

A background image showing a group of people, including a man and several women, gathered around a table. They appear to be in a collaborative work environment, possibly a workshop or meeting. The image is overlaid with a semi-transparent blue filter. The text is centered over this image.

**Documentazione della fase pilota:
La creazione di storie e mappe digitali:
una dimostrazione pratica**

tellyourstorymap.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



IO4 Fase Pilota

Rapporto di Valutazione Transnazionale

*Francia, Slovenia,
Italia, Austria, Belgio,
Regno Unito*

di Rinova Ltd
30/04/2018

Contenuti:

- Breve Introduzione: In cosa consiste la fase pilota di Tell Your Story, quello a cui puntavamo..... p 1
- Piano di azione, sfondo e contesto p 2
- Dati sperimentali: Riflessioni e risultati..... p 3
- Riscontro di qualità. Questionari..... p 7
- Relazioni Qualitative. Sintesi Nazionali..... p 8
- Relazioni Qualitative. Argomenti Comuni..... p10
- Relazioni Qualitative. Eccezioni Locali..... p11
- Valutazione Complessiva..... p12
- Conclusioni per gli Insegnanti, Educatori e Operatori Giovanili p12
- Insegnamenti tratti..... p13
- Raccomandazioni per la Sostenibilità..... P14
- Appendice A..... p15
- Appendice B..... p17
- Appendice C..... p25

Breve Introduzione: In cosa consiste la fase pilota di Tell Your Story, quello a cui puntavamo.

Per il progetto Tell Your Story abbiamo riunito un gran numero di educatori, insegnanti, formatori, tutor e operatori giovanili provenienti da 6 paesi dell'Unione Europea: Austria, Belgio, Francia, Italia e Regno Unito.

Lo scopo iniziale della fase pilota è stato quello di fornire il partenariato dei dati relativi all'efficienza sul campo, al fine di valutare, migliorare e infine convalidare la metodologia sviluppata durante le prime fasi del Progetto.

Come potrà lo storytelling, attraverso i suoi strumenti digitali, aiutarci nel nostro ruolo di educatori a responsabilizzare i nostri partecipanti a rischio di abbandono scolastico precoce, ad agevolare il processo di autoriflessione e a far compiere i primi passi verso una situazione di nuova fiducia in se stessi, tale da mantenerli o da ricondurli all'interno dei percorsi formativi?

Il presente rapporto mira a mostrare i risultati di questa esperienza e a dimostrare gli indubbi vantaggi di questo approccio ai partner, ai partecipanti, nonché alla comunità di Apprendimento Culturale.

Piano di azione, scenario e contesto.



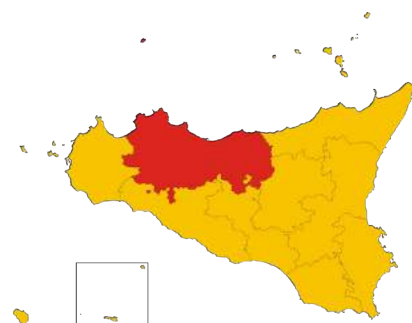
Progettazione del programma. Agosto 2017

L'intera squadra ha affrontato la progettazione del programma con il pieno coinvolgimento dei 6 paesi partner ed è stata aggiornata circa ricerca documentaria condotta in precedenza. Abbiamo prodotto i moduli di formazione: "Come si racconta una storia (di vita)" e "Risorse e competenze per la produzione di contenuti digitali".

Mobilità mista. Palermo Settembre 2017

Nel corso del seminario sul rafforzamento delle capacità transnazionale, l'intero partenariato ha avuto l'occasione di testare preventivamente il programma.

Nei mesi successivi sono stati individuati e affrontati una serie di miglioramenti allo scopo di perfezionare il programma e aggiornare la fase pilota.



Quadro di valutazione Dicembre 2017

È stato realizzato, discusso e successivamente modificato un quadro di valutazione iniziale, contenente principalmente dati quantitativi. In seguito, il partenariato ha concordato per l'inclusione di un elemento di riscontro qualitativo.

Fase pilota Febbraio-Marzo 2018

In tutti i paesi partner sono stati condotti una serie di test con approcci e dati



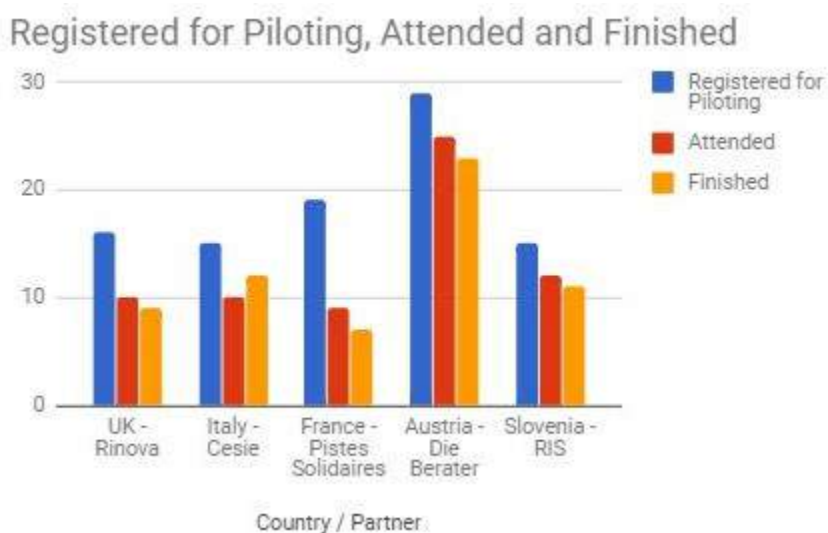
demografici diversi per produrre il miglior
approccio comparativo possibile.

Dati sperimentali: Riflessioni e risultati

I dati della esercitazione sperimentale sono stati estratti allo scopo di consentire analisi comparative transnazionali per aggiornare questo rapporto di valutazione.

Dati complessivi:

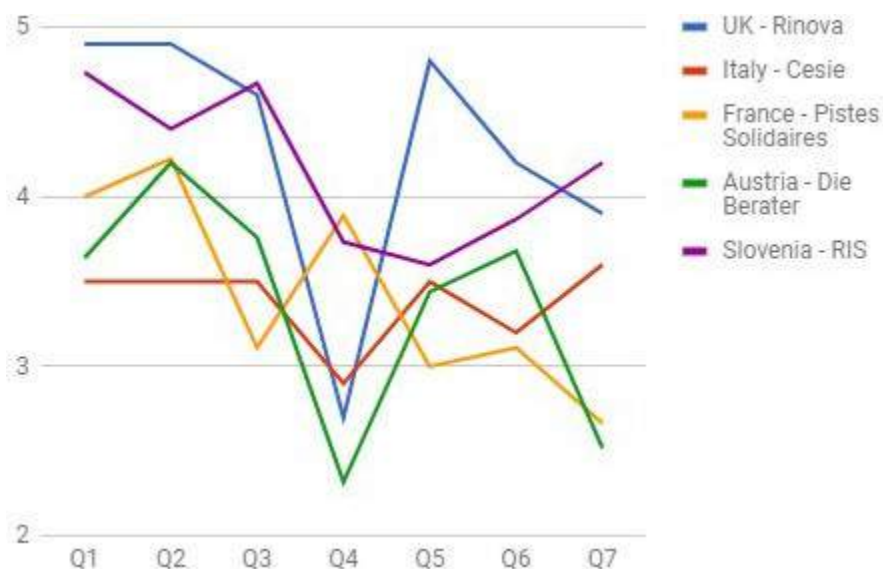
- 5 partner su 6 sono stati in grado di produrre in modo soddisfacente
- 9 Formatori sono stati coinvolti nella fase pilota
- 94 partecipanti sono stati efficacemente coinvolti e iscritti
- 66 di loro hanno partecipato all'intera fase pilota
- 63 partecipanti hanno portato pienamente a termine la sperimentazione



Sono stati distribuiti due questionari all'inizio e alla fine del processo, riportanti ognuno 7 domande quantitative destinate ai partecipanti e da valutare da 1 a 5.

Punto di partenza, Questionario di introduzione

- Q1 : L'introduzione allo Storytelling è stata utile
- Q2 : Sono a conoscenza di che cosa sia lo Storytelling
- Q3 : Raccontare le storie è importante
- Q4 : Sono a conoscenza di che cosa siano le mappe digitali
- Q5 : Sono capace di creare il mio video
- Q6 : Sono a conoscenza di che cosa siano i diritti di autore e la protezione dei dati
- Q7 : Sarò in grado di creare la mia storia digitale.



Questo grafico illustra il risultato medio ottenuto per paese, per ognuno dei quesiti sopra elencati.

In generale, i primi tre quesiti mostrano un migliore livello di sicurezza da parte di tutti i paesi, il Q4 riporta l'aspetto meno conosciuto (sono a conoscenza di che cosa siano le mappe digitali), mentre i tre quesiti tecnici finali offrono delle risposte molto più eterogenee.

Per quanto concerne la valutazione comparativa individuale, i quesiti Q1 e Q2 riportano esiti coerenti tra tutti i gruppi dei paesi: la valutazione presenta infatti solamente due risposte principali, ovvero 5 e 4.

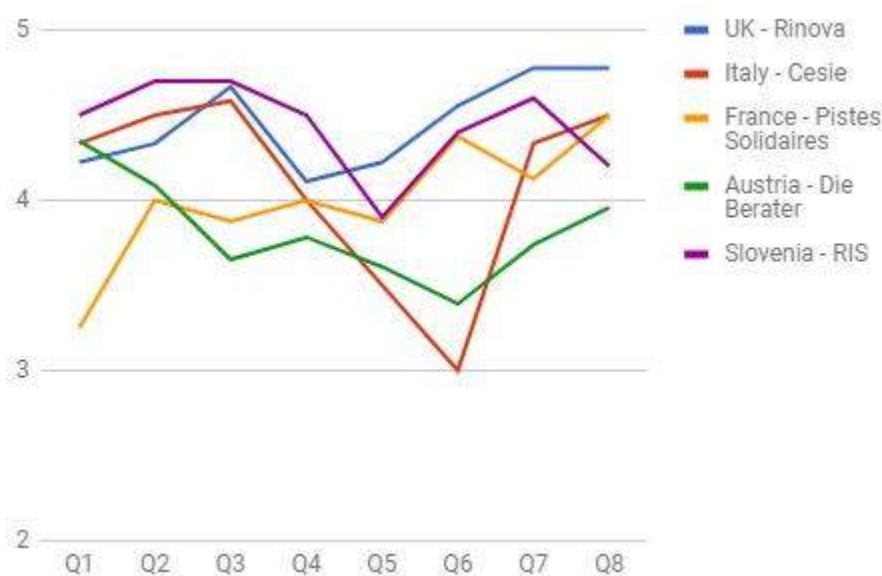
I quesiti Q3 e Q7 mostrano una maggiore variazione, mentre i quesiti Q4, Q5 e Q6 presentano un ampio ventaglio di risposte.

La Gran Bretagna e la Slovenia presentano il più elevato tasso di sicurezza mentre l'Italia e l'Austria mostrano un approccio molto più realistico verso l'auto valutazione comparativa.

In generale, dai dati iniziali possiamo trarre la conclusione che i partecipanti in tutti i paesi si siano trovati a proprio agio con l'importanza e con il valore evocati dal concetto di storytelling digitale e che tutti loro siano stati esposti a certi elementi di tecnologia. I dati sottolineano la necessità per un ulteriore sviluppo relativo allo storymapping e alla protezione dei dati.

La distanza percorsa: Questionario Finale

- Q1 : Creare la mia storia digitale è stato semplice
- Q2 : Ho acquisito maggiore conoscenza in relazione allo storytelling
- Q3 : Raccontare le storie è importante
- Q4 : Ho apprezzato il mio viaggio attraverso le mappe digitali
- Q5 : Ho reputato più semplice creare un video dopo la formazione
- Q6 : Ho migliorato la mia conoscenza circa i diritti di autore e la protezione dei dati
- Q7 : I laboratori e la formazione si sono rivelati utili nella creazione della mia storia
- Q8 : COMPLESSIVAMENTE: Ti è piaciuto fare parte del progetto TYS?



I quesiti Q1 e Q2 rispecchiano un evidente miglioramento in riferimento all'aspetto pratico dello storytelling.

Il Q3 è relativo alla consapevolezza e rappresenta la sola domanda che si ripete in entrambi i questionari. In Italia e in Francia si è registrato un significativo miglioramento.

Stando alle risposte date individualmente, possiamo osservare un chiaro livellamento all'interno dell'intero gruppo di partecipanti di ogni paese (eccetto per l'Austria). Due quesiti principali risultano essere controversi, ovvero il Q5 e il Q6, riportanti un'ampia discrepanza e un tasso più basso. Il basso tasso riportato dalla Slovenia circa il quesito Q8, il quale valuta il progetto nel suo complesso, è altrettanto significativo.

Da questi dati finali possiamo desumere come l'aspetto dello storytelling sia diventato importante per la maggior parte dei partecipanti e che la realizzazione stessa sia stata influenzata da dettagli tecnici e da difficoltà. Considerando il numero di risposte che sottolineano le difficoltà riscontrate con lo strumento e incrociando questi dati con i profili

che riportano problemi e scarsi risultati scolastici, possiamo approdare alla conclusione che sarebbe opportuno prestare particolare attenzione nel garantire la parità di accesso, al fine di rendere i laboratori equi nei confronti di tutti i partecipanti.

I formatori

8 formatori hanno completato i questionari.

È stato richiesto loro di effettuare 5 valutazioni comparative:

- I laboratori e la formazione sono stati complessivamente efficaci.
- La conoscenza e la comprensione dello storymapping digitale dei partecipanti è aumentata.
- I materiali di formazione hanno aiutato i partecipanti nella creazione delle loro storie.
- I partecipanti hanno apprezzato il processo di creazione delle loro storie.
- I materiali di formazione si sono dimostrati semplici da offrire ai partecipanti.



Risulta esservi un chiaro consenso sulla piacevole esperienza vissuta dai partecipanti. In base alle risposte individuali raccolte, possiamo osservare dei livelli di discrepanza in riferimento a quanto la formazione e i relativi materiali siano stati efficaci. Ad eccezione del Regno Unito, esiste un consenso quasi generale circa l'incremento della conoscenza sullo storymapping, tuttavia questo consenso si scontra con le risposte date dei partecipanti.

I dati specifici provenienti da questa valutazione quantitativa possono essere consultati all'interno del foglio di calcolo disponibile nel [Campo base](#) e nell'Appendice A del presente documento.

Riscontro di Qualità. Questionari.

I partecipanti

Regno Unito

È importante osservare l'evoluzione che è stata possibile constatare tra i commenti. Partendo da una loro totale assenza all'inizio del processo, si è infine giunti alla raccolta da parte di ogni singolo partecipante di commenti positivi circa l'esperienza vissuta. Tali commenti possono essere riassunti come segue:

- Commenti positivi sul formatore
- Aspettativa e gradimento delle idee e storie altrui
- Libertà di espressione delle proprie idee
- Ambiente familiare, accogliente, energia di gruppo e incontro ravvicinato con altri giovani.

Dato il contesto estremamente difficile esposto all'interno del riscontro qualitativo, l'impatto positivo della socializzazione e dell'esposizione ad altre storie e ad altre idee è impressionante: si è manifestata coesione e ciò ha aumentato la capacità di impegnarsi.

Slovenia

I commenti sono generalmente positivi. In questa fase pilota, l'introduzione iniziale crea evidentemente aspettative e interesse nei partecipanti e ciò è stato esplicitamente menzionato in diversi commenti. Il solo commento negativo iniziale, in seguito all'attività di laboratorio, si è convertito in positivo. Tra i commenti finali si fa nuovamente menzione esplicita dell'autoconsapevolezza, dell'apprendimento tra pari, dei benefici derivanti dall'interazione e della buona progettazione delle attività.

Francia

Come nel caso dei partecipanti provenienti dal Regno Unito, inizialmente non vi era stato alcun commento, ma nel questionario finale è stato possibile riscontrare commenti del tutto positivi, molti dei quali non particolarmente descrittivi, mentre altri hanno evidenziato gli aspetti relativi all'autoconsapevolezza, al gruppo e all'esperienza nel suo complesso, con un commento negativo circa la piattaforma utilizzata. Ciò dimostra ancora una volta che seguendo il processo di Tell Your Story l'impatto positivo si rivela in termini di autoconsapevolezza, sicurezza e impegno.

Italia

Il caso dell'Italia si palesa in netto contrasto rispetto agli altri paesi, dal momento che vi sono stati commenti iniziali da parte dell'intero gruppo, 3 dei quali hanno evidenziato gli aspetti positivi in 5 commenti separati, riguardanti la conoscenza reciproca attraverso le attività di socializzazione, un'altra persona ha fatto richiesta di un video di introduzione circa l'intero progetto e, infine, un'altra persona ancora ha affermato di non avere compreso come utilizzare lo strumento né tanto meno la sua utilità.

I commenti finali si sono dimostrati tutti positivi, facendo menzione del tutor e dell'organizzazione. Molti hanno sottolineato le proprie storie, il processo di riflessione e il superamento della timidezza e dei momenti di imbarazzo. Una persona ha reputato le attività iniziali eccessivamente infantili ma ha affermato di avere gradito il lavoro con lo strumento utilizzato e i risultati prodotti.

Austria

Anche in questo caso non sono stati raccolti commenti iniziali da parte dell'intero gruppo, ma in molti, invece di lasciare lo spazio per il commento in bianco, hanno espresso esplicitamente di non volere commentare.

Nel questionario finale, a malapena metà del gruppo ha lasciato un commento, 4 di loro hanno segnato come positiva l'intera esperienza, in 2 hanno menzionato come abbiano apprezzato la creazione della propria Story Map, un'altra persona ha fatto riferimento al miglioramento nella creazione dei video, un altro ancora a commentato la metodologia e i nuovi contenuti e 3 persone hanno elogiato l'operato del formatore.

Questionari dei Formatori.

È stato possibile raccogliere un grande numero di commenti rilevanti nei questionari rivolti ai formatori, che potremmo raggruppare e riassumere come segue:

- La misura del gruppo compresa tra un minimo di 10 e un massimo di 15 persone.
- Parare unanime sul come il laboratorio abbia accresciuto l'autoconsapevolezza dei partecipanti. Il contenuto dello storytelling viene citato da quasi tutti i partecipanti i quali affermano l'impatto positivo che nel complesso l'attività ha avuto.
- Osservazioni condivise circa la necessità di disporre di più tempo per una realizzazione più efficace
- Osservazioni condivise sull'inadeguatezza dello strumento ArcGis per il perseguimento dello scopo, con un riscontro specifico ricevuto in proposito da Eurogeo.
- Osservazioni condivise circa gli aspetti legati alla mappatura in quanto non offrono

la dovuta attenzione o non sono pertinenti per gli utenti particolari.

- Osservazioni condivise sulle relazioni che si sono istituite e sull'impatto positivo che queste hanno avuto nella fase pilota nel suo complesso.
- Osservazioni condivise relative al gruppo, al legame, alle relazioni create e sul relativo impatto positivo.
- Il Regno Unito ha sottolineato lo sforzo compiuto da Eurogeo nell'offrire soluzioni e supporto al partenariato attraverso lo strumento ArcGis.

Relazioni Qualitative, Sintesi Nazionali.

Si prega di consultare l'Appendice B per le relazioni complete di ciascun paese.

Francia.

L'organizzazione Pistes Solidaire ha operato in collaborazione con un centro che si occupa di disoccupazione giovanile, seguendo un processo di assunzione specializzato che coinvolge gli operatori giovanili.

L'approccio di attuazione consisteva nel dividere il gruppo in due parti più piccole e nell'operare una valutazione continua nel corso del processo. Hanno perfezionato il questionario di valutazione finale aggiungendo alcune domande per rispondere al loro specifico contesto.

Allo stesso modo hanno dovuto adattare alcuni aspetti del programma finale per facilitarne la realizzazione. Nelle conclusioni positive, hanno affrontato praticamente tutti gli argomenti previsti dall'applicazione.

Belgio

L'organizzazione Eurogeo ha fornito un riscontro molto onesto basato sulle criticità incontrate, e lavorando in partenariato anche con l'ONG locale, hanno chiaramente individuato e affrontato nella loro relazione gli aspetti critici riscontrati durante il processo, fornendo chiare spiegazioni delle ragioni e delle modalità con cui queste problematiche si sono verificate e offrendo commenti espliciti provenienti direttamente dai formatori coinvolti dai propri partner.

Italia

L'Italia ha dovuto compiere un notevole sforzo iniziale al fine di reclutare partecipanti per la fase pilota, entrando in contatto con diverse organizzazioni nella zona. Tale processo spiega probabilmente l'esito pari a zero abbandoni scolastici ottenuto nella loro realizzazione.

In Italia è stato adottato un duplice approccio sia per i gruppi che per i singoli individui. Nel corso del processo sono emerse delle difficoltà con la piattaforma online: mentre il processo di elaborazione della storia sul foglio è risultata in un totale successo, solo la metà dei partecipanti si è rivelata in grado di finire lo sviluppo della storia sulla piattaforma.

Il tempo e le sfide ad esso connesse hanno costituito l'argomento principalmente affrontato. La raccomandazione critica è coerente con questi due aspetti, ovvero il tempo da dedicare all'ascolto e le modifiche da apportare alla piattaforma.

Austria

L'organizzazione Die Berater ha raggiunto il numero più elevato di partecipanti nella fase pilota, in netto contrasto con le difficoltà da loro inizialmente incontrate relative alla capacità di portare i partecipanti fuori dal paese per la mobilità mista.

Evidenziano la sfida e la difficoltà riscontrata per la realizzazione delle storie rappresentata dal fatto che i partecipanti si conoscessero tra di loro. Hanno tracciato i profili e si sono rivolti a un gruppo molto complesso ed è pertanto notevole il successo che hanno ottenuto, sia in termini di numero di persone coinvolte che di storie prodotte.

Slovenia

L'organizzazione RIS ha operato in partenariato con una organizzazione locale per la realizzazione delle storie, esibendo una relazione della propria fase pilota molto chiara e strutturata secondo un formato giornaliero. In questo modo, è stato possibile mostrare un impegno crescente nei confronti dei partecipanti e, complessivamente, hanno prodotto un riscontro molto positivo circa gli aspetti generali.

Inoltre, evidenziano gli aspetti positivi per l'organizzazione partner e come la fase pilota di Tell Your Story potrà illustrare e supportare le loro attività future con i giovani.

Regno Unito

L'organizzazione Rinova ha stretto un rapporto di partenariato per la realizzazione delle storie e in questo caso, come per l'Austria, l'organizzazione si è rivolta a un gruppo altamente complesso di giovani. Nella sua relazione ha individuato con chiarezza gli aspetti positivi del programma e, cosa più importante, i modi attraverso i quali inserirlo all'interno dei percorsi educativi formali per la sostenibilità futura. Ha fatto menzione di come la creazione di legami tra i gruppi di partecipanti durante il processo costituisca uno degli aspetti positivi principali del programma.

Relazioni Qualitative. Argomenti comuni.

Il TEMPO costituisce l'elemento in assoluto più comune tra tutti i vari argomenti oggetto di valutazione approfondita. Quasi tutti i partner hanno fatto menzione, in un modo o nell'altro, della necessità di gestire meglio il tempo al fine di poterne disporre di più per la creazione dei legami e per riconfigurare gli orari o i laboratori.

L'aspetto personale, come l'autostima e l'autoconsapevolezza, risulta essere un altro argomento comunemente espresso dal partenariato. Questo aspetto rappresenta un iniziale

ostacolo da superare, in alcuni casi anche il più difficile, ma al contempo costituisce il risultato più frequentemente messo in luce da questa esperienza.

L'uso della piattaforma si è rivelato controverso. I commenti, provenienti dalla maggioranza dei partner e dei partecipanti, si focalizzavano sull'inadeguatezza della piattaforma rispetto allo scopo prefissato e rispetto al gruppo bersaglio più ampio a cui si stava puntando.

Ciononostante, un grande numero di partecipanti ha dichiarato di avere apprezzato il suo utilizzo. Le persone che hanno espresso questa affermazione sono state le stesse che hanno dimostrato di essere in possesso del livello di adeguatezza nelle competenze informatiche più alto.

L'Italia e la Slovenia hanno dovuto contattare numerose organizzazioni e compiere maggiori sforzi per trovare tra le proprie reti di contatti il numero di partecipanti richiesto. Ciò potrebbe mostrare alcuni elementi in comune tra i due paesi, in particolare per quanto concerne le modalità con le quali questo programma è stato integrato all'interno della cultura del lavoro dei giovani e dell'istruzione, mentre nel Regno Unito, in Austria e in Francia la sua attuazione è stata condotta senza il bisogno di tante conversazioni. Non sussiste alcuna prova che attesti il possesso da parte di questi partner di una rete di contatti migliore già esistente, pertanto le ragioni che spieghino questo aspetto in particolare andranno ricercate altrove.

In generale, tutti i partner hanno affrontato gruppi che presentavano livelli di difficoltà e ostacoli precedentemente riscontrati, tra i più estremi quelli osservati nel Regno Unito, in Austria, in Italia e in Francia, mentre la Slovenia ha sostenuto di avere avuto il gruppo più forte. Ciononostante, questo aspetto pare avere influenzato i formatori e la realizzazione stessa molto più di delle risposte fornite dai partecipanti.

Relazioni Qualitative. Eccezioni Locali.

Il contesto specifico del Belgio.

La realizzazione delle storie ha incontrato alcune difficoltà in Belgio, a causa di una serie di ragioni che possono essere apprese dal contenuto della loro relazione. Tuttavia, la partecipazione di Eurogeo, e in particolare di Luc, è stata notevole all'interno della fase di realizzazione degli altri gruppi, dal momento che ha dovuto fornire le vie di accesso e di fuga per tutti gli 86 partecipanti all'interno di tutti i paesi. Nelle relazioni di altri partecipanti figurano commenti con osservazioni specifiche che sottolineano questo contributo. Il Belgio si è inoltre impegnato nel fornire una documentazione di supporto supplementare per l'attuazione di ArcGis durante il lavoro svolto con i NEET (giovani disoccupati o non iscritti a corsi di istruzione o formazione) e con i giovani ASP (giovani che hanno fatto esperienza di Abbandono Scolastico Precoce). Si prega di consultare l'Appendice

C presente in questo documento.

Francia

La Francia ha optato per il gruppo di realizzazione più piccolo composto da circa 4 o 5 partecipanti. Tale intimità non sembra avere migliorato il risultato finale sotto certi aspetti, principalmente quelli emotivi, personali e interpersonali. D'altra parte, ha chiaramente esercitato un impatto positivo in termini di realizzazione tecnica e questa fase pilota è risultata essere quella che si è spinta oltre sotto questo aspetto.

Austria

Questa fase pilota si è occupata del numero di partecipanti più vasto, la cui entità era più del doppio della media, e mentre nel caso del Regno Unito il fatto che i membri del gruppo si conoscessero già tra di loro ha rappresentato un fattore positivo, nel caso dell'Austria ha sortito un impatto negativo. Ciò indica che potrebbero esservi delle differenze interculturali importanti che vanno affrontate in tema di competenze personali e interpersonali.

Valutazione Complessiva

La varietà di commenti positivi rilasciati dai formatori e dai partecipanti al progetto, e il progresso che può essere quantificato rispetto all'iniziale linea di partenza, sottolineano con fermezza la conferma positiva della metodologia applicata e dell'approccio seguito in Tell Your Story in qualità di strumento di supporto ed efficace, diretto ad accrescere la consapevolezza, l'autostima e l'inclusione sociale. Il senso di appartenenza e il progresso nelle competenze personali e interpersonali è ampiamente illustrato nei dati e pertanto dimostrato.

Tutti gli indicatori principali, quali l'autostima, le competenze interpersonali e personali, l'autoconsapevolezza, la sicurezza e il miglioramento delle competenze informatiche, pertinenti ai fini di un'applicazione sostenibile all'interno delle scuole, sono stati discussi in qualità di modulo di prevenzione, e rientrano all'interno dell'ambito di applicazione dei problemi in precedenza previsti da parte degli esperti del partenariato. Dati i limiti riscontrati nella fase pilota nell'arco di tempo consentito, ciò risulta essere un risultato informativo positivo.

Tutti gli elementi del programma si sono rivelati utili e/o hanno ispirato soluzioni nuove per l'attuazione locale e specifica

Conclusioni per gli Insegnanti, Educatori e Operatori Giovanili

Per gli insegnanti, gli educatori e gli operatori giovanili, queste conclusioni indicano una serie di vantaggi che, sotto molti importanti aspetti, miglioreranno le esperienze positive che questi vogliono offrire ai propri studenti e partecipanti:

- *Contribuiranno ad aumentare la curva di apprendimento in una serie di competenze trasferibili essenziali: autoconsapevolezza, competenze interpersonali e personali, sicurezza nel gruppo e impegno.*
- *Forniranno un quadro di riferimento parallelo che può essere facilmente manipolato e trasformato per includere sia la conoscenza che le competenze che inizialmente vengono lasciate fuori dall'ambito di*

applicazione dello storytelling, come ad esempio la produzione multimediale, il disegno, l'elaborazione e l'utilizzo delle piattaforme informatiche e, all'interno di un approccio molto più generale, diversi temi riguardanti l'inclusione sociale, la cittadinanza e i valori sociali. La qualità e l'estensione dei materiali e del programma, disponibili liberamente nella pagina web del progetto www.tellyourstorymap.eu forniscono un quadro generale e un punto di partenza solido per la realizzazione di esperienze simili all'interno di contesti diversi. Ciò è stato ampiamente dimostrato durante la fase pilota. Il partenariato di Tell Your Story, come è stato sopra descritto, realizza gli elementi in diversi modi, all'interno di diversi contesti e si rivolge a gruppi bersaglio di vario tipo, riportando esiti positivi in ogni circostanza.

Insegnamenti Tratti

Sono molti gli insegnamenti tratti allo scopo di migliorare e moltiplicare i benefici ottenuti dai metodi di Tell Your Story, sia per i partner che hanno già preso parte al progetto che per qualunque insegnante, educatore e operatore giovanile che verrà ispirato dal nostro operato:

1. Profilo iniziale dei partecipanti: durante l'intero studio e nel corso della fase pilota è stato dimostrato che una dose preliminare di informazioni sui singoli partecipanti e sul gruppo nel suo complesso possono essere di grande aiuto nella realizzazione delle storie e queste informazioni potrebbero essere raccolte attraverso un colloquio iniziale.
2. Attenzione per l'equità e la parità: da un lato il disporre di un gruppo eterogeneo costituisce un aspetto fondamentale per il successo del quadro, dall'altro ciò comporta il dovere tenere conto di un elemento non previsto e bisogna pertanto prestare un'attenzione straordinaria sia all'equità che alla parità, al fine di potere garantire ad ogni partecipante le stesse opportunità. È certamente vero che quanto detto costituisce un aspetto presente nella maggior parte della prassi con la quale oggi giorno ci si confronta, tuttavia è anche vero che non si era mai fatta menzione specifica di ciò in passato.
3. Gli strumenti sono elementi fondamentali per la realizzazione delle storie: tra gli aspetti positivi, il quadro di riferimento offre una grandiosa opportunità per ridimensionare ed espandere i metodi del

progetto all'interno di ogni sorta di offerta formativa, grazie alla sua capacità di includere strumenti diversi al fine di consentire la realizzazione dello storytelling. Le mappe rappresentano degli strumenti importanti e pertinenti ma anche altri strumenti possono dimostrarsi ugualmente efficaci. In termini di sostenibilità, è anche possibile prevedere come gli sviluppi di nuovi strumenti porteranno sempre a considerare come obsoleti quelli che si trovano in attuale utilizzo, ma la nostra metodologia può facilmente assorbire questi sviluppi e trasformarsi per continuare a realizzare i risultati attesi.

Raccomandazioni per la Sostenibilità

- Fornire un più ampio ventaglio di opzioni in relazione agli strumenti da utilizzare per consentire il raggiungimento del risultato finale del processo di storytelling. Attuare un sistema di ricerca autonoma.
- Tenere conto del nuovo GDPR (Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati) e fare in modi di garantire la privacy by design. Tutte le informazioni di questo progetto dovrebbero essere cancellate in seguito all'approvazione della Agenzia Nazionale altrimenti i partner potrebbero risultare esposti al rischio di sanzioni.
- Attuare il programma nelle scuole in qualità di azione a lungo termine nel corso di un intero anno accademico, mediante un approccio meno intensivo.
- Attuare il programma nelle organizzazioni di lavoro giovanile per un periodo più lungo.

APPENDICE A : Schede tecniche.

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/11yV13yCffj2SiyUacHgVcqEXumB79zp1tYaeLEhgAh0/edit?usp=sharing>

TYS IO4 Evaluation Report Qualitative Data

General numbers

Country / Partner	Registered for Piloting	Trainers	Attended	Finished	Comments
UK - Rinova	16	2	10	9	
Italy - Cesie	15	1	10	12	Attendance hasn't been registered on the standard
France - Pistes Solidaires	19	1	9	7	Attendance hasn't been registered on the standard
Austria - Die Berater	29	1	25	23	
Slovenia - RIS	15	2	12	11	
Belgium - Eurogeo		2			Could not provide due to privacy issues.
Totals	94	9	66	62	

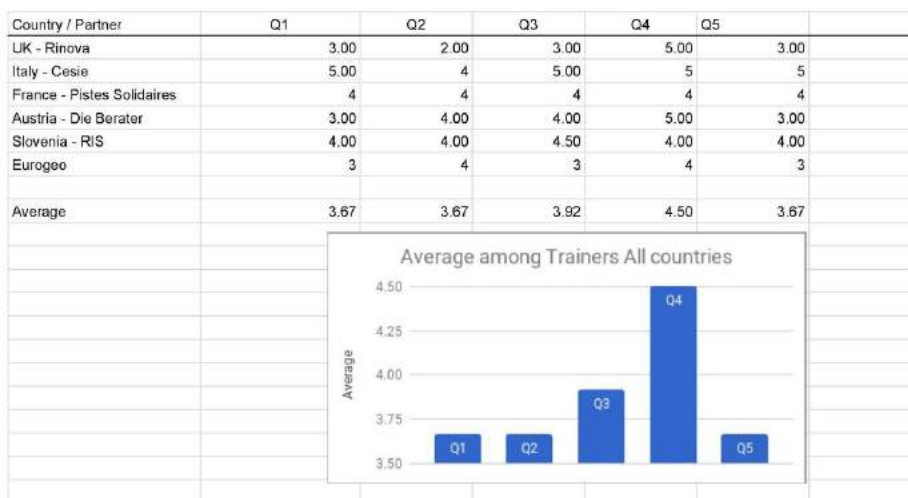
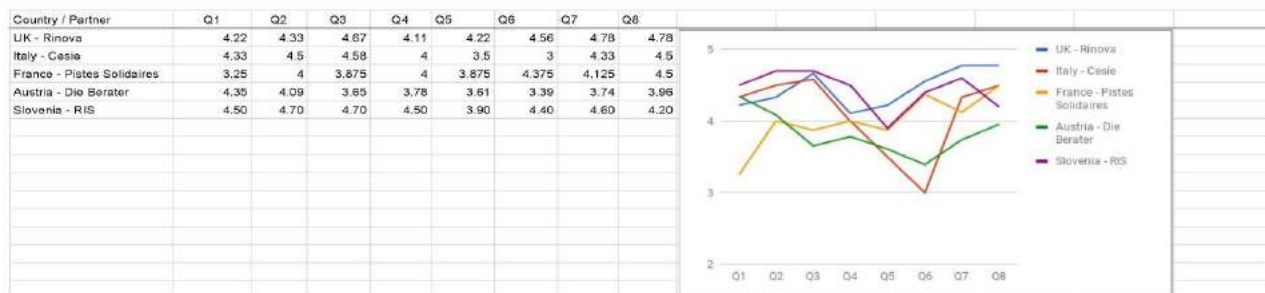
Country / Partner	Registered for Piloting	Attended	Finished
UK - Rinova	16	10	9
Italy - Cesie	15	10	12
France - Pistes Solidaires	19	9	7
Austria - Die Berater	29	25	23
Slovenia - RIS	15	12	11

TYS IO4 Evaluation Report Qualitative Data

Introduction Quest

Country / Partner	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7
UK - Rinova	4.9	4.9	4.6	2.7	4.8	4.2	3.9
Italy - Cesie	3.5	3.5	3.5	2.9	3.5	3.2	3.6
France - Pistes Solidaires	4	4.22	3.11	3.89	3	3.11	2.67
Austria - Die Berater	3.64	4.2	3.76	2.32	3.44	3.68	2.52
Slovenia - RIS	4.73	4.4	4.67	3.73	3.6	3.87	4.2

Country / Partner	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7
UK - Rinova	4.9	4.9	4.6	2.7	4.8	4.2	3.9
Italy - Cesie	3.5	3.5	3.5	2.9	3.5	3.2	3.6
France - Pistes Solidaires	4	4.22	3.11	3.89	3	3.11	2.67
Austria - Die Berater	3.64	4.2	3.76	2.32	3.44	3.68	2.52
Slovenia - RIS	4.73	4.4	4.67	3.73	3.6	3.87	4.2



APPENDICE B: Relazioni Qualitative.

Si riporta qui di seguito una lista di link per ogni paese che ha partecipato alla fase pilota, per consentire di scaricare la relazione qualitativa completa relativa ad ogni singola esperienza realizzata.

Segue un rapporto sintetico redatto del Cesie ai fini della sua pubblicazione.

Francia

<https://public.3.basecamp.com/p/qpnZH83uFeFiRMPePnjbR8eh>

<https://public.3.basecamp.com/p/DFTGfTvVQsd71ziVZMfqNaDr>

Italia

<https://public.3.basecamp.com/p/t9cUvAVJx5n8gJcLDMGSN2tt>

Belgio

<https://public.3.basecamp.com/p/qLSpQWJyiEaHjRJhM3VAYmy3>

Regno Unito

<https://public.3.basecamp.com/p/WGuLpmEQNco6bZR3Km7dHzid>

Slovenia

<https://public.3.basecamp.com/p/DEp5EQXNu3AGzFVdbnJ5siJp>

Austria

<https://public.3.basecamp.com/p/WazgartJ3cvP4ZAZzp9e8GiW>

Francia

Contesto:

L'organizzazione Pistes-Solidaires ha preso la decisione di collaborare insieme ad un centro locale che si occupa di disoccupazione giovanile a Pau, il quale è responsabile di Garanzia Giovani, allo scopo di raggiungere il gruppo bersaglio: giovani che hanno abbandonato gli studi di età compresa tra i 16 e i 25 anni. Hanno avuto già occasione di lavorare insieme a loro ad un programma precedente, ovvero l'IEJ (Initiative for Youth Employment), sostenuto dal Fondo Sociale Europeo.

Numero dei partecipanti iscritti: 9

Numero dei partecipanti che hanno frequentato: 9

Formatori: 1

Attuazione:

Hanno deciso, insieme al centro locale di disoccupazione giovanile, di organizzare dei laboratori nel corso di quattro giorni.

Sono riusciti a raccogliere due gruppi diversi:

- Il primo gruppo il 19, il 20, il 26 e il 27 di febbraio, insieme a 4 giovani;
- Il secondo gruppo dal 13 fino al 16 marzo, insieme a 5 giovani. Tra questi, uno ha abbandonato il progetto prima della sua conclusione.

Profilo dei partecipanti:

Hanno lavorato a diretto contatto con gli operatori giovanili che sono incaricati di seguire i giovani all'interno di Garanzia Giovani. Hanno preselezionato 19 giovani che risultavano corrispondere ai profili e che potevano essere interessati al progetto Tell Your Story. L'obiettivo non era quello di costringerli a partecipare ma di motivarli e di incoraggiarli a farlo. Al fine di spiegare loro il contenuto dei laboratori e gli obiettivi, hanno organizzato varie riunioni informative.

Dei 19 giovani che hanno inizialmente aderito ai laboratori, solo in 9 hanno poi partecipato. Tra questi, in due non hanno realizzato alcuna Story Map poiché non hanno preso parte a tutte le sessioni. Nel caso del primo, l'assenza è stata causata da problemi di salute ma nel caso del secondo, l'assenza è stata motivata dalla perdita di interesse nei confronti del progetto.

Italia

Contesto:

Il CESIE ha contattato e incontrato un vasto numero di potenziali soggetti interessati a Palermo e nelle periferie, i quali lavorano con i giovani, concentrandosi in particolare sui giovani ASP. Hanno scambiato le storie e le mappe digitali che sono state realizzate durante il progetto e che sono state coinvolte nella produzione multimediale congiunta.

Tutti hanno prodotto la propria Story Map sulla lavagna a fogli mobili ma, quando si è trattato di utilizzare la piattaforma ArcGis, questa si è dimostrata difficile da usare per alcuni partecipanti e gli stessi avrebbero avuto bisogno di disporre di più tempo. Questa è la ragione per cui alcuni partecipanti hanno lavorato in coppia alle proprie Story Map. Nessuno di loro ha voluto mostrare al pubblico la propria mappa, pertanto le Story Map prodotte risultano essere 7 in tutto.

Numero dei partecipanti iscritti: 15

Numero dei partecipanti che hanno frequentato: 15

Formatori: 1

Attuazione:

Per la fase pilota, loro hanno fatto ricorso a due diversi approcci: quello di gruppo e quello individuale. Per la sessione di gruppo sono state previste 5 giornate di sessione per 13 partecipanti, mentre la sessione individuale è stata condotta separatamente insieme ad altri 2 partecipanti nel corso di mezza giornata.

Le attività svolte in gruppo si sono basate su quelle eseguite a Palermo durante la mobilità mista.

Le sessioni sono state suddivise nella seguente maniera:

- Dare il benvenuto ai partecipanti, iniziare a conoscersi, presentazione dello storytelling attraverso attività di gruppo o individuali;
- Creazione delle loro storie attraverso l'attività "Mappare il viaggio della vita";
- Introduzione al diritto e all'etica, iniziare a creare le Story Map;
- Sviluppo e creazione delle Story Map;
- Presentazione e condivisione in gruppo.

Per quanto concerne la sessione individuale, gli argomenti sopracitati sono stati affrontati ma le attività si sono maggiormente focalizzate sulla discussione insieme ai partecipanti, mentre per quanto riguarda i formatori, per loro si è dimostrato fondamentale creare un atmosfera di fiducia e amichevole.

Profilo dei partecipanti:

Durante la fase pilota, un gruppo di 15 giovani, principalmente con alle spalle un passato segnato dall'abbandono scolastico precoce, ha condiviso aneddoti circa il proprio percorso in generale o riguardanti le ragioni che li hanno portati ad abbandonare gli studi e alle conseguenze scaturite da questa loro decisione.

Belgio

Contesto:

La fase pilota in Belgio era stata concepita per essere eseguita a Ghent ad opera dell'organizzazione JES, ovvero un laboratorio che si occupa dei NEET e di migranti e rifugiati che dimostrano maggiori difficoltà a inserirsi nella società (www.jes.be).

Dal momento che si occupano di NEET tra i quali figurano anche rifugiati e migranti, la formazione doveva venire impartita dal personale del JES, lasciando così ad EUROGEO il solo compito di istruire i formatori di JES e di insegnare loro come lavorare con i materiali.

Numero dei partecipanti iscritti: Non disponibile

Numero dei partecipanti che hanno frequentato: Non disponibile

Formatori: Non disponibile

Attuazione:

La fase pilota in Belgio non ha ottenuto particolare successo per una serie di ragioni:

- È stato molto difficile il reperimento di una organizzazione che si occupasse di NEET in Belgio e quando poi è stata trovata era già agosto 2017;
- A causa di ciò, purtroppo nessuno ha potuto prendere parte alla mobilità mista organizzata a Palermo a settembre 2017;
- Inoltre, hanno creato il loro piano di lavoro annuale tra maggio e giugno 2017, per pianificare il lavoro da svolgersi durante l'anno 2017-2018. Pertanto, era oramai complicato riuscire ad intervenire nel loro programma;
- Non avevano familiarità con i materiali quando sono stati loro consegnati a dicembre 2017 ed esaminati dai formatori di JES;
- Hanno ritenuto che questi non fossero sufficientemente adatti a competere con i propri prodotti, pertanto, a marzo 2017, è stato loro proposto di aiutarli nello svolgimento dell'intera formazione ma ciò non è stato possibile;
- Hanno anche tentato di trovare un'altra organizzazione che in Belgio si occupasse dei NEET ma senza successo.

Profilo dei partecipanti:

NEET, migranti e rifugiati che mostrano maggiori difficoltà ad inserirsi nella società.

Slovenia

Contesto:

La struttura prestabilita di RIS e le sue chiare indicazioni per l'organizzazione del lavoro hanno reso più agevole la preparazione delle attività per i tutor e la trasmissione delle informazioni, tanto che i partecipanti si sono dimostrati in grado di formulare prontamente delle domande e di ottenere le relative delucidazioni. I partecipanti si sono dichiarati soddisfatti della concreta applicazione dell'attività, che ha previsto uno spazio sia per l'esperienza personale di laboratorio che per delle informazioni complementari, così come pure per domande e dibattiti sui modi possibili di svolgere un'attività individuale

Numero dei partecipanti iscritti: 15

Numero dei partecipanti che hanno frequentato: 12

Formatori: 2

Attuazione:

Come parte del progetto Tell Your Story, è stata condotta una fase pilota riguardante lo svolgimento di attività di storytelling a partire dal 19 febbraio 2018 fino al 23 dello stesso mese, dalle ore 9.00 alle ore 15.00. Il gruppo bersaglio è stato costituito da giovani che hanno abbandonato precocemente gli studi di età compresa tra i 18 e i 25 anni.

Profilo dei partecipanti:

I partecipanti sono stati rintracciati tramite diversi canali mediatici (il sito web di RIS Mansion Rakičan, la pagina di Facebook, il portale web locale di Pomurec), con l'invito dell'agenzia di collocamento Murska Sobota e con il contributo dell'organizzazione Ljudska univerza Murska Sobota, all'interno della quale si attua il programma PUM destinato all'apprendimento progettuale per giovani adulti e che opera insieme a giovani che hanno abbandonato precocemente gli studi.

Un candidato è stato rintracciato da attivisti del programma ZZ-Rom, il quale opera nel campo della minoranza rom (salute, socializzazione e occupazione).

La minoranza rom costituisce un gruppo particolare e rischioso, i cui livelli di abbandono scolastico sono ancora alti. Due candidati sono stati rintracciati attraverso il programma Social Activation, il quale comprende giovani disoccupati di lungo durata. Tutti i partecipanti ai laboratori vi hanno preso parte in qualità di volontari.

Regno Unito

Contesto:

Rinova ha realizzato la fase pilota al WAC College, un istituto a Camden, il quale offre percorsi formativi artistici principalmente a giovani che non hanno riscosso successo nel sistema educativo generale. Il WAC rappresenta un Servizio Educativo Alternativo.

Il contesto di Camden stesso è complesso, in particolare per i giovani, nonostante il quartiere sia uno dei più iconici di Londra. La realtà dell'80% dei suoi abitanti è piuttosto varia e, per consultazione, questo articolo è inteso a offrire un'idea dell'estensione e dell'entità dei crimini violenti e del comportamento antisociale che connota l'area di Camden.

Ciononostante, il WAC College ha rappresentato un ambiente ideale per questo genere di esperienza, oltre che uno dei pochi luoghi che in quell'area risulta essere in grado di offrire il livello di supporto e di tecnologia necessari per questa sperimentazione. Non hanno riscontrato alcun problema in termini di connessione a internet, accesso a computer sufficientemente idonei, videocamere digitali o per qualsiasi altra cosa di cui avrebbero potuto avere bisogno per realizzare una qualunque storia. Sono consapevoli del fatto che in un qualsiasi altro ambiente tutto ciò sarebbe stato molto più complicato.

Se il programma TYS e i materiali di formazione venissero impiegati nel corso delle lezioni PHSE (Educazione Personale, Sociale e alla Salute) nelle scuole e nelle università, ciò costituirebbe una grande occasione di riflessione per gli studenti che hanno problemi scolastici. Rappresenterebbe inoltre uno strumento eccezionale da impiegare all'interno dei Centri Giovanili e di cui disporre grazie agli operatori giovanili che hanno costruito delle relazioni con quei giovani che potrebbero stare incontrando difficoltà scolastiche.

Numero dei partecipanti iscritti: 16

Numero dei partecipanti che hanno frequentato: 10

Formatori: 2

Attuazione:

Ritengono che la fase pilota di TYS avrebbe potuto essere molto più complicata, se per esempio non avessero cominciato da un punto di partenza positivo come quello in cui tutti i giovani si conoscevano perché avevano frequentato la WAC e si sentivano nel complesso a proprio agio sin dall'inizio. Ciononostante, loro hanno comunque riscontrato delle difficoltà riguardanti la condivisione delle storie e i partecipanti si sono dimostrati parecchio riluttanti all'idea di creare le proprie storie per destinarle alla visione del pubblico,

pertanto si potrà constatare come alcune storie non siano state particolarmente approfondite.

Quello che è stato chiaramente possibile evincere a conclusione delle sperimentazioni effettuate, è stato che il gruppo ha iniziato a diventare più unito, consentendo loro di condividere le proprie storie e di sentirsi più sicuri durante il processo.

D'altra parte, il fatto che loro stessero partecipando alla sperimentazione durante il loro tempo libero riflette l'intensità dei rapporti costruiti durante il tempo trascorso al WAC. Il processo e la progettazione della formazione incoraggia i giovani a trascorrere il tempo insieme, creando in tal modo coesione di gruppo. Il senso di appartenenza al gruppo è fondamentale in termini di successo per tutti coloro i quali hanno preso parte alla creazione delle proprie storie, oltre che di particolare aiuto per noi in termini di produzione delle storie stesse.

Si è inoltre notato che i partecipanti hanno trovato molto difficile il rimanere seduti e il prestare ascolto. Quindi, allo scopo di esplorare le storie, l'importanza della loro condivisione e il perché abbiamo bisogno di raccontarle e di ascoltarle è stato inizialmente utilizzato il gioco della palla. Lanciare la palla ai partecipanti che volevano parlare si è dimostrato uno strumento utile e nel complesso ha permesso agli altri di ascoltare.

Tengono molto a sottolineare il ricorso a una tecnica che in passato è stata raramente applicata e che ha funzionato durante la fase pilota due o tre con grande successo. Hanno ridotto in modo drastico l'illuminazione della stanza fino a rendere le altre persone a malapena visibili e ciò ha indotto una calma tale nel gruppo che li ha resi molto più produttivi.

Profilo dei partecipanti:

Nel complesso, l'intero gruppo che ha preso parte a questa esperienza condivide una storia comune caratterizzata da difficoltà, essendo i partecipanti delle vittime di bullismo o di abusi familiari di ogni sorta e dimostrando una certa mancanza di sicurezza e di autostima. Perfino i due modelli di ruolo, i quali avevano già superato questa situazione ne hanno condiviso il medesimo aspetto di conflitto emotivo.

Austria

Contesto:

L'Organizzazione Die Berater ha svolto la fase pilota nazionale a Oberwart nel sud di Burgenland. I partecipanti della fase pilota erano anche i partecipanti di un altro programma in collaborazione con il servizio di collocamento dell'Austria. Questo programma supporta i giovani privi di un diploma di scuola superiore a rientrare all'interno del percorso formativo e li aiuta a ottenere dei certificati di apprendistato. Tutto ciò dovrebbe aumentare le loro opportunità di inserimento professionale. La maggior parte dei partecipanti al programma sono giovani che hanno abbandonato precocemente gli studi.

Numero dei partecipanti iscritti: 29

Numero dei partecipanti che hanno frequentato: 25

Formatori: 1

Attuazione:

Il numero di partecipanti è stato troppo alto e per tale ragione sono stati suddivisi in due diversi gruppi. Non vi è stato abbastanza tempo per potere lavorare con ognuno di loro individualmente, perciò vi saranno solo qualche descrizione dei partecipanti.

Profilo dei partecipanti:

I partecipanti si conoscevano già e questo fatto ha esercitato un'influenza negativa sui partecipanti stessi. Questi si sono infatti dimostrati timidi all'interno del gruppo e anche nella condivisione online delle proprie storie. Non c'è stato abbastanza tempo per convincerli a condividere online le proprie storie.

APPENDICE C: ArcGIS Online & Story Map

1 Il valore aggiunto derivante dall'utilizzo di ESRI ArcGIS Online

1 Introduzione

Un Geographic Information System (GIS) o sistema informatico geografico prevede l'uso di un computer e di un programma specializzato, che illustri dati geo-referenziati su una mappa. I programmi GIS consentono all'utente di ingrandire e di rimpicciolire fino al raggiungimento la dimensione adeguata, di attivare e di disattivare i layer informativi e perfino di aggiungere informazioni. In parole povere, possiamo pensare al GIS come una sovrapposizione di fogli di carta da lucido digitali su una mappa di base. Molti GIS sono accessibili online e possono spesso venire condivisi e visualizzati su dispositivi mobili, rendendoli degli strumenti versatili ed estremamente economici per il loro utilizzo nella vita quotidiana così come nel settore dell'istruzione: una delle applicazioni GIS più frequentemente utilizzate è probabilmente quella che impiega i dati di navigazione in diretta di Google Map per il calcolo di un itinerario.

2 Perché utilizzare ArcGIS?

Il GIS è particolarmente efficace nella visualizzazione di informazioni spaziali e relative ai luoghi. Pertanto, questo strumento si presta ad essere utilizzato ovunque e per quasi ogni oggetto di ricerca sia a livello locale che globale. Aiuta a investigare i rapporti, i modelli e gli sviluppi, perciò integra un approccio basato sull'indagine o sulla scoperta con l'apprendimento. Inoltre, aiuta i giovani ad esplorare e a confrontare le informazioni, a visualizzare i paesaggi o a illustrare i dati. La diffusione crescente dei dispositivi mobili implica il fatto che anche i GIS possono rendersi particolarmente accessibili e aggiungere così un valore concreto all'interno dei contesti di apprendimento. L'accesso alle informazioni e ai dati è sempre più spesso considerato come un diritto nei confronti dei cittadini. Attraverso l'uso di ArcGIS Online si ha l'opportunità di accedere ai dati e anche la possibilità di aggiungere le proprie informazioni.

3 Le applicazioni di ArcGIS

Il GIS offre una grande varietà di applicazioni, rappresentando uno strumento sia per il disegno che per l'interpretazione dei dati e delle idee mediante il ricorso alle mappe e alla visualizzazione delle informazioni. Può essere utilizzato semplicemente per aiutare a esplorare una zona oppure per adempiere a compiti più complessi, come ad esempio per effettuare indagini locali. Le mappe possono essere commentate con il testo e collegate a foto, file audio e video e in tale modo ArcGIS Online può essere impiegato anche per creare delle 'Story' Map, ovvero delle mappe che riportano storie avvincenti allo scopo di aiutare le persone a esplorare e a spiegare le proprie idee, opinioni, sentimenti ed esperienze. Inoltre, può contribuire a valutare sfide molteplici, comprese quelle relative al processo decisionale, individuando i vantaggi e gli svantaggi di particolari proposte.

4 ArcGIS e le competenze

L'utilizzo di ArcGIS come insieme di strumenti software implica lo sviluppo di una vasta gamma di competenze di base e specifiche utili nello sviluppo e nell'avanzamento della propria carriera. Le competenze di base ruotano semplicemente attorno alla visualizzazione di dati e al trattamento delle informazioni, per esempio attivando e disattivando dei layer, cambiando le mappe di supporto, misurando le distanze, trovando le coordinate e aggiungendo note alla mappa. Le competenze di intermedie prevedono una più complessa rappresentazione delle decisioni, ad esempio possono riguardare i modi per visualizzare meglio i dati, aggiungendo dati ed elementi multimediali, e se fare ciò attraverso la propria raccolta dati o tramite l'individuazione e l'utilizzo di dati secondari. Inoltre, comprende l'esplorazione, l'analisi e la valutazione della serie di dati. Competenze di livello più avanzato sono ad esempio quelle che consistono nella creazione della visualizzazione di dati sofisticati mediante strumenti analitici o manipolando i dati e impiegando strumenti statistici nell'analisi quantitativa dei dati. Queste sono competenze molto richieste in una Europa che offre dati aperti come osservabile nel portale di EuropaEU (<https://open-data.europa.eu/>) e in una società che richiede sempre più spesso l'accesso istantaneo alle informazioni. Esistono numerosi progetti europei (digital-earth.eu, GI-Learner, iGuess, I-Use, GIN2K) che hanno trattato nel dettaglio l'importanza di utilizzare i dati aperti nei diversi contesti di apprendimento.

L'applicazione concreta di ArcGIS consiste nel costruire una solida comprensione dell'importanza e della pertinenza di questa tecnologia all'interno della società. È fondamentale che i giovani comprendano la potenza e la natura universale del GIS nel gestire il mondo all'interno del quale viviamo. Inoltre, aiuta i giovani a comprendere come i potenti strumenti GIS siano immediatamente disponibili per loro, fornendoli della sicurezza necessaria per il loro utilizzo. Dal momento che il GIS rappresenta un'industria in rapida crescita e un'importante fonte di occupazione, l'utilizzo delle applicazioni di ArcGIS potrebbe ispirare gli studenti a seguire in futuro un percorso professionale proprio nell'ambito del GIS.

5 Perché utilizzare ArcGIS Online?

Esri è un fornitore di programmi per sistemi informatici geografici (GIS) riconosciuto a livello mondiale, il quale ha concentrato sempre più i suoi sforzi nello sviluppo di un GIS online. Grazie alla piattaforma online di creazione di mappe di Esri, ovvero ArcGIS Online, gli utenti sono in grado di creare, accedere e condividere con facilità dati, mappe e applicazioni nella cloud.

L'ArcGIS Online rappresenta un'applicazione standard industriale, utilizzata a livello mondiale da parte di milioni di utenti per raccogliere e mostrare informazioni. È sviluppata dal leader del settore Esri Inc, il quale collabora attivamente nel contesto del Programma Europeo sulle Competenze e le Professioni Digitali (<https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/digital-skills-jobs-coalition>) in Europa e nell'offerta di libero accesso alla piattaforma a molte centinaia di istituti scolastici in Europa (<https://www.esri.com/en-us/school-program-europe/overview>). ArcGIS Online è una piattaforma consultabile in varie lingue, così come in diverse lingue sono disponibili i file di aiuto, i video guida e la documentazione di supporto.

ArcGIS Online offre una serie di strumenti basati sulla diffusione continua in cloud che consentono la mappatura tramite dispositivi mobili e la raccolta di dati, la realizzazione di Story Map e di Basemap, la raccolta di una grande quantità di dati online e di strumenti di analisi territoriale sofisticati che offrano analisi dei buffer, dei layer, dei query, degli hot spot e

il potenziamento dei dati. È disponibile un nuovo sito web di Learn ArcGIS (<http://learn.arcgis.com/en/>) il quale fornisce un ampio numero di lezioni guida che impiegano ArcGIS Online per svolgere le analisi.

ArcGIS Online permette la compatibilità multiplatforma (Windows, Mac, IOS, and Android) per la visualizzazione di mappe, la modifica, la raccolta dati e l'analisi. Gli utenti possono accedere alle mappe attraverso l'applicazione ArcGis di Esri disponibile per smartphone IOS e Android per documentare località e fotografare i luoghi preferiti e i punti di riferimento. ArcGIS Online consente la raccolta dati porta-il-tuo-dispositivo. È possibile utilizzare il proprio dispositivo portatile (tablet, smartphone) per raccogliere le informazioni basate sulla tua posizione (dati geo-referenziati). Queste capacità di mappatura e la facilità della raccolta dati tramite dispositivo mobile consente di accedere alle mappe e ad aggiornarle tramite il proprio dispositivo 24/7/365.

6 Perché utilizzare le Story Map?

Lo storytelling costituisce una parte essenziale della natura umana. La varietà di approcci che utilizzano le mappe possono fungere da mezzi potenti per lo storytelling. La natura delle mappe li rende degli strumenti ideali per la comunicazione delle storie che avviene secondo modalità che coinvolgono il lettore e superano le divisioni linguistiche e culturali. I recenti progressi nella disponibilità dei dati e delle tecnologie digitali, compresi i sistemi informatici geografici (GIS) e di archiviazione dei dati su cloud, rendono le mappe disponibili a milioni di persone. Ciò ha inoltre rivoluzionato le modalità con cui le persone creano e comprendono le storie che si basano sulle mappe.

Tra le applicazioni web che sono state sviluppate da Esri figura Story Map, un'applicazione che coniuga le mappe digitali dinamiche con altri elementi narrativi (ad esempio, il titolo, il testo, la leggenda, le finestre a comparsa e altri elementi visivi) per aiutare il creatore a trasmettere efficacemente un messaggio. Mentre l'effettiva creazione di una Story Map richiede un minimo di abilità tecnica, l'interfaccia progettata da Esri si rivolge a un pubblico non esperto.

Le Story Map possono essere utilizzate per supportare i giovani nell'apprendimento di contenuti interdisciplinari, oltre che nello sviluppo delle competenze relative al pensiero spaziale, in particolare quando si utilizzano per applicazioni concrete. Inoltre, i giovani apprenderanno anche una nuova tecnologia.

Data la novità degli strumenti e delle tecnologie per le Story Map e per ArcGIS Online è stata svolta poca ricerca in merito alla sua applicabilità all'interno dei percorsi di istruzione formale, mentre non risulta esserci alcuna ricerca per quanto riguarda il settore dell'istruzione non formale. Una ricerca recente che indaga le percezioni degli insegnanti a proposito delle Story Map è stata condotta da Strachan (2015) la quale ha mostrato come queste risultino essere facili da utilizzare e come le storie possano venire costruite con rapidità. Pertanto, le Story Map hanno dimostrato di arrecare benefici sia ai loro creatori sia agli utenti, rivelando anche la sua attinenza nella società moderna, ricca di informazioni e multimediale di oggi. L'utilizzo di una simile tecnologia istruttiva aiuta ad affrontare i bisogni e i problemi educativi, ponendo enfasi sull'applicazione degli strumenti più attuali e adeguati. Supporta gli insegnanti che lottano per soddisfare i bisogni educativi e per potenziare le opportunità e i risultati dei propri studenti, aiutandoli a promuovere attività basate sulla ricerca, dove i giovani costruiscono la propria conoscenza attraverso la ricerca attiva e l'esperienza pratica. Le Story Map offrono un ambiente costruttivo dal momento che esortano gli utenti a pensare in modo critico, facendo uso di dati concreti e connettendo ciò alle loro vite e alle comunità all'interno delle quali vivono. La maggior parte degli insegnanti

intervistati, dopo essere stati introdotti ad ArcGIS Online (65% degli utenti) ha affermato di avere pensato che si tratta di una piattaforma intuitiva, semplice da esplorare e nella quale è facile creare delle mappe sul web.

¹ Strachan C. (2015), Teachers' perceptions of ESRI Story Maps as effective teaching tools, (Tesi Magistrale). Ricavato da <http://scholarcommons.sc.edu/etd/2907>

Tabella 1: Intervista agli insegnanti sull'utilizzo delle Story Map (n=40)

Domanda	TemI Individuati	% delle Risposte Totali
Riflessioni riguardanti ciò che hai gradito o non hai gradito durante l' <i>utilizzo</i> delle Story Map	Complessivamente positivo	20%
	Facile/semplIce	19%
	Applicabile nelle scuole superiori e oltre	17%
	Dispendioso in termini di tempo	12%
	Coinvolgente e interattivo	12%
	Input multimediali graditi	8%
	Generalmente riluttante	7%
	Difficile in assenza di competenza tecnica	5%

Nella ricerca un insegnante ha riassunto la circostanza come segue:

“Come con qualsiasi altro strumento simile a questo, occorre disporre di tempo per giocare e apprendere. Non è stato difficile utilizzarlo, solo diverso. Inoltre, anche il sedersi, il pianificare i dati e il rintracciarli, ricorda come tutto ciò che funzione richieda l'impiego del tempo”

Tabella 2: Intervista agli insegnanti che hanno realizzato le Story Map (n=40)

Domanda	TemI Individuati	% delle Risposte Totali
Riflessioni riguardanti ciò che hai gradito o non hai gradito durante la <i>creazione</i> delle Story Map	Generalmente positiva	36%
	Difficile in assenza di competenza tecnica	14%
	Approccio graduale gradito	13%
	Interattivo	13%
	Richiede tempo per la creazione	7%
	Generalmente riluttante	7%
	Semplice	7%
	Formato online gradito	3%

Per quanto concerne la fase di creazione, nonostante le esitazioni dimostrate o gli ostacoli individuati, gli insegnanti hanno risposto in modo molto favorevole al processo di sviluppo delle Story Map. Tutti loro hanno apprezzato la loro costruzione. Hanno dato conferma del fatto che l'interfaccia online fosse molto intuitiva, interattiva e facile da esplorare. Le principali preoccupazioni durante la creazione della Story Map hanno riguardato la mancanza di tempo da dedicarvi e l'insicurezza tecnica.

Tabella 3: Ostacoli nel creare o utilizzare le Story Map (n=40)

Domanda	Temi Individuati	% delle Risposte Totali
Riflessioni riguardanti gli ostacoli che limiterebbero le tue capacità nella creazione o nell'uso delle Story Map nella tua classe	Mancanza di tecnologie a scuola	30%
	Bisogno di maggiore formazione	24%
	Mancanza di tempo	19%
	Filtri della scuola (blocco download immagini)	16%
	Troppo difficile per gli studenti	8%
	Livello di assistenza tecnica a scuola	3%

La maggior parte degli insegnanti intervistati ha affermato che se venissero offerti dei laboratori di sviluppo professionale complementari, sarebbero più propensi a utilizzare le Story Map nelle loro classi. Hanno risposto in modo positivo all'idea che i propri studenti creassero le proprie Story Map in ambienti di istruzione formale e informale.

I risultati di ricerca hanno confermato l'importanza delle istruzioni esplicite e della formazione organizzata degli insegnanti. I partecipanti intervistati hanno anche affermato che ai giovani piacerebbe potere usare le Story Map. Nel complesso, i partecipanti hanno percepito le Story Map come strumenti relativamente accattivanti, facili da usare e piacevoli per gli studenti. La facilità di utilizzo percepita ha rappresentato un fattore cruciale nel determinare la loro adozione. Sebbene il presente studio stabilisca una comprensione di base della percezione degli insegnanti a proposito delle Story Map in qualità di strumento efficace, si ritiene necessario condurre ulteriori ricerche per esplorare come gli insegnanti possano o meno applicarle all'interno di diversi contesti di apprendimento.

2 Gli strumenti

Al di fuori del riscontro ottenuto da parte dei paesi partecipanti alla fase pilota, è giunta l'osservazione che la realizzazione delle mappe attraverso la piattaforma ArcGIS Online (<http://www.arcgis.com/index.html>) non sia poi così semplice.

Al contempo: la creazione delle Story Map tramite il sito <https://storymaps.arcgis.com> non è difficile e la conoscenza di ArcGIS Online non è fondamentale. È infatti questo lo strumento che permette la creazione delle Story Map.

Pertanto, i seguenti consigli potrebbero essere rivolti ai formatori che utilizzano il materiale di TYS:



- 1) Concentrarsi per prima cosa sulla realizzazione di una Story Map (O3 – 1 Mappatura Digitale – 1.1 Come sviluppare la tua Story Map), poiché questo strumento offre già il ‘prodotto’ finale: la Story Map stessa.



- 2) Se si richiedono competenze di mappatura concrete, puoi iniziare con la spiegazione della piattaforma ArcGIS Online (O3 – 1 Mappatura Digitale – 1. Come creare la tua mappa). Utilizza questo strumento se intendi fare creare ai tuoi NEET una vera e propria ‘mappa’ della loro storia (ad esempio, i migranti, o chiunque abbia abbandonato la propria casa e abbia intrapreso un viaggio in giro per il paese). Quella mappa può a quel punto essere inclusa all’interno della Story Map. Ciò implica che il laboratorio prevedrà lo spostamento di questo argomento dalla sessione 1 alla sessione 4.

3 Account richiesto

Entrambi gli strumenti - ArcGIS Online & Story Map - possono essere utilizzati tramite la creazione di un account pubblico gratuito, tuttavia ESRI - proprietario del programma - mette a disposizione un account organizzativo gratuito rivolto a tutti gli istituti scolastici del mondo. Per maggiori informazioni, si prega di consultare il sito: <https://www.esri.com/en-us/industries/education/schools/schools-mapping-software-bundle>.

Quali sono le differenze tra un account pubblico e uno organizzativo?



ArcGIS Online

	Account Pubblico	Account Organizzativo
Creare le mappe	✓	✓
Condividere in pubblico le mappe	✓	✓
Condividere le mappe nella tua organizzazione o solo nei gruppi		✓
Capacità di caricamento illimitata		✓
Eseguire analisi territoriale		✓
Accesso al Living Atlas del mondo		✓

Per maggiori informazioni su ArcGIS Online vai alla sezione Domande Frequenti del

loro sito al seguente indirizzo: [https://doc.arcgis.com/en/arcgis-](https://doc.arcgis.com/en/arcgis-online/reference/faq.htm)

[online/reference/faq.htm](https://doc.arcgis.com/en/arcgis-online/reference/faq.htm).



Story Map

	Account Pubblico	Account Organizzativo
Creare le mappe	✓	✓
Condividere in pubblico le mappe	✓	✓
Condividere le mappe nella tua organizzazione o solo nei gruppi		✓
Usare immagini da Flickr e da Google+/Picasa	✓	✓
Caricare immagini direttamente sul sito di Story Map (così non è più necessario archiviare online le immagini)		✓

Per maggiori informazioni su ArcGIS Story Map vai alla sezione Domande Frequenti del loro sito al seguente indirizzo: <https://storymaps.arcgis.com/en/faq/>.

4 I vantaggi dello storytelling digitale tramite le Story Map di ESRI

Certamente chiunque è in grado di scrivere la propria storia all'interno di un documento di testo o di farne una presentazione attraverso l'utilizzo di PowerPoint.

Ma il valore concreto di Story Map consiste nel fatto che con un paio di semplici click si diventa in grado di creare online un documento che consenta l'inserimento di vari elementi come le immagini, i video, il sonoro, il testo, gli elementi grafici e le mappe, in modo da rendere vivida la propria storia.

Attraverso l'uso di Story Map i giovani apprendono:

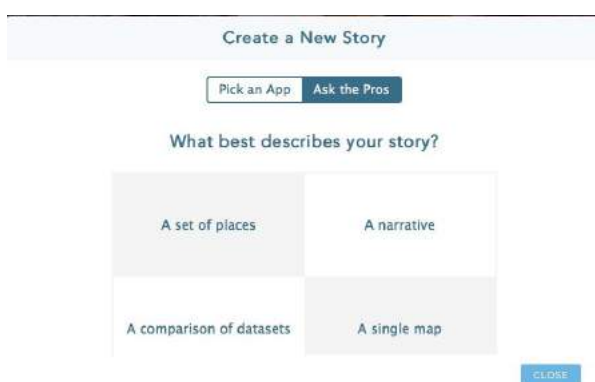
- 1) Competenze digitali essenziali - come realizzare storie digitali, come modificare un video, come creare una mappa utilizzando la piattaforma ArcGIS Online, ... - ,
- 2) Competenze personali: chi sono, cosa voglio ... -
- 3) Come pure competenze sociali - diritto & etica durante l'utilizzo di materiale reperito da internet.

5 Creare una Story Map digitale



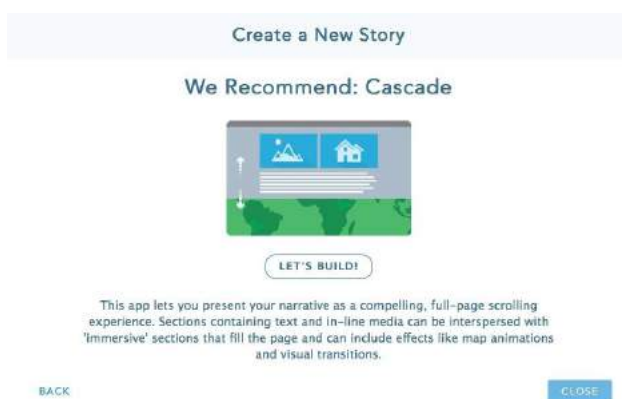
La piattaforma digitale Story Map di ESRI (<https://storymaps.arcgis.com/en/>) semplifica moltissimo:

- 1) La scelta di un modello di applicazione di Story Map - presenta una guida online per aiutarti a scegliere il modello migliore: quando fai click su 'Crea una nuova storia



qui' successivamente nello schermo visualizzerai queste informazioni:

Dopo avere risposto alle domande, il programma ti mostrerà le migliori opzioni consigliate:

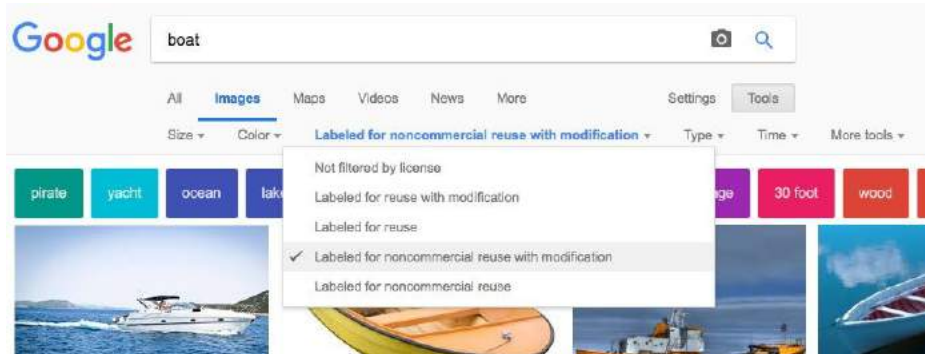


Fare Click su 'Costruiamo! ' per iniziare

Ogni modello dispone di una impaginazione professionale e si presenta in modo flessibile per adeguarsi ai tuoi desideri: Se desideri osservare degli ottimi esempi già realizzati: dai un'occhiata alla Galleria al sito seguente:

<https://storymaps.arcgis.com/en/gallery/#s=0>

- 2) Il seguire le istruzioni per il modello che è stato selezionato: aggiungere il testo, le immagini, il sonoro, i video, gli elementi grafici e le mappe per il proprio modello. Tenere presente le questioni legali nell'utilizzo di materiale reperito tramite internet, ad



esempio durante la ricerca di immagini su Google è meglio guardare tra gli ‘Strumenti’ e controllare sotto la voce ‘Diritti di utilizzo’ e fare click su ‘Contrassegnate per il riutilizzo non commerciale (con o senza modifiche)’, in questo modo potrai visualizzare unicamente le immagini non soggette al diritto di autore.

Se si ha la necessità di aggiungere una mappa reale alla propria Story Map occorre accedere con il proprio account al sito <http://www.arcgis.com/index.html> e realizzare la mappa. Quella mappa sarà facilmente integrabile all'interno della Story Map.

- 3) Tenere presente questi cinque principi di efficacia dello storytelling:
- a) Comunicare con il pubblico
Qual è il pubblico di riferimento? Prima di realizzare la propria Story Map, occorre pensare ai destinatari che la visioneranno
 - b) Attirare le persone
Cominciare la propria storia in modo accattivante. Selezionare una immagine che risulti eccitante e attraente.
 - c) Selezionare la migliore esperienza utente
Selezionare un modello con una esperienza utente adatta per la propria storia
 - d) Se si aggiungono mappe: creare delle mappe semplici da interpretare attraverso ArcGIS Online, o importare una mappa già esistente (perfino tratta da un altro sito web)
 - e) Mirare alla semplicità
Le storie sono come dei distillati, più elementi non essenziali vengono rimossi, più si è in grado di raccontare una storia efficace.
- 4) Pubblicare la propria Story Map tramite vari canali se lo si desidera: facebook, twitter, ...
- 5) La storia può essere condivisa con facilità e questo è ciò che davvero conta:
- 6) “Il vero valore delle storie non consiste nel contenuto che è stato scritto sulla carta, bensì in ciò che apprendiamo quando le raccontiamo.” (Jeff Patton).

Durante la fase pilota è stato evidente come i giovani abbiano molto gradito lo strumento, trovandolo non eccessivamente difficile da impiegare. D'altra parte, la piattaforma ArcGIS Online risulta essere effettivamente più complessa, pertanto consigliamo di utilizzare questo strumento nel laboratorio in un secondo momento, vedendolo come uno strumento utile ad aggiungere informazioni alla propria Story Map, in modo analogo a viedoshow (se si intende modificare un video).

Ciò comporta che una sequenza da seguire in laboratorio dovrebbe, dunque, prevedere:

Sessione 1:

- Introduzione & attività di lavoro di squadra
- Cos'è lo storytelling: presentazione di TYS
- Cos'è una storia:
- Presentarsi in 3 frasi
- Resoconto circa gli ingredienti necessari per una storia

Sessione 2

- Cos'è lo storytelling:
- Struttura di una storia
- Varietà di storytelling (versione scritta, versione visiva: recitazione, immagini recuperate da vecchie riviste, utilizzando le carte di DIXIT)
- Perché raccontare le storie
- Vantaggi del raccontare una storia attraverso strumenti digitali.
- Presentazione dello storytelling digitale
- Storytelling digitale:
- Come sviluppare la propria Story Map
- Connettere le storie alle proprie esperienze personali

Sessione 3

- Storytelling digitale (continuazione)
- Storytelling e condivisione delle storie
- Se necessario: come creare le mappe per la Story Map utilizzando ArcGIS Online (inserire l'uso di questo strumento qui piuttosto che nella sessione 1)

Sessione 4

- Creare i contenuti multimediali per la propria Story Map

Sessione 5

- Diritto & etica

pistes solidaires

PISTES-SOLIDAIRES / Francia

www.pistes-solidaires.fr



DIE BERATER / Austria

www.dieberater.com



**EUROPEAN ASSOCIATION OF
GEOGRAPHERS / Belgio**

www.eurogeography.eu

RINOVA

RINOVA LIMITED / Regno Unito

www.rinova.co.uk



CESIE / Italia

www.cesie.org



RIS Dvorec Rakic n / Slovenia

www.ris-dr.si



Quest'opera   distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione
- Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union