



PREVENIRE L'ABBANDONO SCOLASTICO CON LO STORY-MAPPING DIGITALE

CALL TO ACTION





my
story
map



CALL TO ACTION

Rivolto a dirigenti scolastici, insegnanti ed educatori, questo documento presenta una serie di strumenti sviluppati attraverso una combinazione di educazione formale e non formale. Fornisce orientamento e guida per la progettazione di azioni, da realizzare sia all'interno che all'esterno dell'ambiente scolastico, volte a combattere il fenomeno dell'abbandono scolastico.





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.





INDICE

1. L'approccio My Story Map	3
1.1 Contesto	4
1.2 Destinatari	5
1.3 Finalità	6
2. Contrastare l'abbandono scolastico con My Story Map	8
2.1 La mia story-map personale	9
2.2 La mia story-map didattica	10
3. Gli strumenti di My Story Map	12
Studio: Raccontare storie digitali per contrastare l'abbandono scolastico	12
Modulo di apprendimento: Come raccontare una storia (di vita)/ Modulo di apprendimento: Competenze di produzione digitale	12
Analisi di impatto: Lo story-mapping digitale in azione	13
Storywall: Piattaforma online di storie di vita digitali	13
Modulo di apprendimento: Prevenire l'abbandono scolastico con lo story-mapping digitale	14
Call to action: prevenire l'abbandono scolastico con lo story-mapping digitale	14



1. L'APPROCCIO MY STORY MAP

L'approccio di "My Story Map" è il risultato di un progetto Erasmus+ di partenariato strategico per l'innovazione nel settore Scuola, realizzato tra il 2017 e il 2020 da 6 partner da Italia, Francia, Spagna, Belgio e Austria.

Il progetto si propone di utilizzare le potenzialità dello story-mapping digitale per sviluppare strategie educative a sostegno della prevenzione (migliore accesso a un'educazione di base inclusiva e di qualità), dell'intervento (tutoraggio, supporto, mentoring) e della compensazione (reinserimento nell'apprendimento e identificazione di nuovi percorsi educativi e formativi) dell'ASP - abbandono scolastico precoce.

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:

-  **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 che possono essere realizzate in contesti formali e non formali;
-  **attività extracurricolari:** l'approccio di apprendimento informale del progetto è adatto a soddisfare i prerequisiti di un lavoro educativo efficace con l'utenza 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 individuali che sono progettati sulle specifiche esigenze di apprendimento del singolo;

-  **approccio intersettoriale:** il progetto sviluppa strategie che possono essere recepite e attuate da scuole, istituti di formazione professionale, centri di formazione permanente, centri ed organizzazioni giovanili;
-  **applicazione di strategie incentrate sul discente:** il progetto si avvale del potenziale motivante dei nuovi media e delle preferenze mediatiche dei giovani;

1.1. Contesto

My Story Map ha sviluppato una strategia educativa, incentrata sull'uso pedagogico della metodologia dello story-mapping digitale, la quale mira a:

- 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 alla base dell'abbandono scolastico e delle conseguenze personali di questa decisione sulla propria vita;
- promuovere un'analisi consapevole del proprio percorso scolastico per ridefinire gli obiettivi della propria vita in termini di possibilità educative e di opportunità lavorative;
- 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;



1.2. Destinatari

Esistono diverse definizioni di studente "a rischio", ognuna con una propria prospettiva e criteri specifici che possono essere adatti ad alcuni contesti e meno ad altri. Paradossalmente, possiamo dire che ogni studente è a rischio (tranne, forse, quelle poche e fortunate eccezioni con eccellenti abilità e un ambiente stimolante) perché essere "a rischio" non implica più esclusivamente l'insuccesso scolastico in termini di voti e valutazione ma, in senso più ampio, il fallimento o lo sviluppo limitato delle competenze e dei talenti degli studenti stessi.

I profili dei giovani che non proseguono negli studi e nella propria formazione sono diversi. Mentre alcuni vivono situazioni personali difficili che li portano ad abbandonare prematuramente gli studi, altri sono molto simili a quelli di coloro che invece alla fine proseguono nella propria istruzione.

Questi profili evidenziano come diversi fattori di rischio possono interagire, conducendo così all'ASP. I profili mostrano diversi livelli di abbandono e diversi tipi di difficoltà. I professionisti che progettano misure per affrontare l'ASP devono riflettere sulle caratteristiche specifiche della propria utenza di riferimento e decidere di conseguenza le azioni da intraprendere. Questo approccio supporta anche i responsabili politici ad affinare e reindirizzare le proprie iniziative.



Discenti che si sottraggono al sistema



Discenti che si scontrano con il sistema



Discenti che si allontanano a causa di difficoltà di adattamento dopo una transizione



Discenti che si allontanano perché non riescono a trovare un percorso adatto alle proprie esigenze



Discenti che hanno dovuto abbandonare l'istruzione e la formazione a causa di obblighi di tutela, parentali o lavorativi



Discenti che presentano molteplici svantaggi, possibilmente di natura sanitaria e psico-sociale

Fonte: estratto dallo studio del Cedefop (2016b)

Secondo la relazione finale del gruppo di lavoro tematico della Commissione Europea sull'abbandono scolastico (2013), lo sviluppo della capacità del personale scolastico di creare e gestire ambienti di apprendimento che supportino gli alunni a rischio è di fondamentale importanza per contrastare l'abbandono scolastico. Gli insegnanti hanno bisogno di supporto per sviluppare e adattare diverse metodologie e competenze in modo da soddisfare le esigenze dei singoli alunni. La relazione sottolinea in particolare come, per garantire il successo dell'apprendimento, gli insegnanti debbano rafforzare il proprio ruolo di "facilitatori dell'apprendimento".



1.3. Finalità

Per potersi muovere nella direzione di diventare "facilitatori dell'apprendimento", è richiesto agli insegnanti di calibrare la propria azione, tenendo conto dei nuovi stili cognitivi che i giovani d'oggi presentano. Il ricorso alle nuove tecnologie può risultare uno strumento prezioso per promuovere l'apprendimento e creare un ambiente virtuale che favorisca lo scambio di idee, materiali e informazioni. È in questo tipo di ambienti che gli studenti diventano attori e co-attori nel processo di apprendimento, soprattutto in un momento in cui per molti giovani a rischio di abbandono viene a mancare un senso di identità o di connessione con la scuola.

L'approccio di My Story Map ha identificato come i risultati di apprendimento più importanti e significativi ottenuti grazie alle attività con lo story-mapping digitale sono:

- 📍 aiutare a mantenere la motivazione dei partecipanti;
- 📍 stimolare la riflessione sulle scelte di vita passate e le loro conseguenze;
- 📍 stimolare la riflessione su obiettivi futuri e personali;
- 📍 sostenere il miglioramento della capacità di parlare in pubblico, dell'empatia e dell'ascolto;
- 📍 migliorare la consapevolezza e la fiducia in se stessi;
- 📍 migliorare le competenze digitali;

Combinando insieme le potenzialità offerte dalla metodologia dello story-mapping digitale, un approccio pedagogico olistico e le principali 10 competenze chiave identificate dal World Economic Forum nel "Future of Job's Report", My Story Map delinea e identifica 10 aree principali (suddivise in 50 competenze specifiche), che possono essere sviluppate attraverso l'uso dei materiali didattici forniti.

Le aree coprono una gamma molto ampia di competenze, da quelle digitali a quelle sociali, organizzative, personali e interpersonali. In particolare, è stato sperimentato come lo sviluppo più significativo si sia registrato nelle seguenti competenze:

1. COMUNICAZIONE EFFICACE;
2. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI;
3. AUTOCONSAPEVOLEZZA E RESPONSABILITÀ;
4. LAVORO IN GRUPPO;

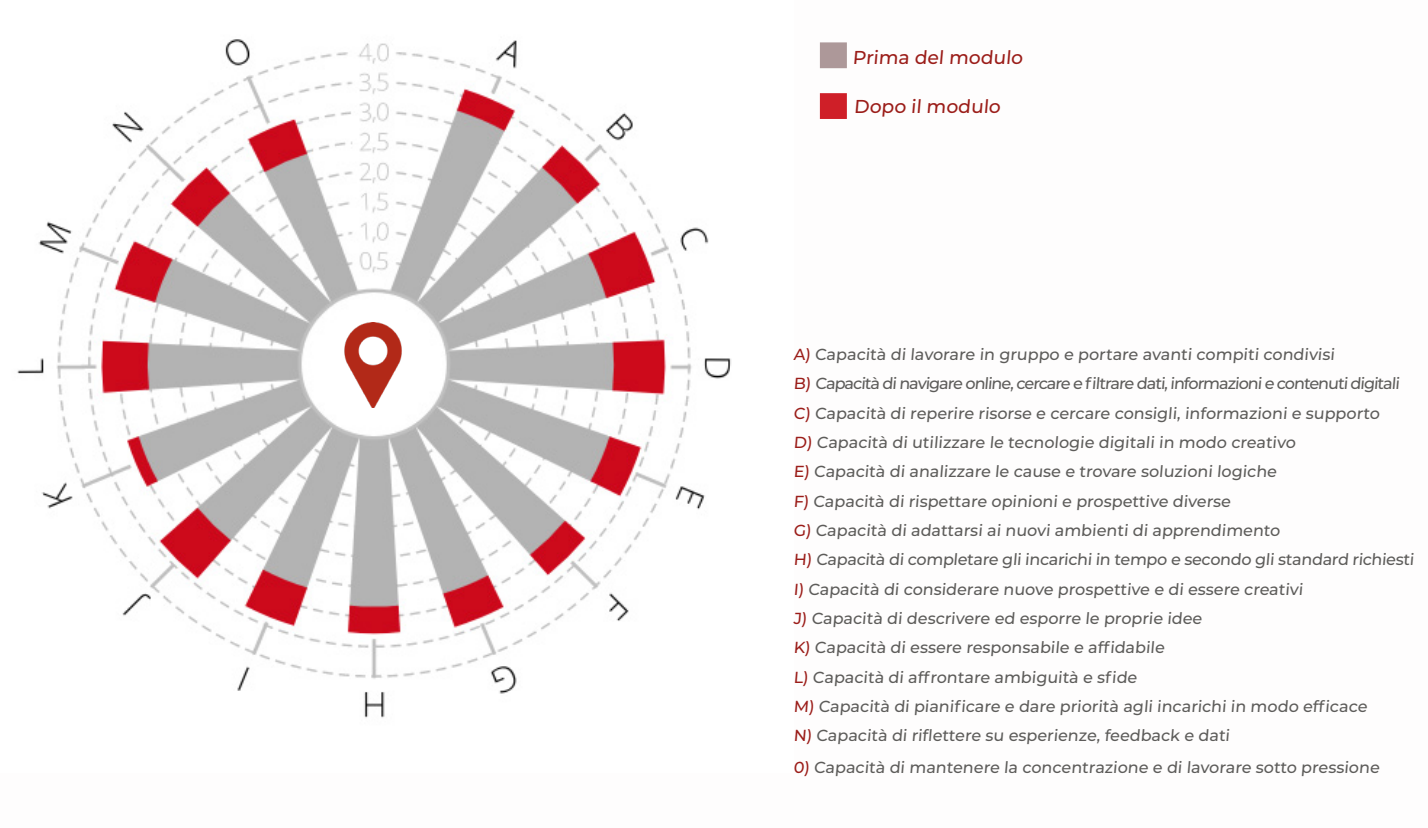
My L'approccio di My Story Map offre ai giovani l'opportunità di esercitarsi a parlare di se stessi, aprendosi e creando connessioni tra diversi eventi ed elementi della loro vita. La riflessione personale per la maggior parte di loro è un processo che sembra molto complesso e che non sono facilmente disposti a intraprendere. Soprattutto la riflessione sui propri punti di forza - guardare ai propri talenti, alle proprie qualità e alle proprie risorse - è percepita come estremamente ardua, ma una volta che riescono ad approfondire, ritrovano un senso di autostima che costituisce una pietra miliare fondamentale da raggiungere in termini di sviluppo personale.

Sviluppano anche la capacità di guardare al proprio futuro, ragionando in piccoli obiettivi a breve termine, individuando un obiettivo principale e definendolo, immaginando i diversi passi che possono condurre al suo raggiungimento. Questo può essere tradotto anche in termini di sviluppo e miglioramento delle proprie capacità organizzative, man mano che diventano più capaci di strutturare il proprio lavoro e di riassumere i propri pensieri e le proprie idee.

L'ascolto e l'apprendimento reciproco costituiscono anche uno dei principali risultati di apprendimento dell'azione My Story Map. I partecipanti, nella maggior parte dei casi, sono sinceramente interessati ad ascoltare le storie degli altri, essere di supporto e attenti.

Il fatto di utilizzare una story-map digitale per analizzare le cause e trovare soluzioni logiche, sperimentare le proprie esperienze in diverse aree, essere in grado di farsi ispirare dalle opinioni degli altri e svolgere un compito con un gruppo di pari per realizzare qualcosa insieme, dà un valore diverso all'idea di lavorare con gli altri. In questo contesto l'individuo non è portato a vedere gli altri in modo competitivo o comparativo, ma a riscoprire se stesso come elemento attivo ed essenziale.

Crescita dell'apprendimento sulle competenze chiave



Fonte: estratto dall'analisi dei risultati di autovalutazione dei partecipanti raccolti durante la fase di sperimentazione

La metodologia proposta porta i docenti ad assumere un atteggiamento più vicino a quello del coaching, della facilitazione, dando progressivamente sempre più spazio all'autodeterminazione degli studenti.

Gli insegnanti ritengono che My Story Map offra un modello di studio alternativo che ha il potenziale di cambiare non solo l'atteggiamento ma anche il ruolo dello studente in classe, rafforzando la capacità dello studente di lavorare da solo e in gruppo e, allo stesso tempo, aumentando le sue capacità relazionali e migliorando le sue capacità comunicative.

2. CONTRASTARE L'ABBANDONO SCOLASTICO CON MY STORY MAP

La metodologia dello story-mapping digitale si basa sull'utilizzo di applicazioni web in grado di combinare dati geospaziali con testi narrativi, foto e contenuti multimediali, compresi i video, così da poter visualizzare un tema o eventi sequenziali con un design accattivante. Nell'ambito di My Story Map, la mappa è uno strumento che permette agli utenti di guardare qualcosa da un punto di vista diverso, di collegare le cose. È concepita come un modo per condividere la conoscenza e trasmettere informazioni, per interagire e relazionarsi con l'altro in modo da mostrare alle persone cose che non potrebbero vedere altrimenti.

L'approccio My Story Map adotta lo story-mapping digitale per coinvolgere i giovani in un processo di contestualizzazione e creazione delle proprie narrative, concentrandosi anche sull'aspetto della produzione, in modo che essi siano al contempo:

 **produttori di contenuti:** hanno la possibilità di scoprire cosa si nasconde dietro i prodotti multimediali con cui interagiscono quotidianamente, esplorando in modo creativo il modo in cui sono realizzati;

 **fruitori di contenuti:** non sono più solo lettori o ascoltatori di una storia, ma, attraverso l'interazione attiva, sono in grado di sviluppare anche un senso di appartenenza verso la storia.

Esistono oggi numerose piattaforme che consentono alle persone di raccontare storie attraverso le mappe, come Odyssey JS, StoryMaps JS, MapStory, Cov-On e altre ancora. La piattaforma principale scelta per la creazione delle story-map digitali nell'ambito del laboratorio My Story Map è ESRI Story Maps.



2.1. La mia story-map personale

Una delle azioni di My Story Map è un laboratorio modulare di 6 sessioni, basato su un insieme di attività esperienziali e teoriche. Durante il laboratorio, i giovani sono coinvolti in un percorso incentrato sullo story-mapping digitali e sono incoraggiati a ricercare e organizzare in un flusso di story-map digitale il contesto, le cause e le ragioni che li hanno portati all'idea o alla decisione di abbandonare il sistema educativo e/o formativo.

L'esperienza del laboratorio è suddivisa in 4 fasi, per una durata complessiva che va dalle 20 alle 30 ore. E' pensato per un contesto in piccoli gruppi, ma il concetto di modularità è strettamente legato all'idea di un curriculum di apprendimento flessibile, in cui nulla è fissato in modo definitivo, ma dove c'è la possibilità a tutti i livelli di scegliere e combinare i contenuti in modo diverso a seconda del contesto di ogni particolare situazione di apprendimento.

Prevenzione

Il lavoro con i giovani si distingue per un alto livello di ambiguità e richiede quindi un approccio che consenta il riconoscimento degli specifici contesti di riferimento e lo sviluppo dell'unicità di ogni singolo individuo. Il laboratorio si basa sul principio dell'inclusione dell'apprendimento e fornisce un'ampia varietà di approcci e strumenti educativi, in grado di stimolare diversi stili di apprendimento e di attivare canali psicologici e cognitivi molto diversi tra loro in tutte e quattro le sue fasi. I discenti sono impegnati in momenti di discussione e confronto, lavoro di gruppo, simulazioni, esperienze all'aperto, occasioni di riflessione e condivisione, nella prospettiva di promuovere un'esperienza che sia il più possibile ricca e diversificata.

Intervento

Chiedendo ai giovani di impegnarsi in un processo di narrazione personale, il laboratorio permette loro di dare un senso a un evento, a una situazione, a un periodo della loro vita. Pedagogicamente, questo modo di enunciare la propria storia offre la possibilità di conoscere se stessi in modo più profondo, aumentando la propria consapevolezza personale e favorendo l'empowerment individuale. Impegnandosi in questo processo, i giovani alla fine imparano non solo a identificare e descrivere fatti ed eventi, ma anche a dar loro un senso. Il laboratorio è pensato per creare un ambiente di sicurezza e fiducia in cui le reazioni e le risposte, sia individuali che collettive, diventino oggetto di un'attenta valutazione, di ascolto, di rispetto, di autovalutazione.

Compensazione

Il laboratorio sfrutta attivamente 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 la possibilità di inserire l'apprendimento tra i possibili percorsi futuri dei giovani partecipanti. L'esperienza, attraverso uno specifico sistema di autovalutazione, incoraggia i giovani a riappropriarsi del proprio processo di apprendimento e, soprattutto, di una maggiore consapevolezza di sé. Promuove uno spostamento verso un apprendimento centrato sul discente, in cui i giovani stessi hanno il compito di fissare e definire i propri obiettivi e i passi necessari per raggiungerli.



2.2. La mia story-map didattica

Una delle azioni di My Story Map è un modulo multi-sessione che integra elementi di apprendimento non formale attraverso la metodologia dello story-mapping digitale all'interno del curriculum didattico. Il modulo mira a promuovere negli studenti un senso di responsabilizzazione e riappropriazione verso i contenuti didattici e l'esperienza di apprendimento, attraverso il processo di creazione di una story-map digitale su un determinato argomento e/o materia scelta dal docente all'interno dei curricula didattici.

La struttura di implementazione del modulo è stata progettata per coprire un totale compreso tra le 15 e le 25 ore per l'intero curriculum di apprendimento, comprese le ore dedicate allo studio e alla produzione individuale e autonoma degli studenti a casa. Il modulo è adatto ad essere implementato sia in un quadro individuale che collettivo.

Prevenzione

Nel modulo, l'insegnante ha il compito di creare, attraverso un approccio didattico collaborativo basato sul lavoro di gruppo e/o individuale, le unità didattiche che servono come base per lo studio personale. Lo fa lavorando sul concetto di apprendimento auto-diretto dove lo studente, una volta selezionato l'argomento, è colui che si occupa di progettare quella che potrebbe essere la propria personale versione rielaborata dell'argomento attraverso mezzi espressivi legati al mondo della tecnologia digitale. In questo modo lo studente impara a decostruire un insieme di informazioni e poi a ricostruirle sulla base delle proprie connessioni logiche e delle proprie intuizioni, alla ricerca del proprio stile di apprendimento.

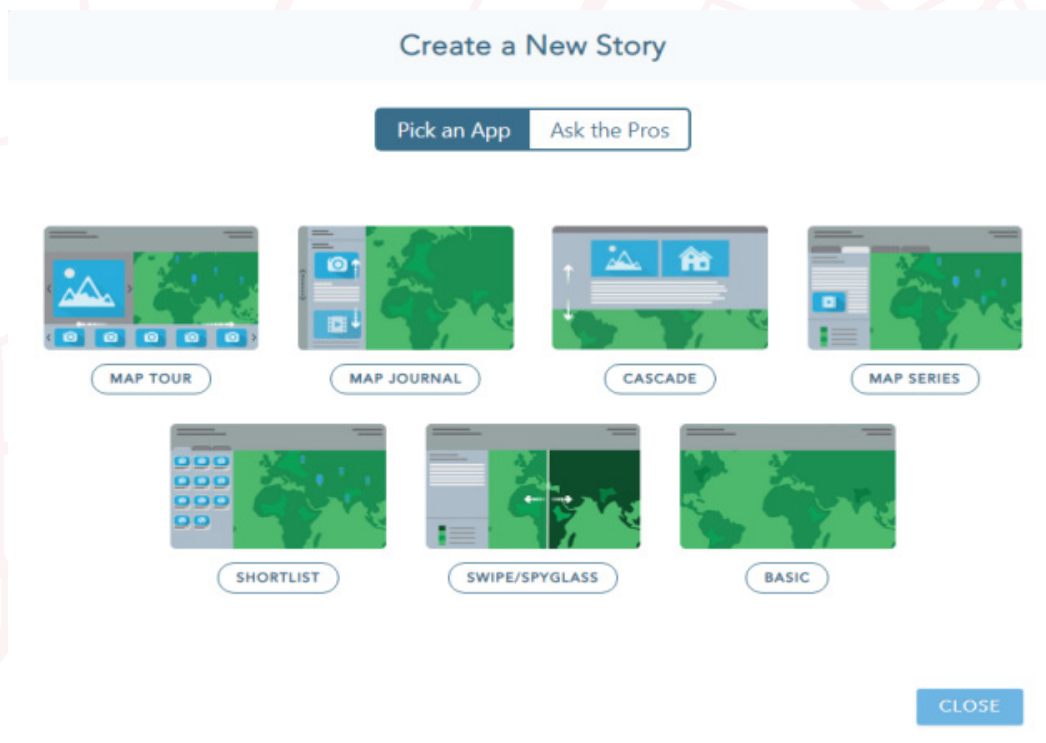
Intervento

Partendo dall'intuizione che il momento più delicato del processo didattico non è l'accesso ai contenuti ma la loro applicazione e rielaborazione, l'approccio didattico rovesciato e capovolto presentato nel modulo rappresenta un'opportunità per ridefinire il ruolo dei docenti. Qui il docente, piuttosto che introdurre indiscriminatamente nozioni non assimilabili da tutti allo stesso modo, assume un ruolo più complesso che favorisce l'"estrazione" delle potenzialità da ogni studente. All'interno del modulo, l'insegnamento che favorisce la motivazione all'apprendimento è un processo riflessivo di allineamento delle scelte degli studenti in modo che gli studenti vedano il valore di queste scelte come strumenti per soddisfare i propri bisogni e obiettivi di apprendimento.

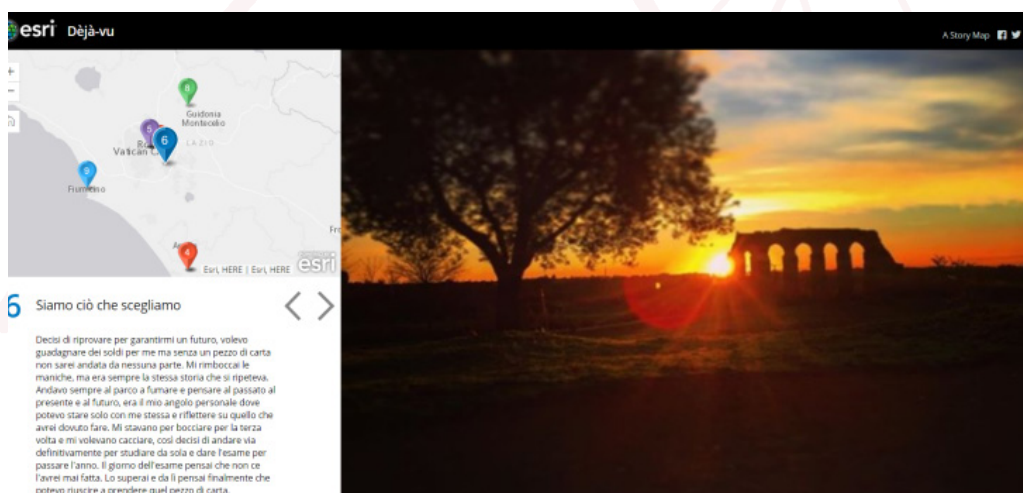
Compensazione

L'uso di story-map digitali rappresenta un modo diverso di apprendere in cui gli studenti vengono coinvolti e agiscono in prima persona utilizzando la propria esperienza e creatività per costruire il proprio processo di apprendimento, utilizzando le proprie conoscenze e competenze per creare prodotti come foto, video, storie digitali, presentazioni multimediali che possono arricchire il loro curriculum. Grazie a un processo di partecipazione interattiva attraverso il quale è più facile osservare, imparare, elaborare, spiegare e memorizzare i concetti, gli studenti sono resi protagonisti dell'azione didattica.





Fonte: ArcGIS Classic Story Maps ™ menù



Fonte: Story-map digitale di Amy "Dèjà-vu" (<https://arcg.is/118Dmm>)



3. GLI STRUMENTI DI MY STORY MAP

STUDIO: Raccontare storie digitali per contrastare l'abbandono scolastico



Lo studio riassume i risultati di desk research nazionali ed internazionali, concentrandosi su quattro aree chiave:

- in primo luogo, la situazione attuale in tema di prevenzione, intervento e compensazione dei giovani che abbandonano prematuramente percorsi di istruzione e/o formazione nei paesi partner del progetto (IT, AT, BE, FR, ES), in altri paesi e a livello europeo;
- in secondo luogo, lo studio esamina alcune soluzioni e i progressi compiuti nell'ambito del quadro strategico dell'istruzione e della formazione 2020 e sintetizza lo stato attuale della ricerca sul potenziale della narrazione e dell'uso dello story-mapping digitale nel coinvolgimento dei giovani a rischio (Marta, 2015);
- in terzo luogo, lo studio presenta opportunità di insegnamento e formazione all'interno dei paesi partner, specifiche per l'utenza di riferimento;
- infine, lo studio esplora le politiche su diverse scale, le strategie di coinvolgimento, l'uso di strumenti, approcci pedagogici, storie di successo e raccomandazioni.

MODULO DI APPRENDIMENTO: Come raccontare una storia (di vita)

MODULO DI APPRENDIMENTO: Competenze di produzione digitale



I due moduli di apprendimento sono stati riuniti in un unico volume, organizzato e diviso in cinque sezioni principali:

- la metodologia della narrativa personale attraverso lo story-mapping digitale;
- una panoramica dell'esperienza del laboratorio in termini di approccio e struttura, accompagnata dallo schema delle quattro fasi di apprendimento;
- gli obiettivi di apprendimento, prendendo in considerazione le competenze identificate da sviluppare attraverso il laboratorio e contestualizzandole nel quadro del lavoro sullo story-mapping digitale applicato all'abbandono scolastico;
- l'autovalutazione, fornendo un modello specificamente studiato in base agli obiettivi di apprendimento identificati dal laboratorio e spiegando come i risultati dell'autovalutazione possano essere una risorsa sia per gli studenti che per i facilitatori, fornendo un supporto aggiuntivo per capire meglio come progettare l'esperienza di apprendimento;
- lo schema di tutti i materiali didattici per le sessioni in presenza, selezionati al fine di soddisfare e raggiungere gli obiettivi di apprendimento identificati e suddivisi in base al contenuto e allo scopo di ogni specifica fase del laboratorio.

La selezione dei materiali didattici si basa su un contesto educativo non formale, incentrato sui partecipanti e sulla loro personale volontà di impegnarsi in un'attività concreta con un risultato reale e tangibile.



ANALISI DI IMPATTO: Lo story-mapping digitale in azione



L'analisi dell'impatto è stata realizzata con l'obiettivo di riportare i risultati della fase di implementazione realizzata in Italia, Austria, Francia, Belgio e Spagna dei laboratori MSM (la mia story-map personale) che ha visto coinvolti 75 giovani. Per poter raggiungere il suo scopo, il contenuto dell'analisi è stato organizzato e diviso in tre sezioni principali:

- la prima delinea il quadro metodologico del laboratorio, evidenziandone le qualità più rilevanti in relazione al lavoro contro l'abbandono scolastico;
- la seconda contiene i risultati della fase di implementazione;
- la terza esamina i risultati e fornisce raccomandazioni per il futuro utilizzo dei risultati e una migliore adattabilità e trasferibilità nei diversi settori della scuola, dell'educazione non formale per i giovani, della formazione professionale e dell'educazione degli adulti.

STORYWALL: Piattaforma online di storie di vita digitali (mystorywall.eu)



Lo Story Wall è la galleria di esposizione virtuale per le story-map (di vita) digitali realizzate dai giovani coinvolti nella fase di implementazione internazionale del laboratorio MSM (la mia story-map personale). La piattaforma è progettata per rispondere a molteplici scopi, rivolgendosi a diversi destinatari:

- valorizza il risultato di un percorso di auto-consapevolezza e alimenta la fiducia in se stessi degli autori delle storie (di vita) digitali (giovani che hanno abbandonato la scuola e/o a rischio di abbandono);
- si rivolge ad altri giovani (coetanei) e li incoraggia ad interagire con le story-map condividendo, apprezzando, commentando, contribuendo, ecc. E permettendone così la diffusione online;
- mostra concretamente agli insegnanti come possono essere progettate le story-map digitali, quali caratteristiche possono includere e quanto potente possa esserne l'uso come strumento per prevenire il fenomeno dell'abbandono scolastico;

NOTA PER L'USO: l'interfaccia è multilingue (francese, italiano, inglese, spagnolo, fiammingo e tedesco), ma le story-map digitali sono disponibili nella lingua madre dei giovani autori. La sintesi del loro contenuto è invece tradotta in tutte le lingue. Alcune delle storie possono essere catalogate come "private" su segnalazione dell'autore.



MODULO DI APPRENDIMENTO: Prevenire l'abbandono scolastico con lo story-mapping digitale



Il modulo di apprendimento divide e organizza i suoi contenuti in sei parti principali:

- il contesto pedagogico, che stabilisce le premesse dell'approccio didattico previsto dal modulo;
- la metodologia dello story-mapping digitale, che fornisce una visione d'insieme e l'approfondimento del principale strumento di lavoro da adottare durante l'esperienza di apprendimento con gli studenti;
- una panoramica sul modulo in termini di approccio e struttura, accompagnata dalle principali linee guida per l'implementazione;
- gli obiettivi di apprendimento, prendendo in considerazione le competenze identificate da sviluppare attraverso il modulo e contestualizzandole nel quadro del lavoro sullo story-mapping digitale applicato all'abbandono scolastico;
- la strategia di valutazione da adottare durante il modulo, rivolta sia agli insegnanti che agli studenti;
- lo schema di tutti i materiali didattici per le sessioni in presenza, selezionati al fine di soddisfare e raggiungere gli obiettivi di apprendimento identificati e suddivisi in base al contenuto e allo scopo di ogni specifica fase di apprendimento.

Gli elementi principali del modulo (la mia story-map didattica) si basano su un'unità di apprendimento monodisciplinare o interdisciplinare (contenuti didattici) combinata con i principi della narrazione e della narrazione digitale applicati all'insegnamento.

CALL TO ACTION: Prevenire l'abbandono scolastico con lo story-mapping digitale



Un documento strategico progettato per presentare l'approccio My Story Map sulla base dei risultati e delle lezioni apprese dal progetto di partenariato strategico. Rivolto ai dirigenti scolastici, agli insegnanti e agli educatori, questo documento presenta una raccolta di strumenti specializzati, sviluppati per una pluralità di scopi e finalizzati alla prevenzione e alla lotta contro l'abbandono scolastico. Fornisce orientamento e guida per la realizzazione di azioni, sia all'interno che all'esterno dell'ambiente scolastico, e la progettazione di nuove soluzioni rivolte ai giovani che hanno abbandonato prematuramente la scuola e/o a rischio di abbandono. Gli strumenti presentati nascono dal contributo integrato di pratiche educative formali e non formali, proponendo così due diverse linee di intervento per far fronte al fenomeno dell'abbandono scolastico.

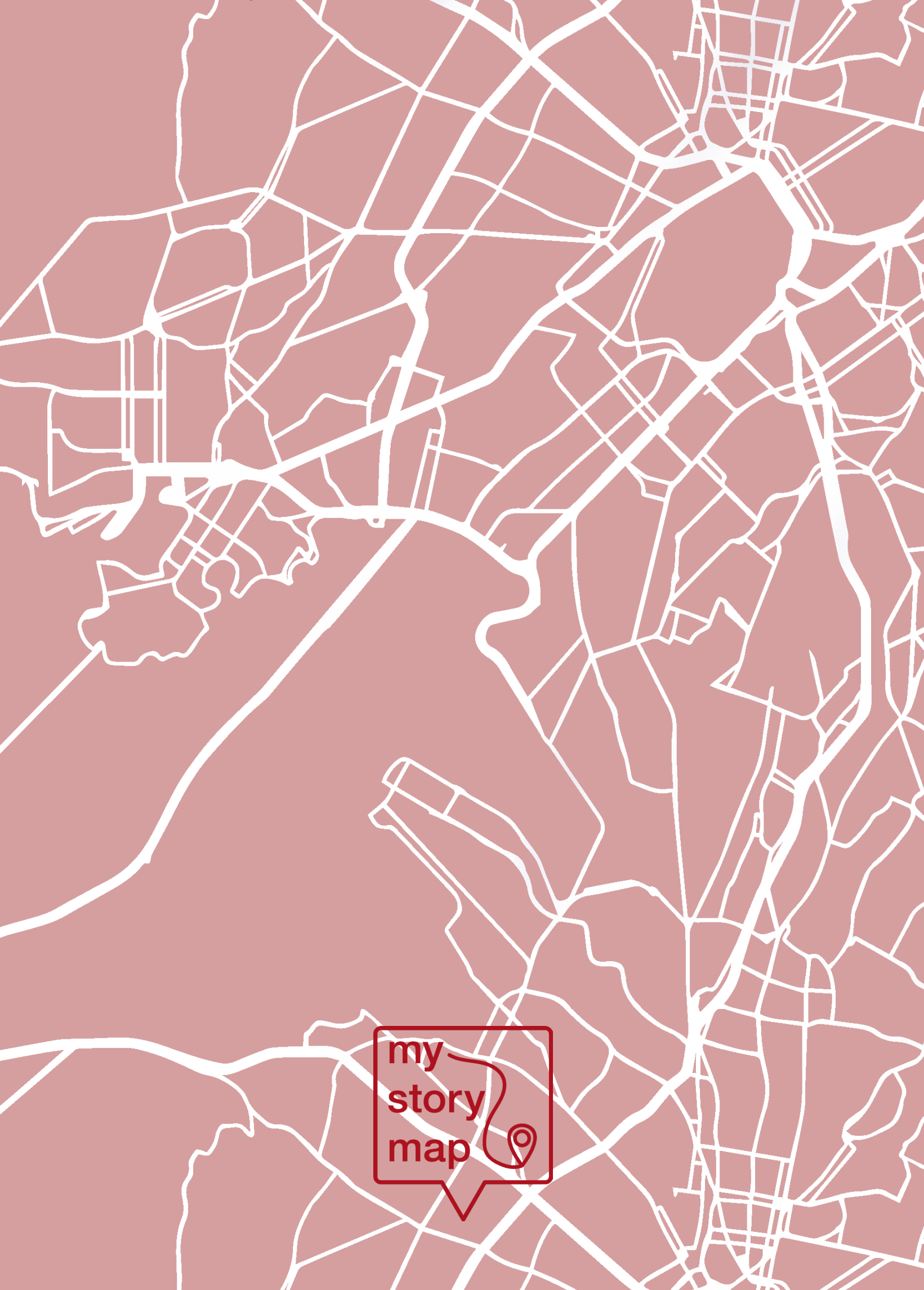


Le risorse online sono disponibili per il download sul sito
www.mystorymap.eu

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.



my
story
map

