa che ha ricevuto.

(Terra ingooglita si ispira al concetto di “terra incognita” o “terra ignota”, termine usato in cartografia per indicare terre che non sono ancora state mappate. Lo strumento è stato presentato da Paula Kaniewska e figura nel “Subjective Mapping – Booklet” realizzato durante il corso di formazione internazionale “Subjective Mapping” organizzato dall'ONG francese Nomadways, <http://nomadways.eu/en/>)



STORIE E PROSPETTIVE ◆

FASE 2: MAPPARE STORIE (DI VITA)

DURATA:

120 minuti

OBIETTIVO

Un'attività di storytelling digitale incentrata sul concetto di prospettiva, osservando come una stessa storia possa cambiare se la si guarda da una prospettiva diversa o attraverso gli occhi di un altro personaggio. Si vuole evidenziare come una storia sia fatta di molti elementi e non esiste un'unica narrazione.

DESCRIZIONE PASSAGGIO PER PASSAGGIO

- Iniziare l'attività facendo guardare/leggere collettivamente ai partecipanti la story-map digitale della storia "[The Way Out Is Through](https://arcg.is/1D4iWT)" (<https://arcg.is/1D4iWT>)
- Dividete i partecipanti in gruppi di 3 e fategli scegliere a caso un foglio con il nome di un personaggio secondario della storia (la sorella, il signor C, gli insegnanti a scuola, la madre, i compagni di classe...).
- Chiedete ai gruppi di immaginare come la storia originale possa essere vista attraverso gli occhi del loro personaggio e lasciate loro un po' di tempo per produrre, nella forma che preferiscono (immagini, testo, voce, brevi video), una versione alternativa della stessa storia.
- Fate in modo che i gruppi presentino la loro versione della storia in plenaria.
- Fate un debriefing con l'intero gruppo sul processo complessivo, chiedendo ai partecipanti di condividere le loro osservazioni e le loro riflessioni sulla storia. *Sembra la stessa storia che hanno letto prima? Quali elementi sono nuovi? È successo qualcosa che ha cambiato la loro visione e comprensione della storia dalla prima volta che l'hanno vista? C'è qualcosa che hanno imparato? Possono relazionarsi con la situazione del personaggio principale?*

MATERIALI

- Connessione internet;
- Un dispositivo principale (pc - laptop - tablet - smartphone) connesso al proiettore / grande schermo;
- Dispositivi mobile (almeno 1 per gruppo);
- Un computer (almeno 1 per gruppo);
- Fogli formato A4 bianchi e colorati;
- Penne, matite;
- Pennarelli colorati;
- Lavagna a fogli mobile e pennarelli;

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- 1.2 Essere empatici;
- 1.3 Ascoltare efficacemente;
- 3.1 Usare le tecnologie digitali in modo creativo;
- 3.2 Produrre contenuti scritti per una pluralità di destinatari e di media;
- 3.3 Scattare, modificare e condividere fotografie e video digitali;
- 7.3 Multi-tasking: essere in grado di fare progressi con diversi compiti e responsabilità contemporaneamente;
- 7.5 Pianificare e dare priorità a determinate mansioni;
- 8.2 Considerare nuove prospettive;
- 9.2 Riflettere su esperienze, feedback e dati;
- 10.3 Rispettare opinioni e prospettive diverse;
- 10.5 Agire in collaborazione con gli altri per svolgere compiti comuni;

COMMENTI / CONSIGLI PER L'IMPLEMENTAZIONE

L'attività può servire allo scopo di affrontare l'abbandono scolastico senza coinvolgere ancora i partecipanti in un esercizio di narrazione personale, ma iniziando già una riflessione esplicita sull'argomento. Permette inoltre ai partecipanti di interagire già direttamente con lo strumento della story-map digitale, fornendo loro un'idea di come potrebbe essere il prodotto finale e facendo loro sperimentare il processo di produzione dei principali contenuti multimediali che possono essere presenti nella piattaforma.

In alternativa, l'attività può essere svolta utilizzando come traccia una nota fiaba tradizionale.



IL VIAGGIO DELL'EROE ★

FASE 2: MAPPARE STORIE (DI VITA)

DURATA:

45 minuti

OBIETTIVO

Un'attività che mira a introdurre gli elementi principali del modello viaggio dell'Eroe come risorsa principale per i partecipanti in termini di struttura della storia. Senza entrare direttamente nelle loro storie personali, prepara il terreno per una prima riflessione sull'argomento.

DESCRIZIONE PASSAGGIO PER PASSAGGIO

- Chiedete ai partecipanti di pensare alle loro storie preferite (un libro, un film, un videogioco, ...) e cominciate a introdurre l'idea che tutte queste storie possono avere qualcosa in comune. Utilizzando una versione semplificata del modello del viaggio dell'Eroe in 7 tappe, guidate i partecipanti attraverso un processo di esplorazione di come le storie sono strutturate:

1. Il mondo ordinario
2. La chiamata all'avventura
3. Il mentore
4. L'attraversamento della soglia
5. La strada delle sfide (nemici e alleati)
6. La caverna oscura
7. Il ritorno a casa

- Chiedete ai partecipanti di dividersi in piccoli gruppi di 3-4 persone e di scegliere una storia che tutti conoscono e apprezzano. Il loro compito è quello di suddividere la storia in sezioni applicando il modello del viaggio dell'Eroe.
- Presentate ora ai partecipanti il modello completo del viaggio con le sue 12 tappe, utilizzando alcuni video e riassumendo gli elementi principali per una solida struttura narrativa. Sottolineate come, anche se gli elementi possono essere gli stessi, le storie sono sempre molto diverse e uniche e che il modello è solo una linea guida.
- Chiudete l'attività con una discussione di gruppo, chiedendo ai partecipanti se ritengono di poter vedere il modello del viaggio dell'Eroe anche nella loro vita.

MATERIALI

- Connessione internet;
- Un dispositivo principale (pc - laptop - tablet - smartphone) connesso al proiettore / grande schermo;
- Penne e matite;
- Fogli bianchi format A4;
- Lavagna a fogli mobili e pennarelli;

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- 8.2 Considerare nuove prospettive;
- 8.4 Mostrare curiosità;
- 9.3 Analizzare le cause;
- 9.5 Coinvolgere gli altri nella ricerca di soluzioni;
- 10.4 Favorire e curarsi della partecipazione, motivazione ed impegno degli altri;
- 10.5 Agire in collaborazione con gli altri per svolgere compiti comuni;

COMMENTI / CONSIGLI PER L'IMPLEMENTAZIONE

Video utili da presentare per il Viaggio dell'Eroe sono:

- Cosa ci rende eroi di Matthew Wrinkler <https://www.youtube.com/watch?v=Hhk4N9A0oCA>
- Il viaggio dell'eroe Iskander Krayenbosch <https://vimeo.com/140767141>

Un modo alternativo per implementare l'attività potrebbe essere quello di selezionare già in anticipo alcune storie ben note, spezzarle in sezioni principali (ognuna su un pezzo di carta) e assegnare una storia ad ogni gruppo con i pezzi tutti mescolati. I partecipanti dovrebbero poi ricostruire nei loro gruppi la trama della storia e identificare le fasi principali del modello del Viaggio dell'Eroe al suo interno.

Potrebbe essere utile avere questa attività prima della “La mappa del viaggio della mia vita”, in quanto offre molti elementi di riflessione e può essere molto efficace e sostenere i partecipanti nel processo di contestualizzazione in un secondo momento.



LA MAPPA DEL VIAGGIO DELLA MIA VITA ★

FASE 2: MAPPARE STORIE (DI VITA)

DURATA:

150 minuti

OBIETTIVO

Un'attività per promuovere una più profonda consapevolezza di sé e l'auto-riflessione dei partecipanti. Ha lo scopo di aumentare la conoscenza delle esperienze che influenzano le diverse prospettive e di creare delle linee visive di storia personale.

DESCRIZIONE PASSAGGIO PER PASSAGGIO

- Date ad ogni partecipante un grande foglio di carta e chiedetegli di disegnare un percorso tortuoso. Al centro del percorso chiedete loro di disegnare un cerchio. A sinistra del sentiero, chiedete loro di scrivere "strada già percorsa" e a destra "il sentiero che deve ancora venire".

PARTE PRIMA : Guardando indietro (30 minuti)

- Al punto di partenza chiedete ai partecipanti di riflettere e di includere elementi sulla loro provenienza. Per esempio, luoghi, cultura, lingua e/o spiritualità.
- Chiedete loro di riflettere sui loro compagni durante il viaggio. Questi potrebbero essere individui, gruppi, comunità, organizzazioni. Chiedete loro di includere persone di generazioni diverse; possono anche includere amici invisibili, leader spirituali, animali domestici, ecc.
- Chiedete loro di disegnare o elencare alcuni dei luoghi preferiti lungo la strada che hanno percorso finora.
- Chiedete ai partecipanti di identificare due pietre miliari del loro viaggio. Chiedete loro quali sono le tappe fondamentali che hanno già raggiunto e di rappresentarle lungo il loro percorso.
- Chiedete loro di disegnare una montagna e un fiume per simboleggiare due ostacoli che hanno già superato. Chiedete loro di indicare come li hanno superati, evitati o aggirati.
- Chiedete ai partecipanti di disegnare il kit di sopravvivenza in cima alla pagina. Al suo interno devono scrivere ciò che li ha aiutati nei momenti difficili. Questi potrebbero essere valori, abilità, persone, proverbi, canzoni, ecc.

PARTE DUE : Guardare avanti (30 minuti)

- Chiedete ai partecipanti di scrivere le loro speranze, i loro sogni, i loro desideri verso la fine del percorso. Questi potrebbero essere rivolti a loro stessi, ai loro familiari, agli amici, anche alle generazioni future.
- Chiedete loro di identificare alcuni luoghi che desiderano vedere nel futuro del loro viaggio e chiedete loro di segnarli sul sentiero.
- Chiedete ai partecipanti di guardare le pietre miliari che hanno già raggiunto e poi chiedete loro di segnare tre tappe future. Notate che questi dovrebbero essere passi realizzabili, qualcosa che desiderano veramente far accadere.
- Chiedete ai partecipanti di disegnare una montagna per simboleggiare un ostacolo che loro (o altri a cui tengono) potrebbero dover affrontare in futuro lungo il percorso futuro. Chiedete loro come loro e i loro compagni di viaggio cercheranno di evitare, aggirare o superare questa difficoltà. Chiedete loro di riflettere su come possono rimanere forti mentre affrontano queste difficoltà.
- Chiedete infine ai partecipanti di segnare le canzoni che porteranno con sé e che canteranno o suoneranno mentre viaggeranno in avanti. Chiedete loro di riflettere sul perché di quelle particolari canzoni, su cosa significano per loro e di segnarle lungo il loro percorso.

PARTE TERZA : Guardando il tuo viaggio (30 minuti)

- Date ai partecipanti un po' di tempo per riflettere sul proprio viaggio.
- Chiedete ai partecipanti quali sono i bei ricordi che porteranno con sé nel futuro e lasciate che li disegnino come stelle lungo il loro cammino. Possono includere suoni, immagini, suoni, sapori, sensazioni, o profumi a cui sono legati. Chiedete loro chi ha avuto un ruolo importante in questi ricordi e perché ognuno di questi ricordi è importante per loro. Lasciate che riflettano su ciò che quei ricordi offrono a loro e ai loro compagni di viaggio. Chiedete loro di mettere le risposte a queste domande dentro o accanto alle stelle.
- Chiedete ai partecipanti di dare nomi ai loro percorsi per simboleggiare ciò che questo viaggio significa per loro.
- Infine, chiedete ai partecipanti di ripensare a tutto ciò di cui hanno parlato. Chiedete loro se vogliono trasmettere un messaggio alla persona che ha appena iniziato il suo viaggio e quale sarebbe una lezione che hanno imparato e che vorrebbero condividere con gli altri.

PARTE QUARTA : Condividere il viaggio

- Quando tutti i percorsi sono finiti, date il tempo ai partecipanti di camminare e di guardare le storie degli altri partecipanti. Riunite i partecipanti nel cerchio e chiedete a chi vuole di condividere la sua storia. Fateli raccontare tutti uno per uno il viaggio e le immagini che hanno disegnato e che rappresentano la loro vita, seguendo linea temporale. Chiedete a tutto il gruppo di prestare la massima attenzione alla persona che sta condividendo e che tutte le domande e i commenti aspettino fino alla fine.
- Terminate l'attività con la riflessione su come i partecipanti si sono sentiti, quali sono stati gli aspetti più difficili da individuare, se hanno scoperto qualcosa di nuovo o dimenticato.
- Fate una serie di domande per stimolare la discussione di gruppo:
 - *Com'è stato per voi raccontare la vostra storia a questo gruppo?*
 - *Cos'è stato per voi sentire tutte queste storie?*
 - *Quali intuizioni avete acquisito su voi stessi e sui vostri compagni nel gruppo?*

MATERIALI

- Fogli bianchi format A3 (almeno 1 per ogni partecipante);
- Penne, matite e/o pennarelli a punta fina;

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- 1.1 Comprendere ed esprimere chiaramente i propri pensieri ed emozioni;
- 4.2 Riconoscere i propri obblighi e le proprie responsabilità;
- 4.3 Assumersi la responsabilità dei propri obiettivi, azioni e comportamenti;
- 4.4 Celebrare i propri sforzi e i propri successi;
- 5.2 Essere disposti a lasciare la propria "zona di comfort" per progredire o crescere;
- 6.2 Fissare obiettivi e traguardi per la propria crescita personale, sviluppo e successo;
- 6.4 Riflettere sulle esperienze per massimizzare l'apprendimento;
- 8.2 Considerare nuove prospettive;
- 8.5 Acquisire risorse (compreso il denaro);
- 9.1 Dimostrare consapevolezza delle situazioni, dei problemi e delle risposte;
- 10.2 Dare e ricevere feedback;



COMMENTI / CONSIGLI PER L'IMPLEMENTAZIONE

Invece di chiedere ai partecipanti di disegnare un percorso, il facilitatore può fornire modelli di percorso già preparati.

Denborough D. (2014) Retelling the stories of our lives. Everyday Narrative Therapy to Draw Inspiration and Transform Experience. Norton&Norton: New York.



FASE 3

LA COSTRUZIONE DELLA MIA STORY-MAP DIGITALE

Questa fase è dedicata al processo di creazione delle singole story-map digitali. In base alla durata della sessione scelta dai facilitatori, la raccomandazione sarebbe quella di assicurarsi di strutturare il flusso di contenuti in modo tale da includere i seguenti elementi principali:

- ◆ un momento in cui i partecipanti possano visionare i risultati e i materiali prodotti durante le precedenti sessioni, **riassumendo il processo** che hanno attraversato finora;
- ◆ la creazione di una struttura per un **sistema di supporto tra pari**, in modo che i partecipanti interagiscano e si sostengano a vicenda durante il processo di produzione;
- ★ un momento di **riflessione personale** sul messaggio fondamentale da comunicare, l'identificazione degli elementi principali delle proprie storie personali e la loro traduzione in forma di story-map;
- ★ il tempo individuale e il **lavoro direttamente sulla piattaforma Esri Story Maps**;

È importante sottolineare come, anche se i partecipanti stanno raccontando le proprie storie personali, possono scegliere liberamente come presentarle online, anche in termini di quanto esporre i propri dati personali. I partecipanti possono scegliere di utilizzare uno pseudonimo, di non utilizzare le proprie foto personali o di non riportare le posizioni esatte sulle mappe, tutto è possibile. Ciò che conta di più è il processo di contestualizzazione in cui si immergeranno, le story-map sono risultati che possono riflettere la loro realtà in modo più letterale o figurativo a seconda della loro scelta personale.

Per questa fase il numero minimo previsto di sessioni è due, in modo da permettere ai partecipanti di dedicare un tempo adeguato a strutturare le proprie story-map. Idealmente la prima sessione dovrebbe riguardare la preparazione della storia: ideare lo script, elaborare un percorso, ricercare i materiali, identificare i media, creare un account sul sito web di archiviazione dei media, esplorare la piattaforma, scambiare feedback con altri compagni attraverso il supporto tra pari.



La seconda sessione sarebbe invece dedicata principalmente alla creazione della mappa su Esri Story Maps, all'organizzazione e strutturazione dei contenuti sulla piattaforma, alla verifica dei risultati e alla messa a punto della mappa in base ai feedback ricevuti. Il fatto di avere una seconda sessione permetterebbe anche ai partecipanti di utilizzare il tempo che intercorre tra le due sessioni per scattare foto o creare contenuti multimediali per la mappa utilizzando anche elementi esterni della propria realtà.

Per quanto riguarda il sistema di supporto tra pari, la raccomandazione è quella di far scegliere ai partecipanti un compagno di apprendimento proprio all'inizio della fase di creazione. Secondo la dinamica del gruppo, potrebbe essere un'opzione per far sì che i partecipanti si scelgano l'un l'altro in modo casuale, piuttosto che far scegliere loro chi vogliono fare coppia. Il facilitatore dovrebbe stabilire alcuni momenti chiari e definiti nel flusso complessivo del processo di creazione affinché i compagni si incontrino tra loro e controllino i progressi dell'altro. Potrebbe essere utile farli incontrare almeno tre volte:

- Una volta all'inizio, prima del momento individuale di brainstorming, per sostenersi e facilitarsi a vicenda nel processo di identificazione di quelli che potrebbero essere gli elementi su cui concentrarsi;
- Una volta dopo aver completato la prima stesura della bozza della storia;
- Una volta dopo aver completato la prima bozza della story-map sulla piattaforma.

Il suggerimento sarebbe quello di mantenere il processo di creazione il più semplice possibile, senza coinvolgere troppi software. Una delle caratteristiche principali dello storytelling digitale è la sua specifica enfasi sul processo di gruppo e sull'esperienza degli individui che condividono le storie tra loro. Pur comportando l'uso e l'applicazione di tecnologie digitali, non si concentra principalmente sulle competenze tecnologiche o sullo sviluppo di prodotti mediatici di alta qualità, ma ha come obiettivo principale quello di costruire e approfondire le connessioni con la comunità attraverso un processo di ascolto e riflessione sulle storie condivise all'interno del gruppo.

In questa fase i partecipanti possono essere una grande risorsa per l'altro, non solo attraverso il supporto tra pari, ma anche in termini di risorse e conoscenze relative alle competenze di produzione digitale e mediatica che possono condividere tra loro.

CREAZIONE DELLA STORY-MAP (PIATTAFORMA STORY MAPS CLASSICA) ★

FASE 3: LA COSTRUZIONE DELLA MIA STORY-MAP DIGITALE

PREPARAZIONE DEI MATERIALI PER LA STORY-MAP

La prima cosa da fare per realizzare una story-map con lo Story Map Tour SM è organizzare e raccogliere tutti i contenuti digitali che saranno presenti nella mappa:

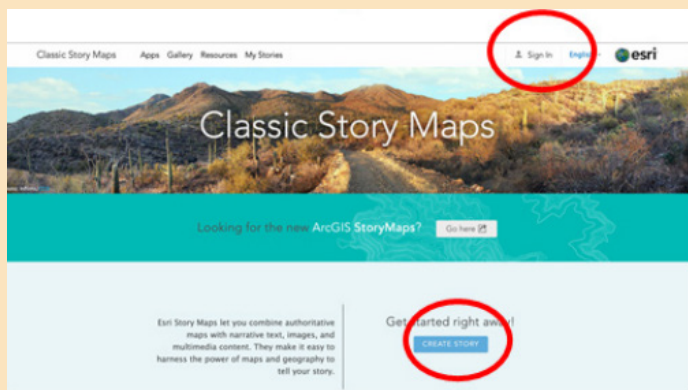
- **immagini:** Google+ e Flickr sono le due possibili opzioni di memorizzazione per l'integrazione delle immagini all'interno della story map. Il template legge automaticamente le informazioni del geotag dalle immagini per localizzarle sulla mappa e utilizza qualsiasi titolo e testo di didascalia memorizzati con le immagini. Se le immagini caricate non hanno informazioni sulla posizione, la loro posizione sulla mappa può essere specificata direttamente nel template. È possibile utilizzare immagini di qualsiasi dimensione e forma in un Story Map Tour, ma si consiglia l'orientamento orizzontale invece dell'orientamento vertical;
- **video:** il template offre la possibilità di integrare i video nella story map sia accedendo direttamente ai video memorizzati in un account YouTube, sia specificando gli URL dei singoli video in YouTube, Vimeo, ecc.
- **audio:** è possibile integrare l'audio nella story map solo attraverso un video. Un modo molto potente per condividere una storia e rendere più personale l'esperienza della lettura, è quello di far leggere all'autore parti dello script della storia. I partecipanti possono registrare l'audio relativo a specifiche (o tutte) sessioni della storia e caricarlo in formato video, mantenendo un fermo immagine come sfondo senza dover necessariamente girare un video. In questo caso anche l'audio deve essere memorizzato utilizzando gli stessi principi applicati per i video.

Ogni contenuto multimediale della narrazione del tour è geo-localizzato, pertanto si consiglia di organizzare la successione di immagini e video in sequenza, avendo cura di avere una collocazione geografica legata ad ogni voce della lista.

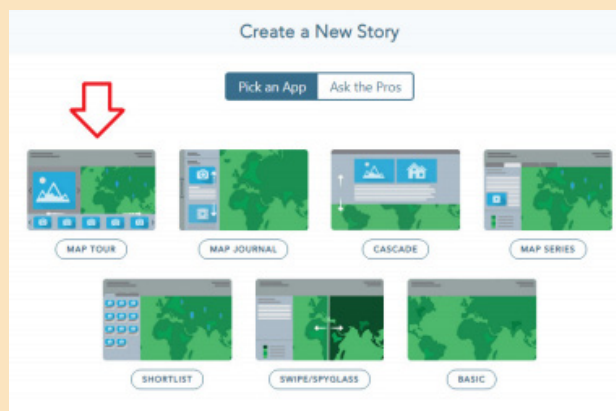
CREARE UNA STORY-MAP DIGITALE

Il passo successivo è quello di accedere alla piattaforma Esri Classic Story Maps. Vai a: <https://story-maps-classic.arcgis.com/>

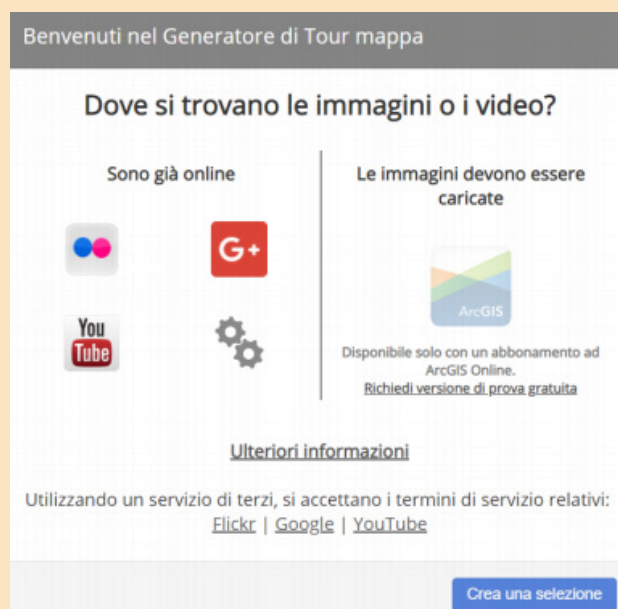
Cliccare su "Accedi", effettuare il login con Facebook o Google o con il proprio account (organizzazione). Cliccare poi su "Crea storia".



Selezionare l'opzione Story Map Tour SM tra tutti i modelli di applicazione:



Affinché il processo possa iniziare, è necessario indicare la posizione dei contenuti multimediali selezionati della mappa della storia (immagini e/o video) scegliendo tra le opzioni disponibili.



A seconda della scelta effettuata nella fase precedente, seguire le istruzioni specifiche. Ad esempio, se Flickr è stata l'opzione selezionata per l'archiviazione delle immagini, per procedere la piattaforma richiederà un nome utente Flickr e il set di immagini selezionate scegliendo un album o un tag

Importazione da Flickr

Immettere il nome utente Flickr e selezionare un album o un tag da importare. Le immagini devono essere condivise pubblicamente. L'importazione sarà limitata ai primi 99 immagini.

Seleziona un album

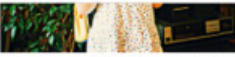
o selezionare un tag

Se i media selezionati sono memorizzati su Flickr, Google+ o YouTube, ora è il momento di associare le singole immagini/video alla loro posizione geografica. I supporti georeferenziati saranno automaticamente posizionati sulla mappa, quelli che non lo sono potranno essere posizionati manualmente sulla mappa. Basta cliccare sull'immagine o sul video per selezionarlo, e poi cliccare sulla posizione associata sulla mappa per posizionare il supporto. Le modifiche possono essere effettuate anche in un secondo momento, trascinando e rilasciando i marcatori sulla mappa. Una volta selezionati tutti i supporti, fare clic su Importa

Seleziona e individua immagini/video

Le voci individuate verranno importate. Fare clic su una delle voci non individuate da importare per individuarle. [Guida](#)

Per individuare (23)
 Individuato (5)



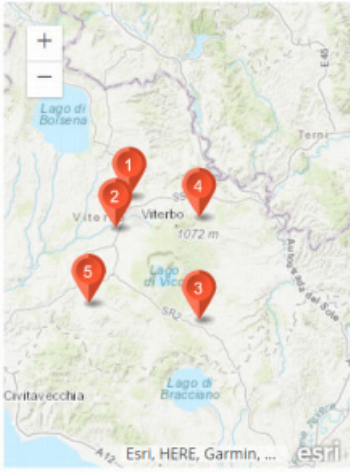
img384-b



ISRSFROMDS

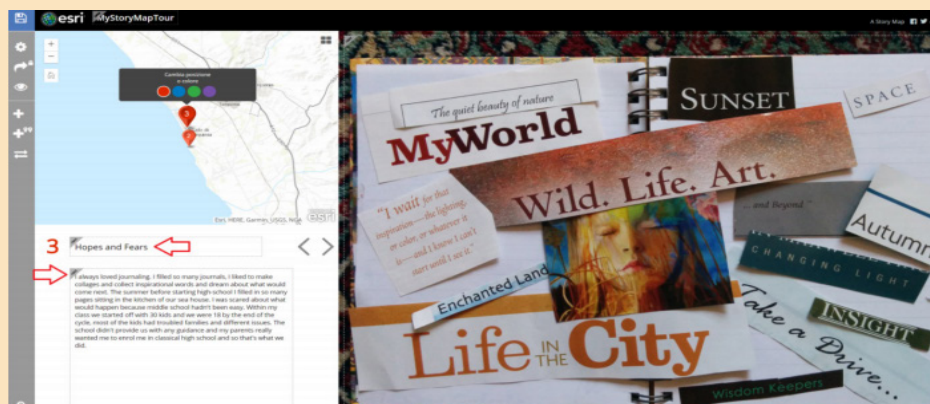


44CR75B 180G

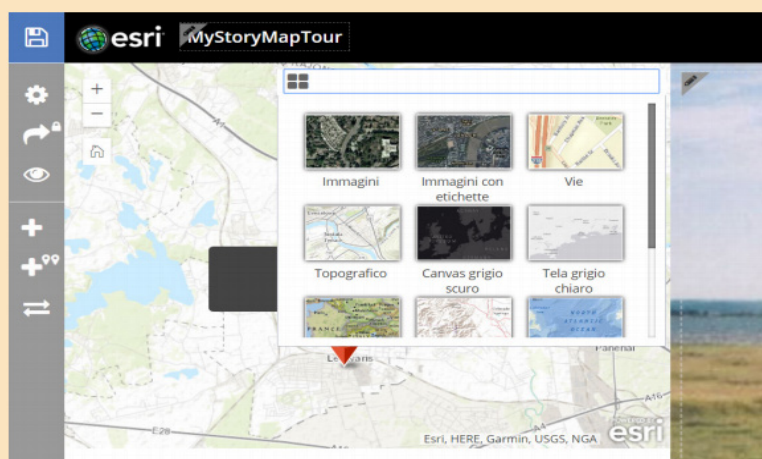


Ora è il momento di scrivere nella didascalia di ogni punto e di apportare ulteriori modifiche:

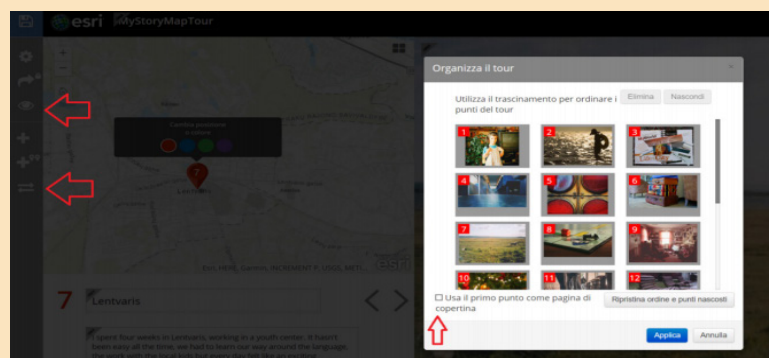




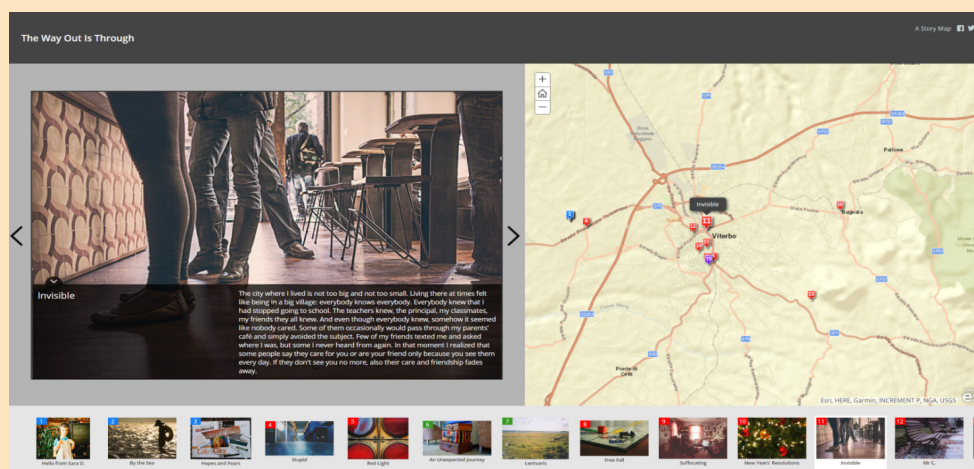
C'è la possibilità di scegliere una diversa mappa di base per lo sfondo attraverso il controllo situato nell'angolo in alto a destra della mappa:



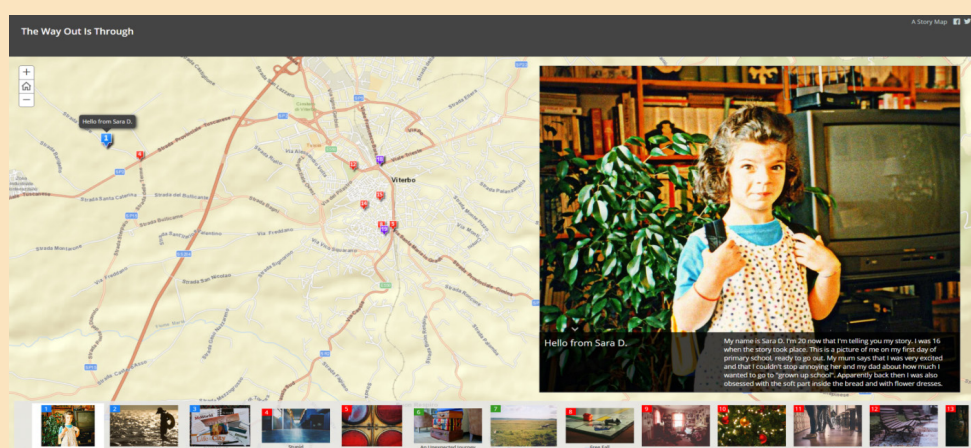
Se i punti devono essere riorganizzati è possibile farlo cliccando sul pulsante Organizza sul lato sinistro del costruttore. Attraverso lo stesso pulsante è anche possibile impostare il primo punto del tour come copertina della mappa della storia nel caso del layout del pannello laterale. In questo caso, il punto non sarà più visualizzato sulla mappa. La copertina può essere vista solo attraverso il pulsante Visualizza storia, che mostra come la storia apparirà ai lettori.



Il modello Story Map Tour SM permette agli autori di scegliere tra tre diversi layout che possono essere personalizzati attraverso il pulsante Settings sul lato sinistro del costruttore:

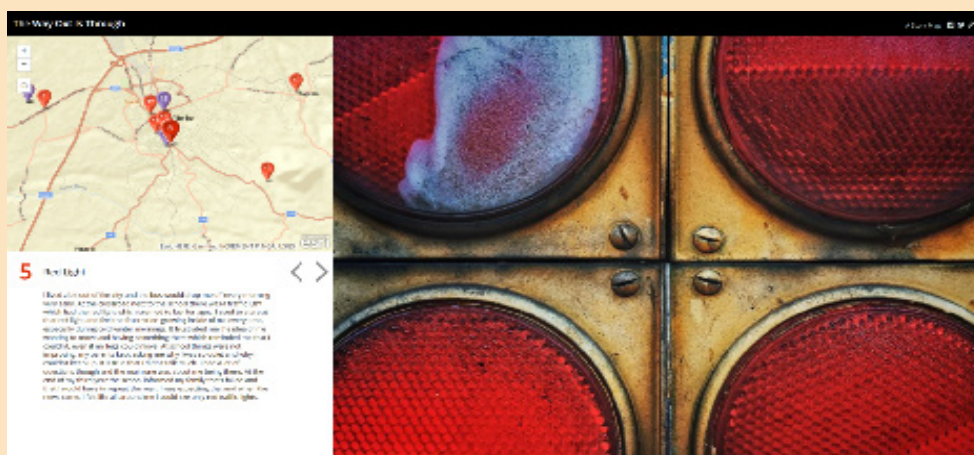


Il layout a tre pannelli mostra la storia in ordine sequenziale in un percorso di miniature in fondo alla mappa, permettendo al pubblico di vedere la linea temporale della storia, e poi divide la story-map in due parti, ugualmente importanti: una sezione dedicata ai contenuti multimediali e al relativo testo e l'altra dedicata alla mappa. Il pubblico può visualizzare la story-map attraverso l'interazione con tutti i pannelli, seguendo l'ordine cronologico o semplicemente cliccando e selezionando diverse posizioni sulla mappa o diverse miniature nel percorso.



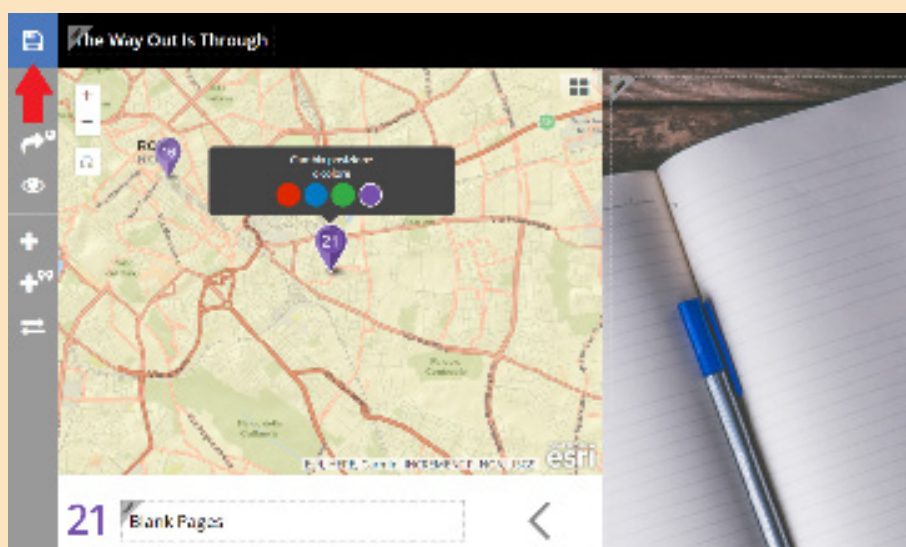
Il layout integrato offre le stesse possibilità di interazione del layout a tre pannelli, l'unica differenza principale è che la sezione dedicata alla mappa ha più spazio e finisce per diventare il focus principale, in quanto la sezione dei contenuti multimediali diventa un pannello che non è visivamente separato ma integrato in quello della mappa.





Il layout a pannelli laterali è una nuova funzionalità dello Story Map Tour sm. Anche questo ha tre pannelli separati, ma in questo caso quello che ha una posizione più predominante è quello che contiene i contenuti multimediali ed è mostrato sul lato. La mappa diventa una sezione più piccola e, invece di avere la linea temporale della storia esposta, questo layout dà più spazio all'elemento del testo che accompagna ogni capitolo della storia. Il fatto di non avere la linea temporale in chiaro, permette al pubblico di attendere con maggiore curiosità i passi successivi e fornisce un'esperienza di narrazione più sequenziale e classica, anche se è ancora possibile per il pubblico leggere la story-map in modo non cronologico attraverso l'interazione diretta con gli elementi sulla mappa.

Una volta scelto il layout in base al tipo di contenuto è incluso nella vostra story-map, potete andare sulla parte superiore del costruttore dove c'è il pulsante Salva per salvare tutte le modifiche:



Una volta che tutti i passi sono stati completati, la story-map è pronta per essere condivisa! Cliccate sul pulsante Condividi nella barra di sinistra del costruttore e copiate l'URL abbreviato che viene mostrato nella finestra di dialogo in modo da poterlo incollare nella posta elettronica, nei social media, come link in un sito web o blog, oppure scegliete l'opzione di farla incorporare direttamente.

La story-map digitale è ora pienamente operativa e può essere visualizzata dai lettori!

MATERIALI

- Connessione internet;
- Portatili (almeno uno per partecipante);

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- 1.1 Comprendere ed esprimere chiaramente i propri pensieri ed emozioni;
- 2.1 Gestire la propria identità digitale;
- 2.2 Interagire e condividere attraverso le tecnologie digitali;
- 2.3 Uso di comuni software per computer;
- 2.4 Navigazione, ricerca e filtraggio di dati, informazioni e contenuti digitali;
- 3.1 Usare le tecnologie digitali in modo creativo;
- 3.2 Produrre contenuti scritti per una pluralità di destinatari e di media;
- 3.3 Scattare, modificare e condividere fotografie e video digitali;
- 3.4 Creare pagine web e altre presentazioni sul web;
- 3.5 Avere esperienza con il copyright e le licenze;
- 4.2 Riconoscere i propri obblighi e le proprie responsabilità;
- 4.3 Assumersi la responsabilità dei propri obiettivi, azioni e comportamenti;
- 5.2 Essere disposti a lasciare la propria "zona di comfort" per progredire o crescere;
- 5.4 Essere resilienti;
- 5.5 Essere in grado di gestire il cambiamento;
- 6.1 Essere consapevoli dei propri punti di forza e di debolezza;
- 6.3 Impegnarsi ad apprendere, studiare e/o agire;
- 6.4 Riflettere sulle esperienze per massimizzare l'apprendimento;
- 6.5 Cercare consigli, informazioni e supporto;
- 7.1 Completare i progetti in tempo e secondo gli standard richiesti;
- 7.2 Mantenere la concentrazione;
- 7.3 Multi-tasking: essere in grado di fare progressi con diversi compiti e responsabilità contemporaneamente;
- 7.4 Lavorare sotto pressione;
- 7.5 Pianificare e dare priorità a determinate mansioni;
- 8.2 Considerare nuove prospettive;
- 8.3 Elaborare e sviluppare progetti;
- 8.5 Acquisire risorse (compreso il denaro);
- 9.1 Dimostrare consapevolezza delle situazioni, dei problemi e delle risposte;
- 9.2 Riflettere su esperienze, feedback e dati;
- 9.3 Analizzare le cause;
- 10.2 Dare e ricevere feedback;



CREAZIONE DELLA STORY-MAP (PIATTAFORMA STORY MAPS NUOVA) ★

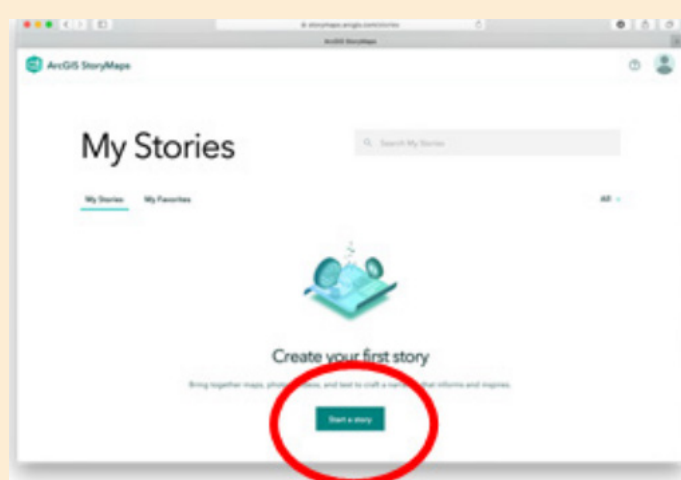
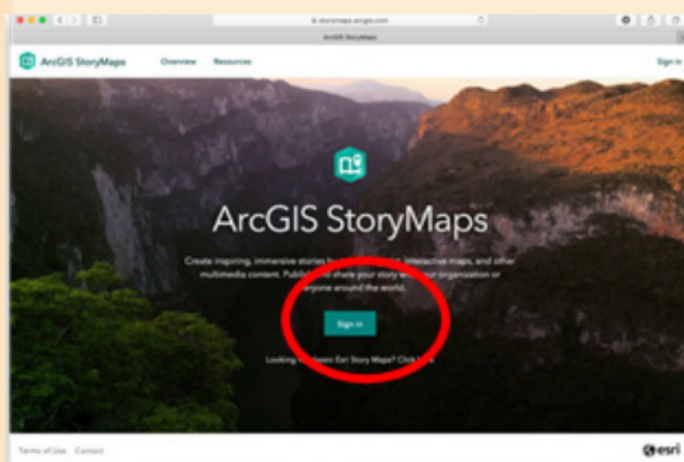
FASE 3: LA COSTRUZIONE DELLA MIA STORY-MAP DIGITALE

PREPARAZIONE DEI MATERIALI DELLA STORY-MAP

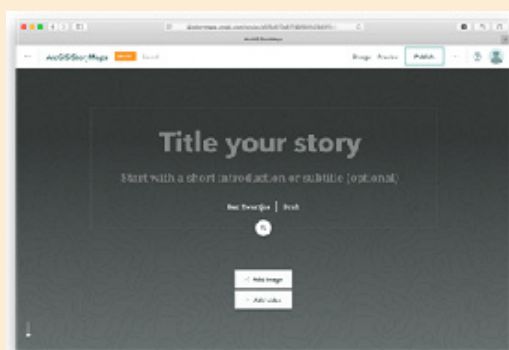
La prima cosa da fare per realizzare una story-map è organizzare e raccogliere tutti i contenuti digitali che saranno presenti nella mappa (immagini, video, audio).

CREARE UNA STORY-MAP DIGITALE

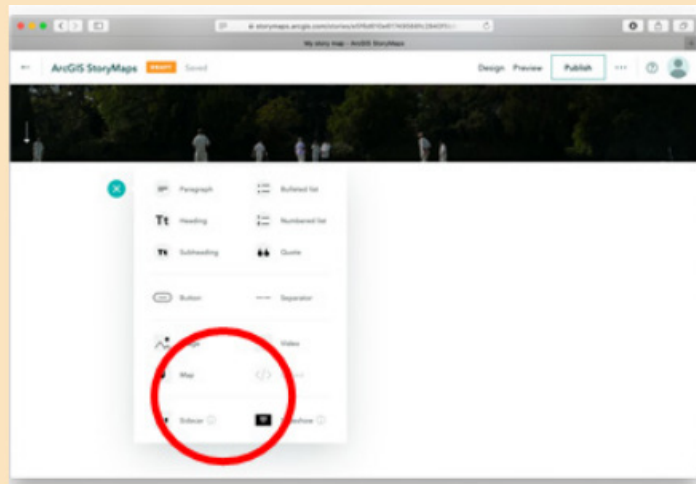
Il passo successivo è quello di accedere alla piattaforma Esri Story Maps. Vai a: <https://storymaps.arcgis.com/>. Clicca su “Accedi”, accedi con Facebook o Google o con il tuo account (organizzazione). Cliccare poi su “Crea storia”.



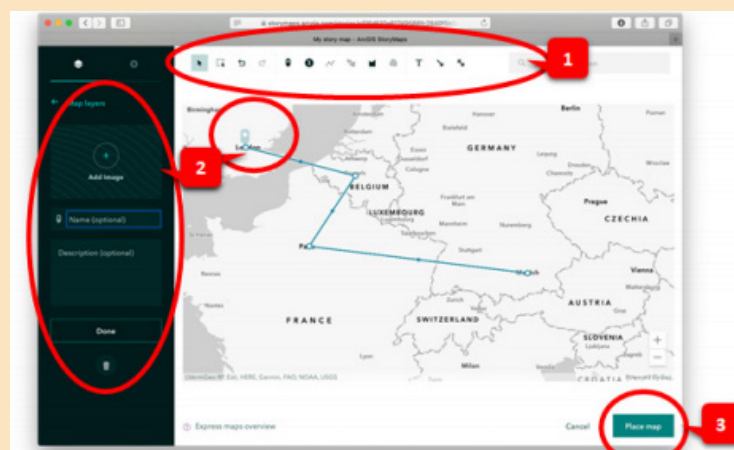
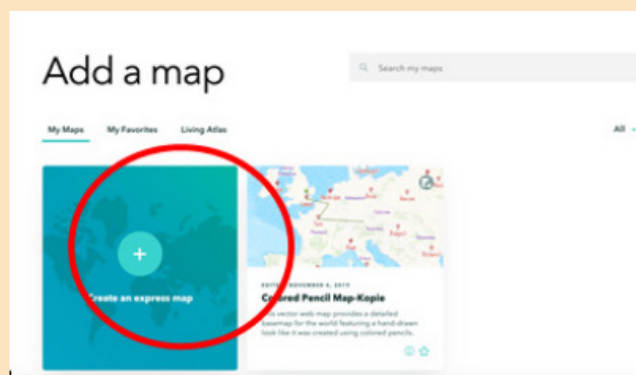
Viene presentata la prima “pagina” della vostra storia. Modifica il titolo, eventualmente il sottotitolo. Aggiungi una foto o un video per la schermata iniziale.



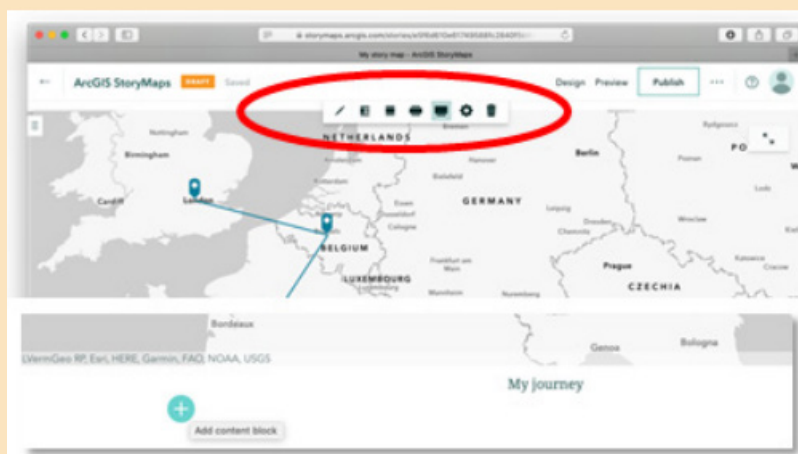
Clicca sul simbolo  sotto la schermata iniziale (appare quando si scorre verso il basso). Appare una finestra con possibili aggiunte. Due opzioni sono particolarmente adatte: “Mappa” e “Sidecar”.



La “Mappa” mostrerà le mappe che avete già creato con ArcGIS Online (all’interno del vostro account). Se non avete ancora creato una mappa: cliccate su “Crea una mappa veloce”. In questo modo potete visualizzare facilmente i vostri movimenti e collegarli con le frecce.



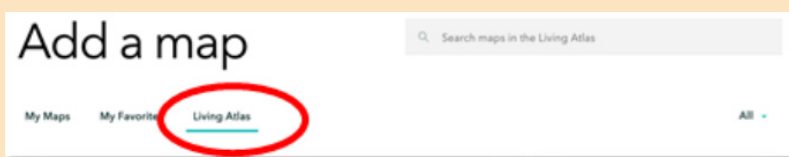
In alto (1) puoi scegliere di disegnare una freccia  o di aggiungere un punto  sulla mappa. Se hai aggiunto un punto puoi aggiungere una foto con titolo e breve descrizione in quel punto nella finestra laterale (2). Quando tutti i luoghi sono stati aggiunti, clicca su “Mappa dei luoghi” (3).



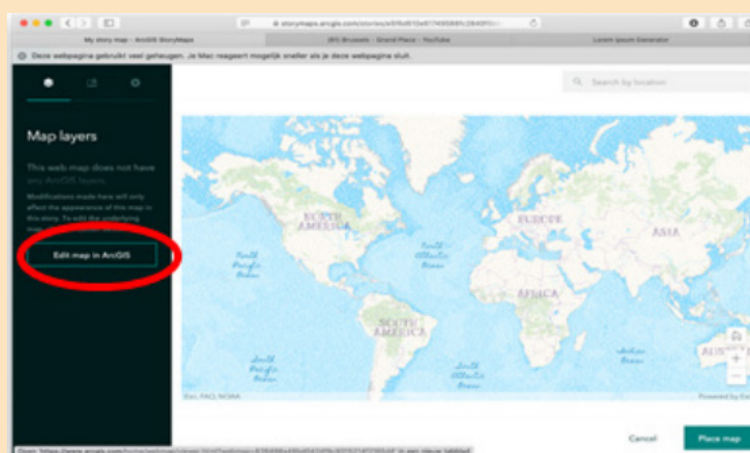
La mappa è stata aggiunta. È possibile determinare quanto grande deve essere visualizzata tramite i pulsanti in alto.

Scorrere la mappa fino ad aggiungere un'altra sezione qui sotto  .

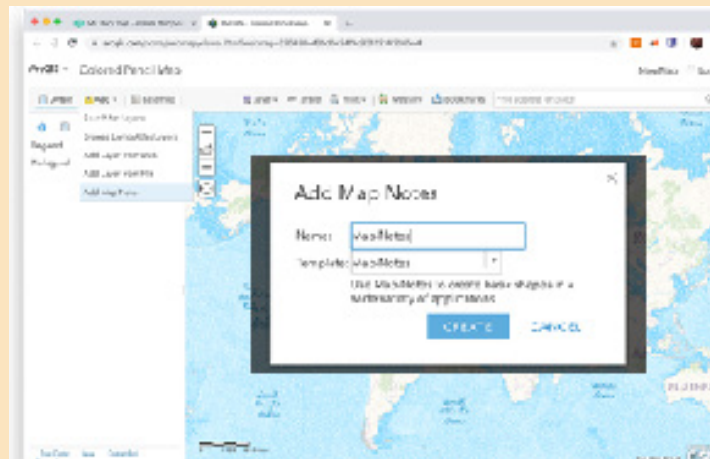
È sempre possibile farlo anche tra due sezioni già esistenti. Potete anche aggiungere una mappa in un altro modo. Scegliete in “Aggiungi una mappa” per “Living Atlas”. Ci sono delle mappe che potete utilizzare. Scegliete ad esempio la “Mappa a matita colorata”.



Per aggiungere dati a questa scheda, cliccare su “Modifica in ArcGIS”.



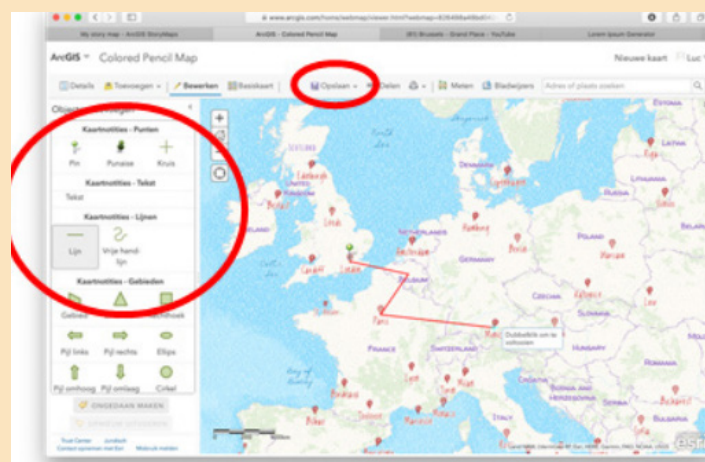
La mappa si apre ora in ArcGIS (nota: nuova scheda)
Cliccare su “Aggiungi”> “Aggiungi note mappa”.



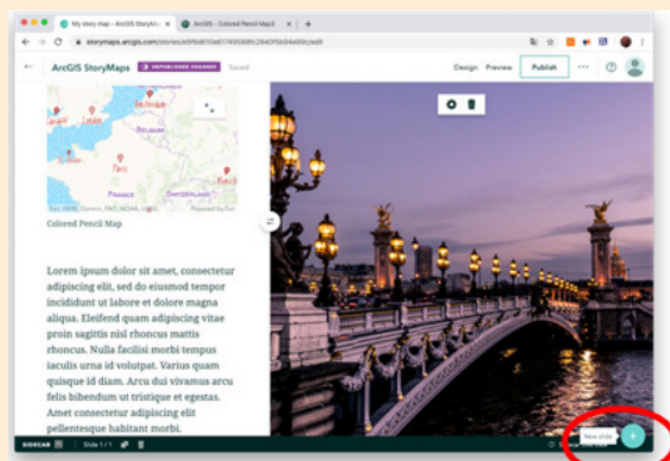
Cliccare su “Crea” (il resto non deve essere modificato). Ora è possibile aggiungere punti e linee e piani alla mappa.

Una volta finito, cliccare su “Salva” e dare un nome alla mappa.

Nota: dovete tornare al pulsante Inserisci e scegliere “Mappa”, troverete la mappa nella lista



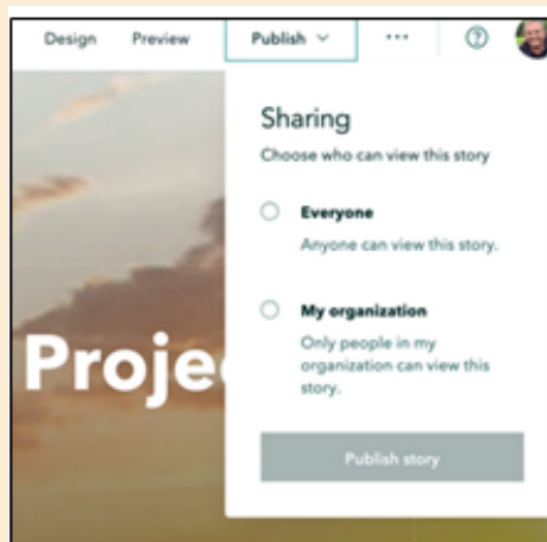
Con Sidecar si crea un layout con testo nella colonna di sinistra (possibilmente con video, foto e mappa), mentre nella grande finestra a destra è possibile visualizzare foto, video o mappa in un formato grande.



Quando avete finito la storia, cliccate sul pulsante 'Pubblica' in alto a destra, se fate parte di un'organizzazione potete condividerla con i membri del gruppo/organizzazione, o renderla visibile a tutti. Se utilizzate un account pubblico (gratuito) non avete questa scelta.

Se un elemento non è stato ancora condiviso (ad esempio la scheda che hai fatto in ArcGIS) ti verrà chiesto di farlo. Allora cliccate su "Sì".

La story-map digitale è ora pienamente operativa e può essere visualizzata dai lettori!



MATERIALI

- Connessione internet;
- Portatili (almeno uno per partecipante);

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- 1.1 Comprendere ed esprimere chiaramente i propri pensieri ed emozioni;
- 2.1 Gestire la propria identità digitale;
- 2.2 Interagire e condividere attraverso le tecnologie digitali;
- 2.3 Uso di comuni software per computer;
- 2.4 Navigazione, ricerca e filtraggio di dati, informazioni e contenuti digitali;
- 3.1 Usare le tecnologie digitali in modo creativo;
- 3.2 Produrre contenuti scritti per una pluralità di destinatari e di media;
- 3.3 Scattare, modificare e condividere fotografie e video digitali;
- 3.4 Creare pagine web e altre presentazioni sul web;
- 3.5 Avere esperienza con il copyright e le licenze;
- 4.2 Riconoscere i propri obblighi e le proprie responsabilità;
- 4.3 Assumersi la responsabilità dei propri obiettivi, azioni e comportamenti;
- 5.2 Essere disposti a lasciare la propria "zona di comfort" per progredire o crescere;
- 5.4 Essere resilienti;
- 5.5 Essere in grado di gestire il cambiamento;
- 6.1 Essere consapevoli dei propri punti di forza e di debolezza;
- 6.3 Impegnarsi ad apprendere, studiare e/o agire;
- 6.4 Riflettere sulle esperienze per massimizzare l'apprendimento;
- 6.5 Cercare consigli, informazioni e supporto;
- 7.1 Completare i progetti in tempo e secondo gli standard richiesti;
- 7.2 Mantenere la concentrazione;
- 7.3 Multi-tasking: essere in grado di fare progressi con diversi compiti e responsabilità contemporaneamente;
- 7.4 Lavorare sotto pressione;
- 7.5 Pianificare e dare priorità a determinate mansioni;
- 8.2 Considerare nuove prospettive;
- 8.3 Elaborare e sviluppare progetti;
- 8.5 Acquisire risorse (compreso il denaro);
- 9.1 Dimostrare consapevolezza delle situazioni, dei problemi e delle risposte;
- 9.2 Riflettere su esperienze, feedback e dati;
- 9.3 Analizzare le cause;
- 10.2 Dare e ricevere feedback;



STORIE E COPYRIGHT

FASE 3: LA COSTRUZIONE DELLA MIA STORY-MAP DIGITALE

DURATA:

60 minuti

OBIETTIVO

Un'attività che ha lo scopo di introdurre ai partecipanti il concetto di proprietà intellettuale, licenze ed etica in preparazione al processo di creazione della propria story-map digitale. Uno degli obiettivi è anche quello di stimolare una riflessione sul concetto di "impronta digitale" che le persone lasciano online.

DESCRIZIONE PASSAGGIO PER PASSAGGIO

- Preparate in anticipo una serie di parole a caso (amore, natura, amicizia, basket, ecc.) scrivendo ognuna di esse su un piccolo pezzo di carta.
- Dividete i partecipanti in piccoli gruppi e fategli scegliere un nome per il loro gruppo. Scrivete i nomi su una lavagna a fogli mobili all'interno di un tabellone. Spiegate ai gruppi che avranno 10 minuti di tempo per reperire media online (in particolare: foto, video, musica, citazioni) che devono essere in relazione alle parole che andranno a scegliere. Ogni gruppo lavora per conto proprio, l'obiettivo finale è quello di raccogliere un set completo di media (quindi, una foto, un video, un brano musicale e una citazione) per quante più parole possibili nel tempo dato.
- Una volta terminato il tempo, controllate i risultati dei gruppi e segnalateli nel tabellone per vedere chi ha trovato il maggior numero di media online. Chiedete ai gruppi di condividere in plenaria alcuni dei media che hanno trovato, condividendo anche dove li hanno trovati.
- Date inizio ad una discussione sul copyright: possiamo scaricare questi media senza limiti? Ci sono delle conseguenze nel farlo? Possiamo scaricarli gratuitamente? Sottolineate come tutto ciò che si trova sul web (video, foto, disegni, citazioni, storie, suoni, ecc.) sia in origine proprietà di qualcun altro. Un mito comune su Internet è che tutto ciò che viene pubblicato su Internet può essere copiato o scaricato, in realtà, tutto ciò che appare su Internet ha lo stesso potenziale di essere protetto dal diritto d'autore di tutto ciò che si trova in biblioteca o in libreria. È importante sottolineare anche l'altro aspetto: i partecipanti produrranno presto le loro personali story-map, che saranno la loro proprietà intellettuale. Ognuno di loro ha dei diritti sul proprio prodotto.
- Esplorate con i partecipanti quali siti web offrono il download gratuito, come ad esempio:
 - Immagini: Pixabay, Pexels, Unsplash, Istockphoto, Stocksnap, ...
 - Video: Pexels videos, Pixabay, Makerbook, Videvo, Videezy, ...
 - Musica: Sound cloud, Jamendo music, Noisetrade, Free music archive, Pure volume, Internet archive, Sound click, artist direct, ...
 - Soundi: Freesound, Audio jungle, Sounddogs, Audioblocks,...
- Quando si arriva al punto della story-map, introdurre il concetto di "impronta digitale" come tracce che le persone lasciano online. Quando si tratta di condividere qualcosa online, non si tratta solo di condividere qualcosa che appartiene a qualcun altro, ma anche di cosa vogliamo condividere di noi stessi con la story-map, ma anche più in generale con i dati che condividiamo quotidianamente attraverso le tecnologie digitali (registrazione ai forum, e-mail e allegati, caricamento di video o immagini digitali e qualsiasi altra forma di trasmissione di informazioni) - tutto ciò lascia tracce di informazioni personali su di noi stessi a disposizione degli altri online.
- Fate fare ai partecipanti un test per misurare la propria impronta digitale e confrontarla con quella degli altri partecipanti.
- Raccogliete i risultati del test e della condivisione, raccogliendo i feedback e le riflessioni personali dei partecipanti e riportate su una lavagna a fogli mobili i principali risultati emersi dalla discussione.

MATERIALI

- Connessione internet;
- Un dispositivo principale (pc - laptop - tablet - smartphone) collegato a un proiettore / grande schermo;
- Dispositivi telefonici (almeno uno per partecipante);
- Portatili (almeno uno per gruppo);
- Lavagna a fogli mobile e pennarelli;

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- 2.1 Gestire la propria identità digitale;
- 2.2 Interagire e condividere attraverso le tecnologie digitali;
- 2.3 Uso di comuni software per computer;
- 2.4 Navigazione, ricerca e filtraggio di dati, informazioni e contenuti digitali;
- 3.5 Avere esperienza con il copyright e le licenze;
- 4.5 Fare scelte che favoriscano il proprio benessere e la propria sicurezza;
- 5.1 Affrontare l'ambiguità e l'incertezza;
- 7.3 Multi-tasking: essere in grado di fare progressi con diversi compiti e responsabilità contemporaneamente;
- 7.4 Lavorare sotto pressione;
- 10.5 Agire in collaborazione con gli altri per svolgere compiti comuni;

COMMENTI / CONSIGLI PER L'IMPLEMENTAZIONE

Un test online sull'impronta digitale è disponibile qui:

<http://digitalfootprintimu.weebly.com/measure-your-footprint.html> ma potrebbe essere utile crearne uno appositamente progettato per lo scopo dell'attività utilizzando uno strumento interattivo online come Mentimeter <https://www.mentimeter.com> che i partecipanti possono fare attraverso il loro telefono e vedere i risultati in tempo reale su uno schermo più grande e confrontare i risultati generali.



FASE 4

MAPPARE IL FUTURO

Questa fase conclude l'esperienza del laboratorio e dovrebbe pertanto focalizzarsi sulla chiusura di tutti i processi che sono stati aperti durante le sessioni precedenti e sulla riflessione in merito alle intenzioni future dei singoli e dei possibili passi che potrebbero essere fatti dopo la fine del laboratorio. In base alla durata della sessione scelta dai facilitatori, la raccomandazione sarebbe quella di assicurarsi di strutturare il flusso di contenuti in modo tale da includere i seguenti elementi principali:

- ◆ un momento di **chiusura delle dinamiche di gruppo**;
- ★ **la presentazione delle story-map** dei partecipanti nella loro versione finale con il resto del gruppo;
- ★ **la valutazione generale** del gruppo sull'esperienza del laboratorio da fare in un contesto collettivo e cooperativo;
- ★ un momento dedicato all'**autovalutazione** per valutare i processi di apprendimento personali dei partecipanti;
- ★ un momento di riflessione sui **passi futuri**;

Questa fase finale deve essere considerata come un momento molto delicato, in quanto sarà un momento in cui i partecipanti raccoglieranno i frutti del proprio apprendimento e, allo stesso tempo, inizieranno a identificare quali potrebbero essere le possibili opportunità per loro dopo la fine del laboratorio. È importante essere disponibili per un supporto personale e attivare un processo di coaching per guidare e orientare i partecipanti su come capitalizzare ciò che hanno appreso e le competenze sviluppate.



LA RACCOLTA DELL'APPRENDIMENTO

FASE 4: MAPPARE IL FUTURO

DURATA:

90 minuti

OBIETTIVO

Un momento di valutazione di gruppo per supportare i partecipanti a inquadrare l'esperienza del laboratorio dal punto di vista dell'apprendimento, dove identificare e tracciare il proprio sviluppo personale.

DESCRIZIONE PASSAGGIO PER PASSAGGIO

- Riprendete il poster dell'attività "Da casa a..." che contiene i post-it con le aspettative dei partecipanti;
- Chiedete ai partecipanti di togliere i loro post-it dalle relative sezioni nel caso in cui:

Hanno imparato le cose che volevano imparare

Sono stati coinvolti / hanno potuto contribuire al processo con le cose che hanno offerto

- Mappate i risultati prima e dopo questa attività. Cercate di motivarli a spiegare come si sono sentiti all'inizio e come si sentono ora alla fine delle attività;
- Organizzate lo spazio con 2 stazioni (due facilitatori) o anche 4 stazioni (se è possibile coinvolgere i partecipanti nella moderazione e nel prendere appunti), dove si risponde alle seguenti domande:

1) In una scala da 1 (non mi è piaciuto affatto) a 5 (mi è piaciuto moltissimo!) quanto ti è piaciuto il laboratorio?

2) Come ti sei sentito con il gruppo?

3) Qual è stata la cosa migliore che ti è capitata durante questa esperienza?

4) Qual è stata la sfida più grande per te durante questa esperienza?

5) Se ripetessimo questo programma, cosa faresti diversamente?

6) Consigliaresti ai giovani di partecipare a questo programma? Perché?

7) Cosa hai imparato durante questo periodo?

8) C'è stato qualcosa che hai imparato che userai/applicherai nella tua vita (quotidiana) a partire da oggi?

- Per ogni stazione ci deve essere una persona (facilitatore) che faccia le domande e prenda nota dei risultati del brainstorming e della discussione su di esso. Nel secondo (terzo, quarto) round questa persona riassumerà i risultati del round precedente e chiederà al partecipante di aggiungere, collegare, ecc.

1. D1 e D2 - D3 e D4

2. D5 e D6- D7 e D8

MATERIALI

- Fogli di lavagna a fogli mobile;
- Penne, matite e/o pennarelli colorati;

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

6.4 Riflettere sulle esperienze per massimizzare l'apprendimento;

9.2 Riflettere su esperienze, feedback e dati;

10.2 Dare e ricevere feedback;



LA STRADA ANCORA DA SCOPRIRE

FASE 4: MAPPARE IL FUTURO

DURATA:

60 minuti

OBIETTIVO

Un'attività finalizzata a supportare i partecipanti nell'analisi delle possibilità che hanno di fronte a loro dopo la fine del laboratorio e nell'individuazione dei passi concreti da compiere e delle risorse che potrebbero essere utilizzate.

DESCRIZIONE PASSAGGIO PER PASSAGGIO

- Chiedete ai partecipanti di riprendere i propri disegni dell'attività "La mappa del viaggio della mia vita", concentrandosi in particolare sulla parte del "cammino ancora da fare", dove hanno segnato tre tappe future, passi realizzabili, cose che desiderano realmente che accadano;
- Invitateli a scegliere la pietra miliare che al momento sembra essere la più importante per loro e introducete loro il modello dell'analisi SWOT (Forze, Debolezze, Opportunità e Minacce);
- Fate fare loro l'analisi a livello individuale, tenendo conto anche dell'intera esperienza del laboratorio e delle cose che hanno imparato;
- Chiedete ai partecipanti di condividere il risultato della propria analisi con un compagno e di intervistarsi a vicenda per delineare tre azioni concrete che potrebbero realisticamente fare per avvicinarsi concretamente al loro obiettivo;
- Chiedete a tutti i partecipanti di riunirsi in cerchio e chiedere loro di condividere con il resto del gruppo, se lo desiderano, il proprio obiettivo/intenzione;

MATERIALI

- Fogli bianchi A4;
- Penne, matite e/o pennarelli a punta sottile;
- Disegni personali dall'attività "La mappa del viaggio della mia vita";

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- 4.3 Assumersi la responsabilità dei propri obiettivi, azioni e comportamenti;
- 4.4. Celebrare i propri sforzi e i propri successi;
- 6.1 Essere consapevoli dei propri punti di forza e di debolezza;
- 6.2 Fissare obiettivi e traguardi per la propria crescita personale, sviluppo e successo;
- 6.4 Riflettere sulle esperienze per massimizzare l'apprendimento;
- 6.5 Cercare consigli, informazioni e supporto;
- 8.1 Ricercare nuove esperienze ed opportunità di crescita;
- 8.3 Elaborare e sviluppare progetti;
- 8.5 Acquisire risorse (compreso il denaro);
- 9.1 Dimostrare consapevolezza delle situazioni, dei problemi e delle risposte;
- 9.2 Riflettere su esperienze, feedback e dati;
- 9.4 Adottare un approccio logico per trovare soluzioni;
- 9.5 Coinvolgere gli altri nella ricerca di soluzioni;
- 10.2 Dare e ricevere feedback;
- 10.4 Favorire e curarsi della partecipazione, motivazione ed impegno degli altri;



7. ALLEGATO I: AUTOVALUTAZIONE – PROSPETTO DELLE COMPETENZE

Ecco un elenco delle 10 aree di competenza che vengono approfondite attraverso il laboratorio My Story Map, insieme ad una breve descrizione e spiegazione di che cosa sono queste competenze.

Esamina l'elenco e cerca di valutare te stesso chiedendoti: quanto ti senti competenti in queste aree? Per documentare la tua valutazione attuale, utilizza il grafico contenuto nel secondo allegato.

1. Comunicazione efficace

La comunicazione è uno scambio, la comprensione tra le persone attraverso la trasmissione e la mediazione di informazioni. La comunicazione avviene sempre quando le persone interagiscono tra loro, sia in due che in gruppi più ampi.

Oltre al linguaggio parlato, i mezzi di comunicazione possono includere la postura, i gesti, le espressioni facciali, il contatto fisico e i mezzi tecnici come la scrittura, le immagini o il suono.

Alcune abilità comunicative sono innate (ad esempio piangere e ridere), altre, come il linguaggio o il raccontare una buona storia, devono essere imparate. Tutte queste abilità sono soggette a cambiamenti attraverso cambiamenti nelle circostanze della vita, nei processi storici, nelle tradizioni lavorative e nelle religioni, e nelle differenze culturali.

Oltre ad esprimere le proprie opinioni, preoccupazioni, sentimenti, idee, ecc. per una buona comunicazione è importante anche cercare di capire meglio ciò che gli altri vogliono esprimere. La capacità e la volontà di riconoscere, comprendere ed entrare in connessione con i pensieri, le intenzioni e i sentimenti degli altri è chiamata anche empatia. Ciò include la consapevolezza della diversità, cioè in relazione alla cultura e all'età. L'empatia include anche la capacità di rispondere in modo appropriato ai sentimenti degli altri, come la tristezza, il dolore e la compassione.

2. Comunicazione digitale

La comunicazione digitale è comunicazione, quindi interazione delle persone attraverso le tecnologie digitali. Internet, con le sue numerose possibilità come la posta elettronica, la chat, l'instant messaging, i blog, i micro-blog e i social network, è il mezzo più importante.

A differenza della comunicazione classica, la comunicazione digitale permette alle persone che non sono fisicamente presenti nello stesso luogo e nello stesso momento di comunicare tra loro. Tuttavia, questo ha anche come conseguenza che una percezione sensoriale reciproca (ad esempio, la possibilità di vedersi, toccarsi e annusarsi l'un l'altro) non è possibile. Pertanto, le incomprensioni sono più frequenti e la comprensione reciproca in senso letterale è spesso più difficile.

A causa del maggiore anonimato su Internet, la soglia di inibizione per i comportamenti negativi, ad esempio quelli offensivi, è molto più bassa rispetto al mondo reale. L'anonimato è dimostrato anche dal fatto che si tende a parlare più di "utenti" che di persone in relazione a Internet.



Chi si guarda intorno o partecipa a forum e altre discussioni su Internet prima o poi incontra il termine “netiquette”. Il significato è composto dai componenti “Net” per Internet e “Etiquette” per le regole di comportamento. Le violazioni delle regole di netiquette sono di solito controllate dagli amministratori o dai mods e punite rimuovendo i messaggi critici o addirittura escludendo l'utente.

Per poter comunicare digitalmente tra di loro, sono necessarie le necessarie competenze tecniche, che comprendono anche la scelta di strumenti adeguati e la gestione dell'identità digitale. È consigliabile prendersi regolarmente un po' di tempo per verificare le opzioni di sicurezza e le impostazioni dei vari fornitori e considerare quali strumenti sono sufficientemente sicuri per lo scambio di informazioni personali.

La capacità di trattare in modo autonomo con i media digitali comprende anche la capacità di distinguere le informazioni vere e pertinenti da quelle false e irrilevanti in considerazione della ricchezza di informazioni e opinioni scambiate su Internet, e di sviluppare una consapevolezza dell'uso dei filtri (di ricerca) e del possibile effetto bolla.

3. Creazione di contenuti digitali

Da un lato, la creazione di contenuti digitali comprende competenze tecniche come la fotografia, la realizzazione di video, la registrazione audio, la musica e l'uso del suono e della scrittura attraverso piattaforme come blog o altre pagine web. Dall'altro lato si tratta sempre di comunicazione. Con la presentazione dei contenuti si vuole trasmettere un messaggio a un gruppo di destinatari nel modo più efficace possibile.

Quindi i migliori contenuti non vi porteranno da nessuna parte se il vostro gruppo di riferimento non si entusiasma. Fondamentalmente, dovrete prima pensare a quale sia la vostra intenzione rispondendo alle domande: Cosa voglio ottenere con quali utenti? (ad es. voglio entrare in contatto, attirare l'attenzione su di me, offrire divertimento e svago, affrontare i problemi, dare risposte a domande, discutere di domande, ecc....) Quali sono i migliori formati, piattaforme e canali per rispondere alle mie esigenze?

Quando si parla di contenuti digitali non si può evitare la questione del diritto d'autore. Copyright significa molto di più di “questo video non è disponibile nel vostro paese”. Ci sono alcuni programmi che potreste usare gratuitamente, mentre altri che dovete acquistare per poterli usare. Lo stesso vale per i contenuti: testo, immagini, musica. Ma c'è un altro aspetto: quando si creano contenuti digitali, si è l'autore, quindi tutto ciò che si produce è proprietà intellettuale. Ciò che si produce ha valore - e deve essere protetto. Il diritto d'autore riguarda anche voi, l'apprezzamento dell'arte della creazione.

4. Autoconsapevolezza e responsabilità

Essere consapevoli di se stessi e assumersi delle responsabilità può essere descritto con il termine “auto-responsabilità”. Significa da un lato avere la propria vita nelle proprie mani, essere in grado di prendere decisioni consapevoli e quindi di influenzarla. Dall’altro lato significa anche assumersi la responsabilità delle proprie azioni e decisioni, sostenerle indipendentemente dal fatto che il risultato sia positivo o negativo. A proposito, questo vale anche per le cose che non si sono fatte oppure occasioni mancate, per esempio non candidarsi per un lavoro per paura di essere rifiutati. Quindi presuppone il riconoscimento di ciò che si vuole per sé stessi e l’impegno a prendere sul serio il proprio benessere per creare conoscenza, di ciò che è buono per sé, e cosa è invece un peso.

Auto-responsabilità significa anche sentirsi responsabili dei propri sentimenti, buoni o cattivi. A molte persone piace sottrarsi da questa responsabilità spostandola sulle rispettive circostanze o su altre persone. La ragione semplice di questo è probabilmente così è tutto incredibilmente semplice. Il lato negativo, tuttavia, è che quasi nulla ti rende più infelice della sensazione di essere determinato dagli altri e di non avere alcun controllo sulle cose che ti riguardano. Assumersi la responsabilità di se stessi richiede anche coraggio, significa affrontare la propria situazione e considerare le conseguenze delle azioni e delle decisioni, oltre a cercare soluzioni. Questo può anche comportare problemi e sfide spiacevoli che non sono facili da risolvere. D’altra parte, apre anche molte possibilità e soprattutto aiuta a prendere la propria vita nelle proprie mani, a condurre una vita libera e autodeterminata e a rafforzare la fiducia nelle proprie forze. Questa è anche la chiave per essere più soddisfatti della propria situazione.

L’auto-responsabilità vale la pena per un motivo importante: nessun altro lo farà per te. Questa realizzazione può essere dolorosa, ma non è così che funziona il mondo. Sicuramente le conversazioni con gli amici o i consulenti possono aiutare a dare un orientamento e a porre domande importanti per scoprire ciò che si vuole, così come alcuni consigli su ciò a cui si dovrebbe prestare attenzione. Ma le decisioni importanti per una vita felice possono essere prese solo per se stessi.

5. Flessibilità e adattabilità

Al giorno d’oggi tutto va a ritmo molto veloce. Il cambiamento è ovunque intorno a noi, ad esempio tra cinque anni ci saranno posti di lavoro che oggi non esistono ancora, quindi una delle domande principali è come prepararsi a questi rapidi e improvvisi cambiamenti?

Flessibilità e adattabilità significa essere aperti al cambiamento, sapersi adattare e sviluppare la propria vita, essere pronti per nuove sfide e nuovi compiti. Significa anche essere in grado di rivedere il proprio giudizio o la propria opinione; mettere in discussione le proprie conoscenze e convinzioni, essere disposti ad imparare, osservare e ascoltare per adattarsi ad un nuovo ambiente. A volte si cerca di fare qualcosa di nuovo e si scopre che non era quello che si cercava. A volte si fallisce. Spesso è la paura che impedisce alle persone di prendere decisioni e di agire; la paura del cambiamento, la paura dell’insicurezza, la paura di fallire, la paura di essere semplicemente sfortunati. Ci vuole coraggio per superare queste paure, per uscire dalla propria zona di benessere e osare qualcosa di nuovo. Ma come ricompensa c’è anche la possibilità di avere successo, di realizzare i propri sogni, di imparare dagli errori e di crescere con le sfide.



6. Imparare ad imparare

Per “imparare” si intende l'acquisizione di conoscenze teoriche, competenze, abilità e attitudini. L'apprendimento è spesso utilizzato nel contesto della scuola o dell'istruzione. Tuttavia, ci riguarda ogni giorno e praticamente in ogni situazione. Un esempio: Mi sono fatto male al piede e mi fa male quando salto - da questa esperienza traggio la conseguenza che è meglio saltare sulla gamba indolore. Imparare significa quindi anche un cambiamento di esperienza e di comportamento basato sulle esperienze individuali.

Imparare ad imparare significa prendere coscienza di come ottenere imparare in modo significativo ed efficace:

-  acquisire tecniche e strategie che consentano di cogliere e memorizzare i contenuti dell'apprendimento in modo rapido e semplice,
-  essere chiari sugli obiettivi di apprendimento individuali, conoscere i propri punti di forza e le proprie debolezze di apprendimento,
-  sapere cosa serve per imparare bene,
-  organizzare il supporto per il proprio apprendimento.

Il tempo e l'energia investiti nell'apprendimento ripaga a medio e lungo termine perché i processi di apprendimento futuri sono più veloci ed efficaci.

7. Organizzazione efficace

L'organizzazione è importante per ottenere buoni risultati. Spesso nella vita ci sono delle scadenze - bisogna presentare un prodotto finito in tempo. Molte persone non iniziano a lavorare fino a quando la scadenza non è molto vicina. E quando lo fanno, spesso scoprono che il compito è troppo, che è impossibile portarlo a termine correttamente. Se si vuole davvero fare un buon lavoro, bisogna pensare a quanto tempo ci vorrà e a come procedere.

Spesso bisogna completare più di un compito. Il multitasking richiede una pianificazione, o vi troverete persi. Dovete decidere quali compiti possono aspettare e quali no. Forse lavorerete un po' su un compito, lo lascerete lì e passerete al successivo. Pensate a come potete lavorare in modo efficiente. A volte ci sono più compiti di quelli a cui siete abituati e le scadenze sono strette. Se pianificate di conseguenza e rimanete concentrati, sarete in grado di lavorare sotto pressione.

Qui la motivazione è fondamentale. Spesso, quando ci si preoccupa di ciò che si sta facendo, ci si accorge di essere veloci, efficienti e organizzati. Se non capisci il motivo per cui stai facendo quello che stai facendo, perdi la concentrazione, rallenti. Avendo, tuttavia, chiari i vostri obiettivi e i benefici del lavoro, siete più motivati e più capaci di organizzarvi.

8. Creatività e spirito di iniziativa

La creatività è la capacità di cambiare le cose, di progredire, di considerare soluzioni nuove e diverse. I creativi sono curiosi e si divertono a provare cose nuove. Non si limitano a eseguire e ad aspettare le istruzioni degli altri.

La creatività e l'ingegno possono essere innate, ma possono anche essere (ulteriormente) sviluppate utilizzando determinate tecniche. Spesso richiede anche una buona conoscenza dell'ambiente in cui ci si muove. Per essere creativi bisogna uscire dai sentieri battuti, introdurre nuove prospettive e praticare quello che si chiama anche "pensare fuori dagli schemi".

9. Risoluzione dei problemi

In generale, la capacità di risolvere i problemi è l'esame ben ponderato e sistematico dei problemi e delle sfide per superarli.

Pensare e agire in modo orientato alla soluzione significa inizialmente riconoscere le difficoltà o i problemi come tali. Poi si tratta di indagare il problema. Domande come: Qual è esattamente il problema/la difficoltà? Oppure: cosa mi disturba esattamente? Perché potrebbe sorgere il problema? Perché non me ne sono accorto prima? Perché il problema non è stato ancora risolto? C'era un problema simile prima e come è stato risolto? Chi può aiutare a risolvere il problema? ecc.

Ora abbiamo bisogno della volontà e del coraggio di affrontare i problemi riconosciuti e di cercare soluzioni. Possono essere necessari anche la creatività, il coraggio e il desiderio di provare cose nuove.

Molti problemi non possono essere risolti immediatamente con la prima idea, spesso è necessario dimostrare perseveranza. Il controllo è quindi l'ultimo, ma essenziale passo della competenza nella risoluzione dei problemi. Solo se si capisce quali effetti ha avuto la propria azione si può continuare a reagire e, se necessario, avviare ulteriori cambiamenti.

10. Lavoro in gruppo

Le persone sono esseri sociali, e nella maggior parte dei casi il lavoro è una attività di squadra. La capacità di lavorare bene con altre persone è spesso definita come capacità di lavorare in gruppo. Lavorare insieme ad un compito comune suscita emozioni positive e un senso di appartenenza nella maggior parte delle persone.

Contrariamente a quanto si crede, la capacità di lavorare in gruppo non è un tratto caratteriale o un talento naturale, ma può essere appresa. Inoltre, non significa che si vada d'accordo con i colleghi su tutti i fronti, o che ci si debba subordinare sempre; né che si parli sempre bene e che tutti vadano d'accordo. Al contrario, la competizione, il disaccordo e la capacità di affrontare i conflitti ne fanno parte tanto quanto la capacità di esprimere e accettare critiche costruttive, un approccio rispettoso nei confronti dei vari talenti e caratteri, il rispetto delle regole di comportamento, il sostegno e la motivazione reciproca.



8. ALLEGATO II: AUTOVALUTAZIONE – FORM DELLE COMPETENZE

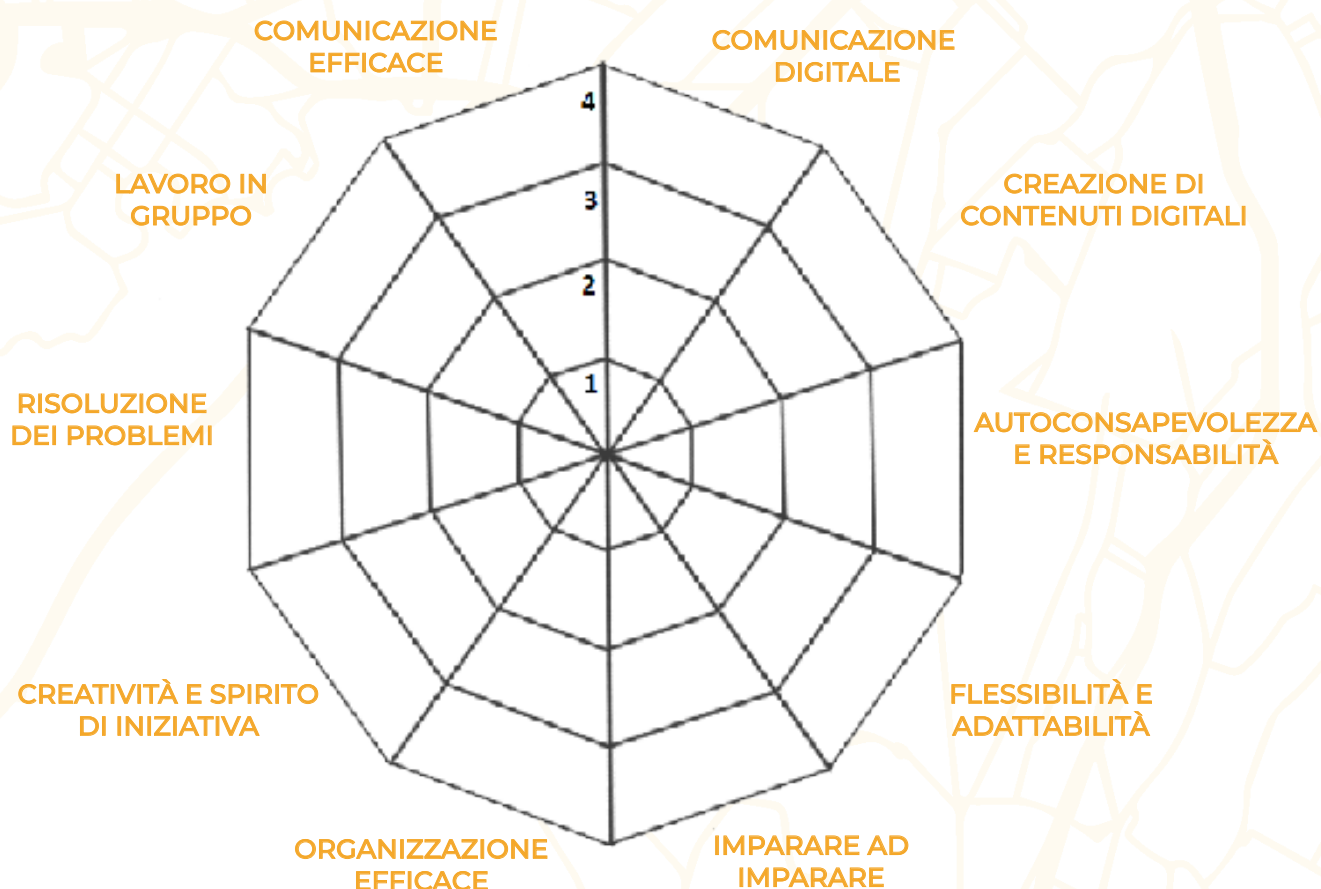
Ciascuna delle 10 competenze è rappresentata come una sezione (un fetta di torta) all'interno della ragnatela. Ogni sezione è divisa in 4 livelli. Per ogni area di competenza, indicare la scelta tra 1 ("Non mi sento molto competente") e 4 ("Mi sento molto competente").

Indica qui quando stai compilando questo form:

☐ Prima del laboratorio

☐ Dopo il laboratorio.

Conserva i risultati della tua valutazione. Più tardi potrai confrontarli e vedere i tuoi progressi di apprendimento.



1. Comunicazione efficace

(Quanto sei in grado di comunicare in maniera efficace con gli altri?)

Per favore, indica il motivo per cui hai scelto questo livello di valutazione.

Cerca di fornire alcune prove/esempi che pensi dimostrino il tuo livello di competenza.

2. Comunicazione digitale

(Quanto sei in grado di comunicare con gli altri in maniera efficace tramite le tecnologie digitali?)

Per favore, indica il motivo per cui hai scelto questo livello di valutazione.

Cerca di fornire alcune prove/esempi che pensi dimostrino il tuo livello di competenza.



3. Creazione di contenuti digitali

(Quanto facilmente sai produrre contenuti digitali e/o multimediali?)

Per favore, indica il motivo per cui hai scelto questo livello di valutazione.
Cerca di fornire alcune prove/esempi che pensi dimostrino il tuo livello di competenza.

4. Autoconsapevolezza e responsabilità

(Quanto sai essere responsabile?)

Per favore, indica il motivo per cui hai scelto questo livello di valutazione.
Cerca di fornire alcune prove/esempi che pensi dimostrino il tuo livello di competenza.

5. Flessibilità e adattabilità

(Quanto ti ritieni flessibile e adattabile?)

Per favore, indica il motivo per cui hai scelto questo livello di valutazione.
Cerca di fornire alcune prove/esempi che pensi dimostrino il tuo livello di competenza.

6. Imparare ad imparare

(Quanto sei incline ad imparare cose nuove?)

Per favore, indica il motivo per cui hai scelto questo livello di valutazione.
Cerca di fornire alcune prove/esempi che pensi dimostrino il tuo livello di competenza.



7. Organizzazione efficace

(Quanto bene gestisci il tuo tempo e come riesci a fare le cose?)

Per favore, indica il motivo per cui hai scelto questo livello di valutazione.
Cerca di fornire alcune prove/esempi che pensi dimostrino il tuo livello di competenza.

8. CREATIVITÀ E SPIRITO DI INIZIATIVA

(Quanto è facile trovare nuove idee, condividerle e metterle in pratica?)

Per favore, indica il motivo per cui hai scelto questo livello di valutazione.
Cerca di fornire alcune prove/esempi che pensi dimostrino il tuo livello di competenza.

9. Risoluzione dei problemi

(Con quanto successo riesci ad analizzare le situazioni e andare avanti?)

Per favore, indica il motivo per cui hai scelto questo livello di valutazione.
Cerca di fornire alcune prove/esempi che pensi dimostrino il tuo livello di competenza.

10. Lavoro in gruppo

(In che misura ritieni di riuscire ad andare d'accordo con le persone e a lavorare in gruppo?)

Per favore, indica il motivo per cui hai scelto questo livello di valutazione.
Cerca di fornire alcune prove/esempi che pensi dimostrino il tuo livello di competenza.



9. IN MERITO AL 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 impegnarsi nuovamente in attività di apprendimento e, allo stesso tempo, di utilizzare i risultati prodotti come strumento di prevenzione per altri giovani a rischio di abbandono. 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 studenti a rischio di abbandono;
- contribuire a ridurre il tasso di abbandono scolastico;

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 formatori, 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 molto personali che sono progettati sulle specifiche esigenze di apprendimento di ogni individuo;



10. CONCLUSIONI: STRUMENTI PER LA PREVENZIONE DELL'ABBANDONO SCOLASTICO

Dopo la conclusione dell'esperienza del laboratorio realizzata grazie alla combinazione delle attività dei due moduli di apprendimento, tutti i giovani avranno prodotto come risultato finale la loro personale mappa digitale sulla loro esperienza di ASP. La creazione della story-map digitale non dovrebbe essere vista come la fine del processo, ma piuttosto come un nuovo inizio.

Grazie all'esperienza del laboratorio, i giovani che hanno abbandonato la scuola avranno nelle loro mani una visione più chiara e una migliore consapevolezza della propria situazione personale, avendo attraversato il processo di mappatura di tutti gli elementi, gli eventi, i personaggi della loro esperienza di ASP, esplorandone le connessioni, il che si traduce in un senso di appartenenza molto più forte sia alla propria storia che al proprio senso di identità. Questo senso di appartenenza e, allo stesso tempo, di distacco dalla propria storia è ciò che permette al giovane di ritrovarsi nella posizione di riflettere in modo più consapevole su quali passi intraprendere, su come vorrebbe che fossero i prossimi capitoli della propria storia personale.

L'ultima sessione dell'esperienza del laboratorio suggerisce già questa direzione, invitando i giovani che hanno abbandonato la scuola a riflettere su quali potrebbero essere le possibili opzioni a loro disposizione per realizzare e perseguire le proprie ambizioni e i propri obiettivi di apprendimento. Questa nuova consapevolezza ritrovata, unita alla guida orientativa offerta dai facilitatori del laboratorio, offrirà nuove prospettive ai giovani che avranno la possibilità di iniziare a lavorare concretamente all'identificazione di potenziali opportunità di rientro nell'istruzione e nella formazione e di quali risorse possono essere a loro disposizione per farlo. È chiaro allora come le story-map digitali diventino uno strumento di autoriflessione e di compensazione per i giovani impegnati in questo percorso di apprendimento di scoperta di sé, di empowerment e di espressione, da usare come un ponte che colleghi il loro passato con il loro possibile futuro (o i loro possibili futuri).

Allo stesso tempo, i risultati prodotti possono avere anche un nuovo scopo su un livello più ampio e sociale. La scelta di condividere pubblicamente la propria story-map digitale al di fuori del contesto del laboratorio deve essere attentamente discussa con i giovani che hanno abbandonato la scuola. L'intera esperienza del laboratorio è un processo individuale che si svolge all'interno di una dinamica di gruppo, poiché l'interazione con gli altri aiuta e sostiene il giovane, offrendogli nuove prospettive e input, favorendo la sua resilienza e rafforzando l'idea che, anche se ogni storia è diversa, non si è soli ad affrontare le proprie difficoltà. La decisione di condividere la propria storia personale può essere un modo per favorire il senso di appartenenza personale e la consapevolezza di sé degli autori, in quanto le loro storie e le loro esperienze verranno vissute e, allo stesso tempo, un modo per offrire la propria esperienza come ispirazione e risorsa preziosa ai propri coetanei, sensibilizzando gli altri giovani alle conseguenze legate all'esperienza di abbandono dei percorsi educativi e formativi e quindi come strumento di sensibilizzazione e prevenzione.



All'interno del progetto "My Story Map", le story-map digitali prodotte dai giovani che hanno abbandonato la scuola, arricchite da tutti i video, foto e altri materiali originali, vengono messe a disposizione e strutturate sotto forma di una campagna social e di uno spazio di esposizione online (StoryWall) e trovano così un nuovo e diverso significato attraverso l'interazione con altri giovani che le leggono, le condividono, le commentano, facendole diventare virali online.

Per la loro natura personale, narrativa e diretta, le story-map digitali possono essere una prova molto potente da discutere direttamente con i giovani a rischio di abbandono scolastico e/o nelle organizzazioni giovanili. In questo caso si prevede di realizzare l'esperienza in un ambiente sicuro e guidato da un facilitatore (educatore, insegnante, animatore giovanile) che avrà il compito di stimolare la riflessione e di avviare un processo di condivisione e discussione sulle possibili conseguenze future della scelta dell'abbandono, al fine di sensibilizzarlo e di limitare le possibilità che gli studenti a rischio possano prendere la stessa decisione nel prossimo futuro.

Un altro possibile utilizzo della metodologia dello story-mapping digitale è stato individuato sotto forma di intervento, che è stato sviluppato nell'ambito del progetto "My Story Map" attraverso un modulo di apprendimento per insegnanti "Prevenire l'abbandono scolastico precoce attraverso lo story-mapping digitale". In questo caso l'interazione dei giovani a rischio di abbandono con le story-map digitali avviene nuovamente all'interno dell'ambiente scolastico ma, invece di concentrarsi sulle storie personali dei giovani che hanno abbandonato la scuola, viene presentata agli studenti come metodologia per lavorare direttamente su una parte dei contenuti del programma didattico all'interno della classe. Il processo di creazione di una mappa digitale diventa quindi un'opportunità per lo studente di acquisire e migliorare la propria comunicazione e competenza digitale, e può essere utilizzato per affiancare l'insegnante in un momento specifico del programma scolastico, contribuendo all'apprendimento di tutta la classe, agendo come educatore alla pari e trovando un nuovo ruolo all'interno della dinamica della classe e del processo di apprendimento.



