

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 meeting or a workshop. The image is overlaid with a semi-transparent blue filter.

## **Pilotna dokumentacija: Digitalne zgodbe in sheme v praksi**

**[tellyourstorymap.eu](http://tellyourstorymap.eu)**



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



### Vsebina:

●Kratki uvod: pilotna faza projekta Tell Your Story, cilji.....	p 1
●Potek projekta, ozadje in kontekst.....	p 2
●Pilotni podatki: odzivi in ugotovitve.....	p 3
●Povratne informacija o kakovosti. Vprašalniki.....	p 7
●Kvalitativna poročila, Nacionalni povzetki.....	p 8
●Kvalitativna poročila. Splošne tematike.....	p10
●Kvalitativna poročila. Lokalne izjeme.....	p11
●Skupna ocena.....	p12
●Zaključek za učitelje, vzgojitelje za odrasle in mladinske delavce.....	p12
●Pridobljene izkušnje.....	p13
●Priporočila za dolgotrajnost.....	p14
●Dodatek A.....	p15
●Dodatek B.....	p17
●Dodatek C.....	p25

## Kratki uvod: Pilotna faza projekta Tell Your Story, cilji

*Za potrebe projekta Tell your Story smo združili številne vzgojitelje, učitelje, trenerje, mentorje in mladinske delavce iz šestih evropskih držav: Avstrije, Belgije, Francije, Italije, Slovenije in Velike Britanije.*

*Začetni namen pilotne faze je bil priskrbeti partnerstvu podatke s terena, da bi ocenili, izboljšali in končno potrdili metodologijo, ki je bila razvita v zgodnjih fazah projekta.*

*Ugotovili bomo, kako bo pripovedovanje zgodb s pomočjo digitalnih orodij pomagalo nam kot vzgojiteljem, da zmanjšamo tveganje, da naši udeleženci zgodaj opustijo šolanje, da jim olajšamo proces samorefleksije in jih spodbudimo k začetnim korakom za nadaljnjo rast samozavesti in jih s tem spodbudimo, da nadaljujejo izobraževanje.*

*Pričujoče poročilo je namenjeno prikazu ugotovitev naše skupne izkušnje in demonstraciji nedvomne prednosti tega pristopa tako za partnerje kot za udeležence in kulturno skupnost učenja.*

## Časovni zemljevid, ozadje in kontekst.

*Načrt kurikuluma. Avgust 2017*

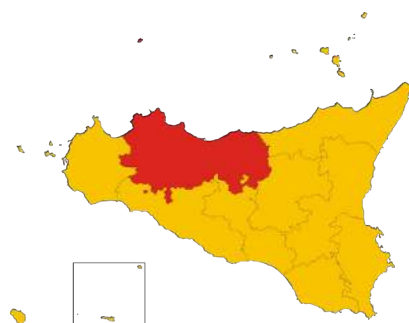


Celotna ekipa je pristopila k oblikovanju kurikulumov z vključenostjo vseh šestih držav in se seznanila s prejšnjimi raziskavami. Izdelali smo module za usposabljanje: »Kako predstaviti življenjsko zgodbo in kazalnike učinka« in »Spretnosti medijske produkcije«.

*Mešana mobilnost. Palermo  
September 2017*

V okviru krepitev zmogljivosti v Palermu je imelo celotno partnerstvo priložnost preizkusiti načrtovani kurikulum.

V naslednjih mesecih so bile identificirane in naslovljene številne izboljšave za izboljšanje kurikulumov in za obveščanje o izvedbi pilota.



*Okvir vrednotenja.  
December 2017*

Izdelali, obravnavali in spremenili smo začetni okvir vrednotenja. Začetni okvir je vseboval predvsem kvantitativne podatke, kasneje pa smo se skupno odločili, da bomo vključili tudi elemente kvalitativnih povratnih informacij.

*Pilotna faza. Feb-marec 2018*

V vseh partnerskih državah so bili izvedeni številni piloti z različnimi pristopi in različnimi demografskimi podatki, ki so omogočili najučinkovitejši primerjalni pristop.

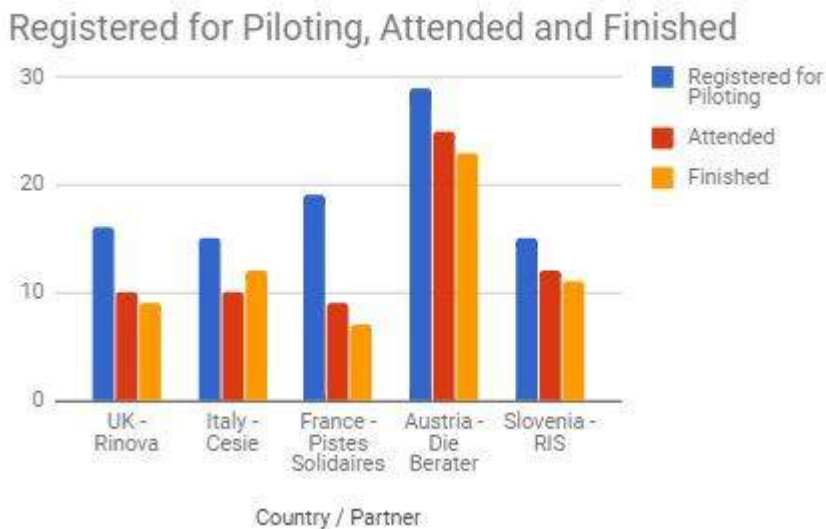


## Pilotni podatki: Odzivi in ugotovitve

Podatki so bili pridobljeni iz pilotne vaje, v okviru katere smo izvedli transnacionalno primerjalno analizo, ki je služila za sestavo pričujočega evalvacijskega poročila.

Vsi pridobljeni podatki:

- 5 od 6 partnerjev je uspelo zagotoviti podatke
- v pilot je bilo vključenih 9 partnerjev
- uspešno smo vključili in registrirali 94 udeležencev
- 66 od vseh udeleženi se je aktivno vključilo v celoten pilot
- 63 udeležencev je v celoti dokončalo pilot

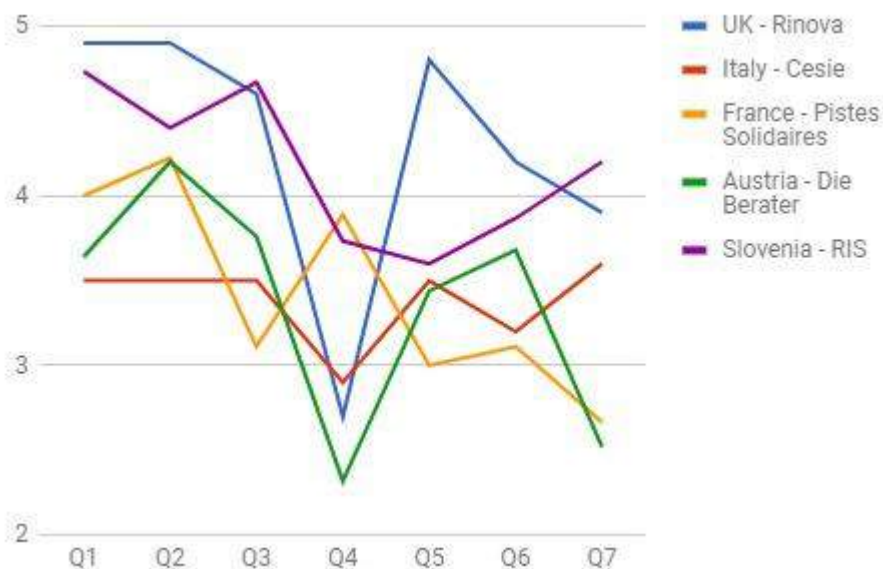


Dva vprašalnika sta bila razdeljena na začetku in na koncu postopka. Vsebovala sta 7 kvantitativnih vprašanj za udeležence.

### Začetna točka, Predstavitveni vprašalnik

- V1 : Predstavitev koncepta pripovedanja zgodb je bila koristna
- V2 : Vem, kaj je pripovedovanje zgodbe
- V3 : Pripovedovanje zgodb je pomembno
- V4 : Vem, kaj je digitalno mapiranje
- V5 : Vem, kako ustvariti svoj videoposnetek
- V6 : Vem vse o avtorskih pravicah in varstvu osebnih podatkov

- V7 : Lahko bom ustvaril svojo digitalno zgodbo.



Graf prikazuje povprečni rezultat glede na vsako sodelujočo državo za vsako zgoraj navedeno vprašanje.

Na splošno prva tri vprašanja kažejo na boljšo stopnjo zaupanja v vseh državah, V4 je najmanj poznana (Vem, kaj je digitalno mapiranje), medtem ko tri zadnja tehnična vprašanja dajejo bolj heterogen odgovor.

Kar zadeva posamezne primerjalne analize, sta vprašanji 1 in 2 najbolj skladni med vsemi skupinami držav: na odstopanja kažeta vprašanji 5 in 4.

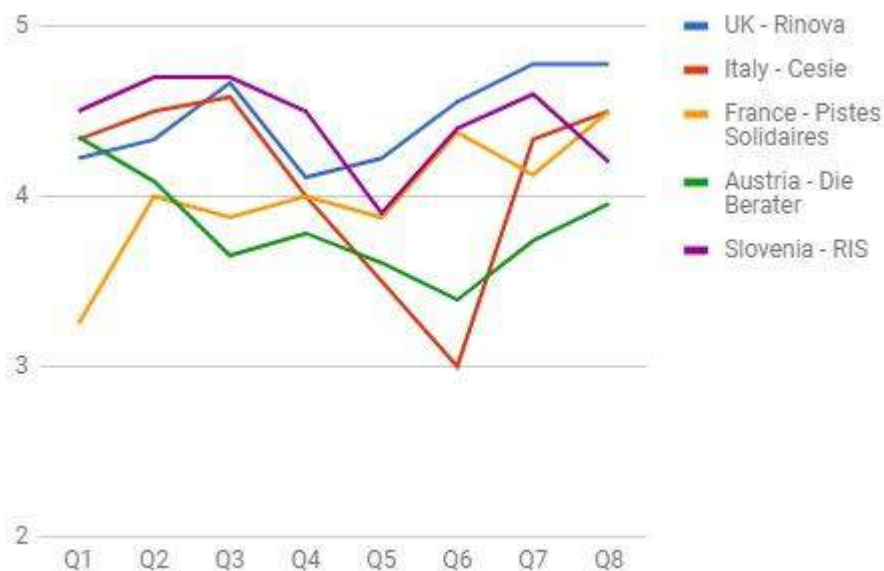
V3 in V7 imata večjo variacijo, V4, V5 in V6 pa zajemajo celo vrsto odgovorov.

Za Veliko Britanijo in Slovenijo je značilna najvišja stopnja zaupanja, medtem ko Italijo in Avstrijo utemeljuje bolj realističen pristop do samo-primerjave.

*Na splošno lahko iz začetnih podatkov sklepamo, da se udeleženci v vseh državah počutijo udobno glede na pomen in vrednost koncepta digitalnega pripovedovanja zgodb, vsi so bili tudi izpostavljeni določenemu elementu obdajajoče tehnologije. Podatki kažejo na potrebo po nadaljnjem razvoju v zvezi z mapiranjem zgodbe in varovanjem osebnih podatkov.*

## Prepotovana razdalja: končni vprašalnik

- V1 : Bil je enostavno sestaviti svojo digitalno zgodbo
- V2 : Pridobil sem več informacij o pripovedovanju zgodb
- V3 : Pripovedovanje zgodb je pomembno
- V4 : Užival sem v digitalnem mapiranju
- V5 : Po usposabljanju lažje ustvarim videoposnetek
- V6 : Moje razumevanje avtorskih pravic in varstva podatkov se je izboljšalo
- V7 : Delavnice in usposabljanja so bila koristna pri ustvarjanju moje zgodbe
- V8 : SPLOŠNO: ste uživali v projektu TYS?



V1 in V2 odražata jasno izboljšanje v smislu praktičnega vidika pripovedovanja zgodb.

V3 je vezano na zavedanje in je edino vprašanje, ki se pojavi v obeh vprašalnikih. Znatno izboljšanje je zabeleženo v Italiji in Franciji.

Na podlagi individualnih odgovorov lahko vidimo jasno izravnavo celotne skupine udeležencev iz vseh držav (razen Avstrije). Odstopata dve vprašanji, 5 in 6, ki kažeta na veliko odstopanje in nižjo oceno. Pomembna je tudi nizka ocena, ki so jo dali slovenski udeleženci osmemu vprašanju, ki se navezuje na oceno celotnega projekta.



Iz končnih podatkov lahko sklepamo, da je pripovedni vidik postal pomemben za večino udeležencev in da so na končni produkt vplivale tehnične težave in drugi zapleti. Glede na število odgovorov, ki kažejo na težave z orodjem in prekrivanje teh podatkov s profili s težavami in slabim učnim uspehom, lahko zaključimo, da je potrebno nameniti posebno pozornost enakovrednemu dostopu, da bo delavnica enako dostopna in pravična za vse udeležence.

## Mentorji

Vprašalnike je izpolnilo 8 mentorjev.

Zahtevanih je bilo 5 referenčnih meril:

- Delavnice in usposabljanje so bili na splošno uspešni.
- Znanje in razumevanje glede mapiranja se je pri udeležencih povečalo.
- Material za učenje je udeležencem pomagal pri ustvarjanju svojih zgodb.
- Udeleženci so uživali v kreiranju svojih zgodb.
- Gradivo za usposabljanje je bilo udeležencem enostavno predstaviti/dostaviti.



Odgovori kažejo na jasno soglasje o zadovoljivih in veselih izkušnjah udeležencev. Obstajajo razlike v tem, kako učinkovit je bil material za usposabljanje in kako uspešno je bilo samo usposabljanje. Rezultati kažejo na soglasje (razen Velike Britanije) glede povečanega znanja mapiranja zgodb; to soglasje ne sovpada z odzivom udeležencev.

Specifični podatki iz tega kvantitativnega vrednotenja so dostopni v tabeli, ki je na voljo v:

[Basecamp](#). in v dodatku A v pričujočem dokumentu.

## Povratne informacije o kakovosti. Vprašalniki.

### Udeleženci

#### Velika Britanija

Pomembno je, da si ogledamo celoten proces projektne aktivnosti, od popolne odsotnosti pripomb na začetku procesa, do konca procesa vsakega udeleženca, ki se je končal s pozitivnim mnenjem o izkušnji. To lahko povzamemo na sledeč način:

- Pozitivni komentarji glede mentorjev
- Pričakovanja in uživanje v idejah in zgodbah drugih
- Čut za svobodo je omogočal izražanje idej
- Družinsko okolje, domače počutje, skupinske vibracije in dejstvo, da se srečujemo z drugimi mladimi odraslimi

Glede na izjemno težko ozadje, ki smo ga izpostavili v okviru kvalitativnih povratnih informacij, je pozitiven učinek socializacije in izpostavljenosti drugim zgodbam in zamislim presenetljiv: kohezijsko sodelovanje in povečanje zmožnosti sodelovanja je steklo, ko so udeleženci vložili svoj čas in trud.

#### Slovenija

Komentarji so na splošno pozitivni; v okviru pilotne aktivnosti začetna indukcija jasno kaže na zanimanje in pričakovanja udeležencev, kar je bilo večkrat navedeno v več komentarjih. Edina negativna začetna pripomba je postala pozitivna po izvedbi usposabljanja. V končnih komentarjih se izrecno omenja samozavedanje, vzajemno učenje, prednosti interakcije in dober načrt aktivnosti.

#### Francija

Udeleženci iz Francije niso imeli nobenih začetnih komentarjev, medtem ko v zadnjem evalvacijskem vprašalniku najdemo same pozitivne komentarje, med katerimi nekateri niso zelo opisni, drugi pa izpostavljajo vidike samozavesti, skupino in celotno izkušnjo s samo enim negativnim komentarjem o platformi. To znova kaže na pozitiven učinek v smislu zavedanja samozavesti, zaupanja in zavzetosti, ki sledi procesu Tell Your Story.

Italija

Italijanski odgovori kažejo na jasen kontrast glede na ostale države. Na začetku so bile pripombe pri vseh italijanskih udeležencih, vendar so poudarili tri pozitivne komentarje v petih ločenih pripombah in sicer spoznavanje skozi ogrevalne igre, ena oseba je zahtevala video predstavitev celotnega projekta, zadnja oseba pa ni razumela, na kakšen način in zakaj bo usposabljanje koristno.

Končni komentarji so bili vsi pozitivni, omenjajoč mentorja, organizacije, mnogi udeleženci so poudarili zgodbe same, proces razmišljanja in načine, kako premagati tremo in neprijetne trenutke. Ena oseba je začetne aktivnosti opredelila kot preveč otročje, a je uživala v delu z orodji in je bila zadovoljna s končnimi rezultati.

### Avstrija

Tudi pri avstrijcih ni bilo začetnih komentarjev, mnogi med njimi so na mesto komentarja zapisali »Brez komentarja«, namesto da bi pustili prazno.

Samo polovica udeležencev je komentirala zadnji vprašalnik, štirje izmed komentarjev so bili pozitivni za vsa vprašanja, dva sta omenila, da sta uživala v oblikovanju svoje zgodbe, en je izpostavil izboljšanje v pripravi videov, en metodologijo in novo vsebino, trije pa so pohvalili mentorja.

### **Vprašalniki za mentorje.**

V vprašalnikih za mentorje je bilo veliko primernih komentarjev, tako da smo lahko združili in povzeli naslednje:

- Velikost skupine od 10 do največ 15 udeležencev.
- Soglasno so omenili, kako je delavnica povečala samozavest udeležencev. Pripombe, povezane s pripovedovanjem, omenjajo skoraj vsi udeleženci, ki so izpostavili pozitiven učinek, ki ga je imela dejavnost na njihovo sposobnost pripovedovanja.
- Deljeni komentarji o tem, da mora biti čas razporejen bolj učinkovito.
- Deljeni komentarji o ArcGis orodju, da ne zadostuje svojemu namenu (specifičen komentar od Eurogeo).
- Deljeni komentarji o vidiku mapiranja, ki ne posveča dovolj pozornosti oz. ni relevantno za nekatere uporabnike.
- Deljeni komentarji o razvitih odnosih in pozitivnem učinku, ki so ga odnosi imeli na celotno pilotno aktivnost.
- Deljeni komentarji o skupini, povezavah, razvitih odnosih in pozitivnem učinku.
- Udeleženci iz Velike Britanije so poudarili prizadevanja organizacije Eurogeo za podpiranje in rešitev celotnega partnerstva glede uporabljanja orodja ArcGis.

## Kvalitativna poročila. Nacionalna poročila.

Za celotna poročila posamezne države glejte Dodatek B.

### Francija

Organizacija Pistes Solidaire je sodelovala z mladinskim centrom za brezposelnost, kar je sledilo namenskem postopku zaposlovanja mladinskih delavcev.

Izvedbeni pristop je bil namenjen temu, da se skupina udeležencev razdeli na 2 manjša dela in naredi evalvacijo celotnega procesa. Z dodatnimi vprašanji so izboljšali končne vprašalnike in s tem nagovorili specifično vsebino.

Prav tako so morali prilagoditi nekatere vidike končnega kurikuluma za olajšanje pridobitve končnega rezultata.

V pozitivnih zaključkih so nagovorili skoraj vse teme, ki so pričakovane v programskem razpisu.

### Belgija

Eurogeo je zagotovil zelo nazorne povratne informacije, temelječe na njihovi kritičnosti.

Organizacija je sodelovala z lokalno nevladno organizacijo in je v svojem poročilu jasno opredelila in naslovila kritike in pripombe, ki jih je ugotovila med procesom izvajanja aktivnosti ter izpostavila jasna pojasnila o »zakaj in kako« in podala eksplicitne komentarje od mentorjev iz njihove partnerske organizacije.

### Italija

Italija se je že na začetku angažirala za rekrutacijo udeležencev in za povezovanje med več lokalnimi organizacijami, kar se odraža v tem, da nobeden udeleženec ni izstopil iz programa.

Predstavili so dvojni pristop tako v skupini kot med posamezniki. Med procesom so ugotovili težave s spletno platformo, medtem ko je bil proces razvijanja zgodbe na papirju 100% uspešen. Samo polovica udeležencev je zgodbo razvila s pomočjo platforme.

Med izzivi je bil največkrat izpostavljen čas, njihova kritična priporočila pa so v skladu z dvema vidikoma: čas poslušanja in spremembe platforme.

### Avstrija

Die Berater je dosegel največje število udeležencev v pilotni fazi, kar je kontradiktorno njihovi predhodni težavi, nezainteresiranosti udeležencev za mešano mobilnost.

Poudarili so dejstvo, da je poznanstvo med udeleženci izziv in predstavlja težave pri doseganju končnih rezultatov. Identificirali so zelo problematično skupino in dosegli izjemen uspeh v številu in zgodbah.

### Slovenija

RIS je prav tako deloval v sodelovanju z lokalno organizacijo za predložitev in predstavitev zelo jasnega poročila, strukturiranega v dnevnem formatu. Na ta način so pokazali povečano angažiranost udeležencev in dali zelo pozitivne splošne povratne informacije.

Poudarili so tudi pozitiven učinek na partnersko organizacijo in izpostavili, da jim bo pilotiranje projekta Tell Your Story zagotovilo informiranje in podporo njihovim nadaljnjim aktivnostim z mladimi.

### Velika Britanija

Rinova je prav tako sodelovala s partnerstvom za doseg pričakovanih rezultatov. Podobno kot Avstriji so se osredotočili na zelo problematično skupino mladih. V poročilu so jasno identificirali pozitivne učinke programa in še pomembneje izpostavili, kako programske aktivnosti vključiti v formalno izobraževanje za doseganje trajnosti. Omenili so tudi dejstvo, da je ustvarjanje vezi med skupino udeležencev med procesom eden od glavnih pozitivnih vidikov programa.

### **Kvalitativna poročila. Skupne teme.**

ČAS je verjetno najbolj pogosta tema v procesu ocenjevanja. Skoraj vsak partner je na tak ali drugačen način omenil potrebo po boljši razporeditvi časa, in sicer, da bi več časa namenili vzpostavitvi vezi med udeleženci in preureditvi urnika ali delavnic.

Osebni vidik, ki se fokusira na elemente samospoštovanja in samozavedanja, je prav tako skupna tema, ki jo je izrazilo partnerstvo. Na začetku je ta tema predstavljala veliko oviro za premagovanje, v nekaterih primerih najtežjo, hkrati pa je tema najbolj poudarjen rezultat izkušenj.

Sporna je bila tudi platforma. Pripombe večine partnerjev in udeležencev so bile, da ni primerna za namene za širšo ciljno skupino, za katero smo si prizadevali.

Kljub temu je veliko udeležencev platformo z veseljem uporabljalo. Ti udeleženci so proces končali z višjo stopnjo poznavanja IKT.

Italija in Slovenija sta se morali povezati z večjim številom organizacij in vložiti več truda v razvoj omrežja, za pridobitev potrebnega števila udeležencev. To kaže na nekatere morebitne skupne značilnosti v obeh državah glede tega, kako je ta program vključen v izobraževalne in mladinske kulture, medtem ko se v Veliki Britaniji, Avstriji in Franciji izvedli manj pogovorov za doseganje končnega rezultata. Ni dokazil, da bi ti partnerji imeli boljše mrežo ali kaj podobnega, zato je treba poiskati druge razloge, ki pojasnjujejo ta poseben vidik.

Na splošno so se vse skupine ukvarjale z osebami, ki so se v preteklosti srečevale z ovirami in težavami, ki variirajo od najhujših v Veliki Britaniji, Avstriji, Italiji in Franciji in do najmanj intenzivnih v Sloveniji. Ta vidik je vplival predvsem na mentorje in na same rezultate in ne toliko na odgovore udeležencev.

### Kvantitativna poročila. Lokalna pričakovanja.

#### *Specifičen kontekst Belgije.*

Doseganje rezultatov je v Belgiji, zaradi številnih razlogov, ki so izpostavljeni v njihovem poročilu, naletelo na nekaj težav. Kljub temu je bilo delovanje organizacije Eurogeo, še posebej organizacije Luc, zelo daljnosežno glede na ostale organizacije. Organizacija Luc je namreč omogočila dostop do prijav za vseh 86 udeležencev v vseh državah. Posledično obstajajo povratne informacije, ki poudarjajo ta prispevek v poročilih drugih udeležencev. Belgija se je tudi zavezala, da bo pri izvajanju programa Neets in ESL zagotovila dodaten dokument o podpori za izvajanje programa ArcGis. Glej Dodatek C o tem dokumentu.

#### *Francija*

Francija se je odločila za manjšo skupino 4 – 5 udeležencev. Zdi se, da ta intimnost ni izboljšala rezultata v določenih vidikih, predvsem čustvenih, osebnih in medosebnih. Po drugi strani pa je očitno pozitivno vplivala na tehnično izvedbo.

#### *Avstrija*



Ta pilot je obravnaval največje število udeležencev - več kot dvakrat od povprečja - medtem ko je v Združenem kraljestvu dejstvo, da so se udeleženci poznali med seboj, imelo pozitiven učinek, je imelo le to v Avstriji negativen učinek. To kaže na to, da je v temi osebnih in medosebnih kompetenc mogoče obravnavati pomembne medkulturne razlike.

## Skupna ocena

*Pozitivni komentari mentorjev in udeležencev ter napredovanje, ki ga je mogoče kvantitativno opredeliti v primerjavi s prvotnim izhodiščem, kažejo na pozitivno potrjevanje metodologije in pristopa, ki je bil uporabljen v projektu Tell Your Story, kot podpornega in učinkovitega orodja za ozaveščanje, samozavest in socialno vključenost. Pridobljeni podatki in interpretacija le teh kažejo na močno izboljšanje osebnih in medosebnih kompetenc.*

*Obravnavani so bili vsi glavni kazalniki, kot so samospoštovanje, medosebne spretnosti, osebna znanja, samozavedanje, zaupanje, izboljšanje spretnosti IKT, ki so pomembni za trajnostno uporabo v šolah kot preventivni modul. Ti sodijo v obseg težav, ki so jih že predvideli strokovnjaki za partnerstvo. Glede na omejitve pilotne faze v omejenem časovnem obdobju se to šteje za pozitiven informativni izid.*

*Vsi elementi kurikulumata so bili koristni na nek način / ali so navdihnili nove rešitev za lokalno in specifično izvajanje.*

## Sklepi za učitelje, vzgojitelje odraslih in mladinske delavce

*Za učitelje, vzgojitelje in mladinske delavce zaključki kažejo na številne koristi, ki bodo izboljšale pozitivne izkušnje, ki jih želijo dati svojim učencem in udeležencem zagotoviti številne ključne vidike:*

- *Pomagala bo povečati krivuljo učenja številnih ključnih spretnosti: samozavedanje, medosebne spretnosti, osebno znanje, zaupanje v skupino, zaveza.*
- *Zagotavlja vzporedni okvir, ki ga je mogoče zlahka manipulirati in preoblikovati tako, da vključuje znanje in kompetence, ki so prvotno izven obsega pripovedovanja zgodb, kot so produkcija medijev, risanje, skriptiranje, platforme IKT in v bolj splošnem pristopu veliko bolj povezana s socialno vključenostjo, državljanstvom in družbenimi vrednotami.*

- *Kakovost in razširitev materiala in kurikuluma, ki je na voljo na spletni strani projekta, [www.tellyourstorymap.eu](http://www.tellyourstorymap.eu), daje celovit okvir in odskočno desko za začetek podobnih izkušenj v različnih kontekstih. To je bilo še posebej poudarjeno pri Tell Your Story partnerstvu; kot je opisano zgoraj, z dostavljanjem komponent na različne načine, v različnih kontekstih in različnim ciljnim skupinam. Vse to je doprineslo pozitivne rezultate in učinke v vseh situacijah.*

### Pridobljene izkušnje

Obstajajo številne jasne izkušnje, ki izboljšujejo in pomnožijo prednosti metode *Tell Your Story*, tako za partnerje, ki so že sodelovali, kot za učitelje, vzgojitelje odraslih ali mladinske delavce, ki jih bo naše delo navdihnilo:

1. Začetno profiliranje udeležencev: Skozi celotno projekto študijo in izvedeni pilot je razvidno, da bi začetno pridobivanje informacij o posameznem udeležencu izboljšalo pridobljeni rezultat (to bi lahko izvedli kot začetni intervju).
2. Namenjanje pozornosti pravičnosti in enakosti, saj je na eni strani eden ključnih vidikov uspešnosti raznolika skupina, kar pa hkrati prinaša dodaten nepredviden element, zato moramo dodatno pozornost nameniti enakosti in enakim možnostim za vse udeležence. Res je, da je to vgrajeno v večino današnjih praks, vendar tega do sedaj še nismo posebej izpostavili.
3. Orodja so ključni element za dostavo rezultata. Zmogljivosti okvira, ki vključujejo različna orodja za pripovedovanje zgodbe, ponujajo odlično priložnost za razširjanje in razširitev projektnih metod v vse vrste učenja. Mapiranje je pomembno in ustrezno, vendar bi bila lahko druga orodja enako učinkovita, tudi v smislu trajnosti lahko predvidimo, da bo razvoj novih orodij, orodja, ki jih trenutno uporabljamo, naredil zastarela, vendar lahko naša metodologija zlahka absorbira ta razvoj in še naprej prinaša pričakovane rezultate.

### Priporočila za trajnost

- Zagotavljanje več možnosti glede izbire orodja za doseganje končnega rezultata zgodbarjenja. Implementacija sistema samoregulacije.
- Upoštevanje novega zakona o varstvu osebnih podatkov in skrb za zagotavljanje zasebnosti. Vse informacije iz tega projekta je potrebno po končanih aktivnostih in odobritvi Nacionalne Agencije izbrisati, drugače lahko pride do sankcij za partnerje.

- Izvajanje programa v šolah v obliki dolgoročnega ukrepanja skozi celotno šolsko leto, vendar z manj intenzivnim pristopom.
- Izvajanje programa v mladinskih organizacijah za daljša obdobja.



**DODATEK A : Podatkovne tabele in grafi**

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/11yV13yCffi2SiyUachHgVcgEXumB79zp1tYaeLEhgAh0/edit?usp=sharing>

Country / Partner	Registered for Piloting	Trainers	Attended	Finished	Comments
UK - Rinova	16	2	10	9	
Italy - Cesie	15	1	10	12	Attendance hasnt been registered on the standard
France - Pistes Solidaires	19	1	9	7	Attendance hasnt 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.
<b>Totals</b>	<b>94</b>	<b>9</b>	<b>66</b>	<b>62</b>	

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

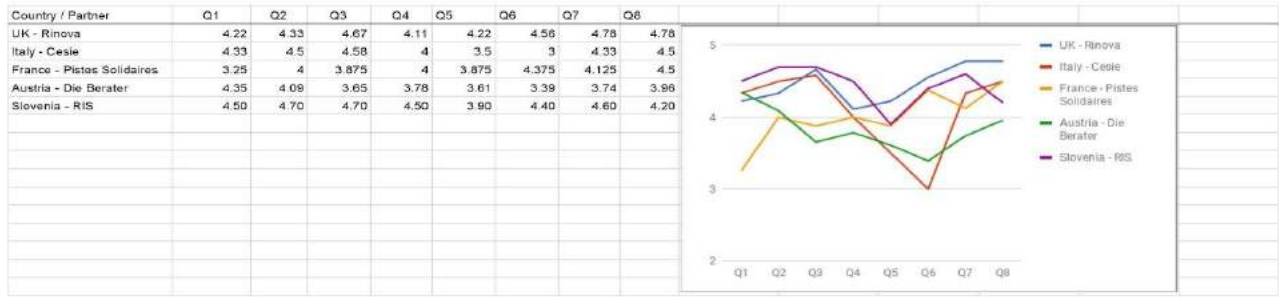
TYS IO4 Evaluation Report Qualitative Data

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	3.57	4.2

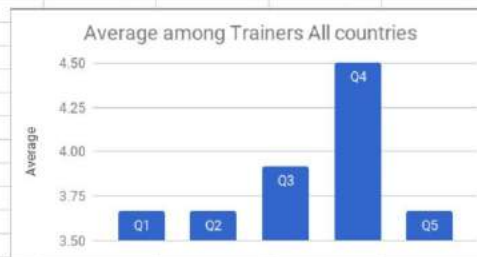
Country / Partner	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7
UK - Rinova	4.9	4.9	4.6	2.7	4.8	4.2	3.9
Italy - Cesie	3.5	3.5	3.5	2.9	3.5	3.2	3.6
France - Pistes Solidaires	4	4.22	3.11	3.89	3	3.11	2.67
Austria - Die Berater	3.64	4.2	3.76	2.32	3.44	3.68	2.52
Slovenia - RIS	4.73	4.4	4.67	3.73	3.6	3.57	4.2



TYS IO4 Evaluation Report Qualitative Data

Trainers Quest

Country / Partner	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5
UK - Rinova	3.00	2.00	3.00	5.00	3.00
Italy - Cesie	5.00	4	5.00	5	5
France - Pistes Solidaires	4	4	4	4	4
Austria - Die Berater	3.00	4.00	4.00	5.00	3.00
Slovenia - RIS	4.00	4.00	4.50	4.00	4.00
Eurogeo	3	4	3	4	3
Average	3.67	3.67	3.92	4.50	3.67





## DODATEK B: Kvalitivna poročila

*Spodaj lahko najdete seznam povezav iz posameznih držav, ki so sodelovale v pilotu, na katerih si lahko prenesete celona kvalitivna poročila.*

*Sledi kratek povzetek, ki ga pripravila organizacija Cesie za objavo..*

### Francija

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

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

### Italija

<https://public.3.basecamp.com/p/t9cUvAVJx5n8gJcLDMGGSN2tt>

### Belgija

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

### Velika Britanija

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

### Slovenija

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

### Avstrija

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



## Francija

### Vsebina:

Pistes-Solidaires se je odločila za sodelovanje z lokalnim središčem za brezposelnost mladih v Pau, ki je skrbela za jamstvo mladih in za doseganje ciljne skupine: mladi od 16–25 let. Z njimi so že sodelovali na drugih projektih, kot je IEJ (Iniciativa za zaposlovanje mladih), ki ga podpira Evropski socialni sklad.

**Število registriranih udeležencev: 9**

**Število udeleženih: 9**

**Mentor: 1**

### Izvajanje:

Skupaj z lokalnim središčem za brezposelnost mladih so se odločili za organizacijo delavnice v štirih dneh.

Uspeli so izbrati dve različni skupini:

- Skupina 1 (19., 20., 26. in 27. februar, 4 mladi);
- Skupina 2 (od 13. do 15. marca, 5 mladih; med slednjimi je eden predhodno zapustil projekt).

Profil udeležencev:

Delali so neposredno z mladinskimi delavci, ki skrbijo za spremljanje mladih. V predizboru so izbrali 19 mladih, ki ustrezajo profilom in bi jih lahko zanimal projekt Tell Your Story. To so storili preko motiviranja in spodbujanja in ne skozi prisilo. Da bi jim razložili vsebino delavnic in cilje projekta, so organizirali različne informativne sestanke.

Na delavnice se je najprej prijavilo 19 mladih, na koncu pa jih je sodelovalo le devet. Med njimi dva nista naredila mapiranja zgodbe, ker se nista udeležili vseh delavnic. Prva oseba je imela zdravstvene težave, druga pa ni našla zanimanja za projekt.

## Italija

### Kontekst:

Organizacija CESIE je kontaktirala in se srečevala z velikim številom morebitnih deležnikov v Palermu in okolici, ki se ukvarjajo z mladimi, s posebnim poudarkom na ESL. Med seboj so si izmenjali digitalne zgodbe in zemljevide ter jih združili v skupni multimedijski produkciji.

Vsi so izdelali svoje mapirane zgodbe na tabli flipchart, ko pa je bilo potrebno uporabiti platformo ArcGis, so nekateri udeleženci imeli težave z uporabo le te in so potrebovali več časa za izdelavo končnega izdelka. To je razlog, zakaj so nekateri udeleženci delali v parih. Vsi niso želeli javno objaviti svojih zemljevidov, tako da je bilo skupno objavljenih 7 zgodb.

### Število registriranih udeležencev: 15

#### Število udeležencev: 15

#### Mentor: 1

#### Izvajanje:

Za izvedbo pilota so uporabili dva različna pristopa: delo v skupinah in individualen pristop. V sklopu skupinskega dela so organizirali 5-dnevne delavnice, na katerih je sodelovalo 15 udeležencev, in individualne razgovore, ki so jih izvedli posamezno z dvema udeležencema.

Aktivnosti, ki so jih izvajali v skupini, so temeljile na tistih, ki so se izvajale v Palermu v okviru mešane mobilnosti.

Delavnice so bile razdeljene na naslednji način:

- Sprejem, spoznavanje udeležencev, uvod v pripovedovanje zgodb s skupinskimi in individualnimi dejavnostmi;
- Kreiranje svojih zgodb skozi aktivnost »Mapping the journey of life«.
- Predstavitev etičnih in moralnih nazorov, začetek ustvarjanja »Storymaps«;
- Razvoj in ustvarjanje »Storymaps«;
- Predstavitev in skupna raba v skupini.

V sklopu individualnih delavnic, so bile zgornje teme prav tako nagovorjene, vendar so bile aktivnosti bolj osredotočene na pogovor med udeležencem in mentorjem, saj je bil prvotni cilj ustvarjanje zaupanja in prijateljskega vzdušja.

**Profil udeležencev:**

Med izvedbo pilota je skupina 15 mladih, predvsem tistih, ki se soočajo z zgodnjim opuščanjem šolanja, delila svoje življenjske zgodbe in razloge za zgodnjo opustitev šolanja ter posledice, ki jih je le to prineslo.

## Belgija

### Vsebina:

Izvajanje pilota v Belgiji naj bi v Ghentu prevzela organizacija JES, mestni laboratorij, ki se ukvarja z mladimi, ki niso vključeni v izobraževanje (NEET) in migranti ter prebežniki, ki se srečujejo s številnimi težavami glede vključitve v skupnost ([www.jes.be](http://www.jes.be)).

Ker se ukvarjajo s prej omenjenimi mladimi, od katerih so nekateri tudi begunci in migranti, so bili kot vodje usposabljanja postavljeni ljudje iz organizacije JES, zato je bila edina naloga organizacije EUROGEO, da je poučevala trenerje organizacije JES in jih naučila, kako delati z udeleženci in predstavljenim gradivom.

**Število registriranih udeležencev: N/A**

**Število udeleženi: N/A**

**Mentor: N/A**

### Izvajanje:

Izvedba pilota v Belgiji zaradi različnih vzrokov ni bila preveč uspešna:

- V Belgiji je bilo zelo težko najti organizacijo, ki se ukvarja z mladimi, ki niso vključeni v izobraževanje. Primerno organizacijo so našli šele avgusta 2017;
- Rezultata tega je bil, da se nobeden iz organizacije ni mogel udeležiti mešane mobilnosti v Palermu v septembru 2017;
- Načrte za delovno leto 2017/2018 je organizacija pripravila že v maju/juniju 2017. Posledično je bilo težko posredovati v njihov program in ga spreminjati;
- Gradivo za izvedbo aktivnosti je bilo ob predaji decembra 2017 za njih nekaj popolnoma novega;
- Opozorili so na to, da se jim njihovi izdelki niso zdeli dovolj dobri za tekmovanje z drugimi izdelki. Marca 2017 smo jim predlagali, da jim bomo pomagali pri izvedbi usposabljanja v celoti, vendar to ni bilo mogoče;
- Poskušali so najti drugo organizacijo, ki se ukvarja z mladimi, ki niso vključeni v izobraževanje, vendar niso bili uspešni.

### Profil udeležencev:

Mladi, ki niso vključeni v izobraževanje, migranti in begunci, ki težko najdejo mesto v družbi.

Prednastavljena struktura RIS-a in jasna navodila za delo so omogočili pripravo aktivnosti za mentorje in zagotovili pretok informacij. Posledično so udeleženci takoj lahko postavljali morebitna vprašanja in dobili potrebna pojasnila. Udeleženci so se prepričali, da je bila izvedba aktivnosti konkretna, kar je zagotovilo tako osebno izkušnjo posameznika kot možnost za vprašanja in razprave o možnih načinih izvajanja posameznih delavnic.

**Število registriranih udeležencev: 15**

**Število udeleženi: 12**

**Mentorji: 2**

**Izvajanje:**

V okviru projekta Tell your Story se je od 19. do 23. februarja 2018 izvajala pilotna faza aktivnosti pripovedovanja zgodb. Ciljna skupina so bili mladi osipniki od 18 do 25 let.

**Profil udeležencev:**

Udeležence so pridobili preko različnih medijskih kanalov (spletna stran RIS Dvorca Rakičan, Facebook, lokalni spletni portal Pomurec) s povabilom Zavoda za zaposlovanje v Murski Soboti in s pomočjo organizacije Ljudska univerza Murska Sobota, organizacije, kjer izvajajo PUM program, ki je namenjen projektному učenju mladih odraslih in kje delajo s skupino osipnikov.

Eden od kandidatov je bil pridobljen s pomočjo aktivista iz programa ZZ-Rom, ki deluje na področju romske manjšine (zdravje, socializacija in zaposlovanje).

Romska manjšina je tvegana in specifična skupina in raven osipništva v tej skupnosti je še vedno visoka. Dva kandidata sta bila pridobljena s programom socialne aktivacije, ki je vključevala mlade, ki so dolgotrajno brezposelni. Vsi udeleženci so se prostovoljno udeležili delavnic.

**Velika Britanija**

**Vsebina:**

Rinova je projekt predstavila na WAC College, ustanovi v mestu Camden, ki izvaja oziroma ponuja umetniške izobraževalne poti predvsem tistim mladim, ki niso bili uspešni pri rednem izobraževanju. WAC jim ponuja alternativno izobraževanje.

Ozadje Camdena je težko, še posebej za mlade ljudi. Resničnost za 80 % prebivalcev Camdena je recej drugačna in za lažje predstavljanje vam bo ta članek predstavil razširitev in obseg nasilnega kaznivega dejanja in protisocialnega vedenja na območju Camdena.

Kljub temu je bil WAC College odlično okolje za tovrstno izkušnjo in verjetno eden od redkih krajev na območju, ki je zagotovil raven podpore in tehnologije, potrebne za ta poskus. Niso imeli nobenega problema glede interneta, dostopa do dovolj zmogljivih računalnikov, snemalnih kamer ali katerih koli drugih tehnologij potrebnih za izvedbo pilota. Zavedajo se, da bi bilo v drugih okoljih veliko težje.

Če bi bili učni načrti in materiali za usposabljanje uporabljeni med poukom PSHE (osebno, socialno in zdravstveno izobraževanje) v šolah, bi bilo to odličen način za učence, ki imajo težave pri izobraževanju. To bi bilo tudi odlično orodje za uporabo v mladinskih centrih, ki bi ga izvajali mladinski delavci, ki so že zgradili odnose z mladimi, ki imajo težave u učenjem.

**Število registriranih udeležencev: 16**

**Število udeleženi: 10**

**Mentorji: 2**

**Ivajanje:**

Pozitiven vidik je bil ta, da so se mladi že poznali med seboj pred začetkom aktivnosti. Slednje je pozitivno vplivalo na izvedbo, saj so se udeleženci počutili udobno že na začetku izvajanja. Kljub temu so se pojavljale težave pri kreiranju posameznih zgodb in predvsem pri deljenju njihovih izkušenj, kar se je odražalo pri tem, da nekatere zgodbe niso dovolj poglobljene.

Proti koncu izvajanja pilota je skupina postala veliko bolj povezana. Prav tako so lažje delili svoje zgodbe. Postali so veliko bolj dovzetni za aktivnosti in so se počutili bolj samozavestne.

Dejstvo, da so sodelovali v pilotu v svojem prostem času, se idraža v odnosih, ki so jih zgradili med njihovim časom v WAC. Proces in oblikovanje usposabljanja spodbuja mlade, da preživijo čas skupaj, kar ustvarja vedno dobrodošlo kohezijo. Občutek pripadnosti skupine je bistvenega pomena v smislu dosežkov za vse, ki sodelujejo pri ustvarjanju svojih zgodb in je še posebej koristno za nas v smislu doseganja rezultatov.

Prav tako smo ugotovili, da je bilo udeležencem težko sedeti in poslušati. Zato je bila prvotna igra z žogo uporabljena za raziskovanje zgodb, za ugotavljanje pomembnosti izmenjave zgodb in za ugotavljanja zakaj potrebujemo zgodbe. To je bilo koristno orodje, s katerim smo omogočili dvosmerno komunikacijo.

Hočejo poudariti dejstvo, da je tehnika, ki je bila redko uporabljena, kljub temu zelo uspešna. Zelo drastično so zmanjšali razsvetlavo v prostoru, kar je ustvarilo mir v skupini, zaradi česar so udeleženci postali bolj produktivni.

### **Profil udeležencev:**

Na splošno je celotna skupina, ki se je udeležila celotne aktivnosti, imela skupne težave in ovire (žrtve ustrahovanja, zlorabe v družinah, pomanjkanje samozavesti). Tudi dva vzročna modela, ki sta take situacije že premagala, sta predstavila enak vidik čustvenega ozadja.

## Avstrija

Vsebina:

Organizacija Die Berater je nacionalni pilot izvedla v Oberwartu v južnem Burgenlandu. Udeleženci pilotnega projekta so hkrati sodelovali tudi v drugem programu, ki je sodeloval z zavodom za zaposlovanje v Avstriji. Ta program spodbuja mlade brez srednješolske izobrazbe, da se vključijo nazaj v proces izobraževanja in da pridobijo vajeniški certifikat. Slednje naj bi povečalo njihovo možnost za zaposlitev. Večina udeležencev je bila osipnikov.

**Število registriranih udeležencev: 29**

**Število udeleženi: 25**

**Mentor: 1**

**Izvajanje:**

Število udeležencev je bilo previsoko, zato smo jih razdelili v dve skupini. Prav tako ni bilo dovolj časa za delo z vsemi posamezniki. Posledično je prestavljenih le nekaj opisov udeležencev.

**Profil udeležencev:**

Ena skupina znotraj vseh udeleženi se je že poznala med seboj. To je negativno vplivalo na ostale udeležence. Bili so bolj sramežljivi in niso želeli deliti svoj zgodb na internetu. Ni bilo dovolj časa, da bi se pogovarjali o tem, kako bi svoje osebne zgodbe izmenjali na spletu.

## DODATEK C: ArcGis Online & Story Maps

### 1 Dodatna vrednost uporabe programa ESRI ArcGIS Online

#### 1 Uvod

Geografski informacijski sistem (GIS) obsega računalniško in specialistično programsko opremo, ki prikazuje geografsko označene podatke na zemljevidu. Programska oprema GIS omogoča uporabniku, da poveča in zmanjša podatke na ustrezno povečavo, vklopi in izklopi določene informacije ter celo dodaja podatke. GIS lahko na enostaven način razložimo kot prekrivni papir za digitalno sledenje na osnovnem zemljevidu. Do GIS-a lahko dostopamo preko interneta, velikokrat je dostopen tudi na mobilnih napravah. Zato je GIS vsestransko in



stroškovno učinkovito orodje za vsakdanje življenje in izobraževanje: ena od najbolj pogosto uporabljenih GIS aplikacij je verjetno Google Maps, ki podaja podatke v živo za načrtovanje poti.

## 2 Zakaj uporabljati ArcGIS?

GIS je zelo učinkovit pri vizualizaciji prostorskih in krajevnih informacij. Zato ga je mogoče uporabiti kjerkoli in pri skoraj vsaki tematiki. Pomaga raziskati odnose, vzorce in trende ter tako dopolnjuje pristope, ki temeljijo na poizvedbi ali odkritju informacij. Prav tako pomaga mladim raziskovati in primerjati informacije, vizualizirati pokrajine ali prikazovati podatke. Vedno večja razpoložljivost mobilnih naprav pomeni, da je GIS lahko tudi zelo dostopen in dodaja realno vrednost učnim situacijam. Dostop do informacij in podatkov se vse bolj obravnava kot pravica vseh državljanov. Uporaba ArcGIS Online omogoča dostop do podatkov in možnost dodajanja lastnih podatkov.

## 3 Aplikacije ArcGIS

GIS ponuja široko paleto aplikacij, saj gre za orodje za risanje in interpretiranje podatkov in idej z zemljevidi in vizualizacijo informacij. Uporabite ga lahko samo za pomoč pri raziskovanju področja ali za bolj zapletene naloge, kot so na primer lokalne raziskave. Zemljevide lahko označite z besedilom in jih povežete s fotografijami, zvočnimi datotekami in videoposnetki. ArcGIS Online se lahko uporablja za ustvarjanje zemljevidov z zgodbo - zemljevide z privlačnimi pripovedi, ki ljudem pomagajo raziskati in razložiti svoje ideje, mnenja, občutke in izkušnje. Pomaga tudi pri ocenjevanju številnih izzivov, vključno s tistimi, ki se nanašajo na sprejemanje odločitev, s prepoznavanjem prednosti in pomanjkljivosti posameznih predlogov.

## 4 ArcGIS in spretnosti

Uporaba programa ArcGIS kot programskega orodja daje širok spekter temeljev in specifičnih spretnosti, koristnih za razvoj in napredovanje kariere. Osnovne veščine se vrtijo okoli ogledov podatkov in enostavne obdelave informacij, na primer z vklopom in izklopom predlog, spreminjanjem baznih zemljevidov, merjenjem razdalj, iskanjem koordinat in dodajanjem zemljevidov. Vmesne spretnosti obsegajo bolj zapletene predstavitvene odločitve, na primer kako najbolje predstaviti podatke; dodajanje podatkov in večpredstavnostnih sporočil, bodisi s pomočjo lastnega zbiranja podatkov ali preko prepoznavanja in uporabe sekundarnih podatkov. Vključuje tudi raziskovanje, analizo in vrednotenje podatkovnih nizov. Naprednejše spretnosti vključujejo ustvarjanje zahtevnih podatkovnih vizualizacij z analitičnimi orodji ali manipulacijo s podatki in uporabo statističnih orodij pri kvantitativni analizi podatkov. To so vse veščine, ki so zaželjene v *Europe of open data EuropaEU* (<https://open-data.europa.eu/>) in družbi, ki vse pogosteje zahteva takojšen dostop do informacij. Obstajajo številni projekti EU (digital-earth.eu, GI-Learner, iGuess, I-Use, GIN2K), ki so podrobno obravnavali pomen uporabe odprtih podatkov v različnih izobraževalnih kontekstih.

Uporaba ArcGIS-a v realnem svetu gradi razumevanje pomena te tehnologije v družbi. Pomembno je, da mladi razumejo moč in vseprisotnost GIS-a pri upravljanju sveta, v katerem živimo. Prav tako pomaga mladim, da razumejo, da so jim orodja GIS-a na voljo in jim dajo zaupanje v njihovo uporabo. Ker je GIS hitro rastoča industrija in vir zaposlitve, bi aplikacije ArcGIS lahko navdihnile učence, da bodo v prihodnosti spremljale poklicno pot GIS.

## 5 Zakaj uporabljati ArcGIS Online?

Esri, svetovno priznani dobavitelj programske opreme za geografske informacijske sisteme (GIS), se vse bolj osredotoča na prizadevanja za razvoj spletnega GIS-a. Z ArcGIS Online, spletno platformo za mapiranje Esri, lahko uporabniki v aplikaciji Cloud zlahka ustvarijo, dostopajo do podatkov in zemljevidov ter aplikacije.

ArcGIS Online je industrijska standardna aplikacija, ki jo po vsem svetu uporabljajo milijoni uporabnikov za zbiranje in prikaz informacij. Razvija ga vodja industrije (Esri Inc), ki aktivno sodeluje v programu EU za digitalne spretnosti in delovna mesta (<https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/digital-skills-jobs-coalition>) po vsej Evropi in s ponudbo prostega dostopa do platforme mnogim izobraževalnim ustanovam po vsej Evropi (<https://www.esri.com/en-us/school-program-europe/overview>). ArcGIS Online je večjezičen.

ArcGIS Online ponuja zbirko orodij za aplikacijo Cloud, ki omogočajo mobilno mapiranje in zbiranje podatkov, ustvarjanje zgodb, osnove, bogate spletne podatke in sofisticirana orodja za prostorsko analizo, ki ponujajo medpomnilnik, overlay, poizvedbo, analizo vročih točk in izboljšavo podatkov.

Obstaja nova spletna stran Learn ArcGIS (<http://learn.arcgis.com/en/>) s številnimi tutoriali projekti, ki uporabljajo ArcGIS Online za analizo.

ArcGIS Online omogoča združljivost z več platformami (Windows, Mac, IOS in Android) za pregledovanje, urejanje, zbiranje podatkov in analizo zemljevidov. Upabniki lahko dostopajo do zemljevidov prek aplikacije Esri ArcGIS na pametnih telefonih IOS in Android, da dokumentirajo lokacije in fotografije priljubljenih krajev in znamenitosti. ArcGIS Online omogoča zbiranje podatkov, ki omogočajo prinašanje vaše lastne naprave (BYOD). Za zbiranje informacij lahko uporabite svojo ročno napravo (tablični računalnik, pametni telefon) glede na to, kje se nahaja (georeferenčni podatki). Te sposobnosti mapiranja in enostavnost zbiranja podatkov v mobilnih napravah omogočajo dostop do zemljevidov in posodobitev iz vaših naprav 24/7/365.

## 6 Zakaj uporabljati Story Maps?

Pripovedovanje je temeljni del človeške narave. Različni načini uporabe zemljevidov lahko služijo kot močan medij pripovedovanja zgodb. Zaradi vizualne narave zemljevidov so slednji idealni za pripovedovanje zgodb na načine, ki vključujejo bralca in premostijo jezikovne in kulturne razlike. Nedavni napredek glede razpoložljivosti podatkov in digitalnih tehnologij, vključno z geografskimi informacijskimi sistemi (GIS) in shranjevanjem podatkov v aplikaciji Cloud, je dal zemljevide v roke milijonom ljudi. Prav tako je revolucionirala način, kako ljudje ustvarjajo in razumejo Story Maps.

Med spletnimi aplikacijami, ki jih je razvil Esri, so tudi Story Maps, ki združujejo digitalizirane, dinamične zemljevide z drugimi zgodovinskimi elementi (npr. Naslov, besedilo, legenda, pojavna okna in druge vizualne vsebine), ki ustvarjalcu pomagajo pri prenosu sporočila. Čeprav dejansko ustvarjanje Story Maps zahteva malo tehnične zmožnosti, je Esri zasnoval vmesnik za netehnične ciljne skupine.

Story maps se lahko uporabljajo za podporo mladim pri učenju interdisciplinarnih vsebin. Prav tako jim pomaga razviti sposobnosti prostorskega razmišljanja pri uporabi aplikacij v realnem svetu. Poleg tega so bodo naučili nove tehnologije.

Glede na novost orodij in tehnologij za Story Maps in ArcGIS Online so bile izvedene le omejene raziskave o njeni uporabnosti v formalnem izobraževanju in sploh ni raziskav v neformalnem sektorju. Nedavne raziskave o dojemanju zgodovinskih kart z vzgojitelji:

Strachan (2015) je pokazal, da so aplikacije enostavne za uporabo in da lahko zgodbe zlahka izdelamo, Story Maps kažejo na jasne koristi tako za ustvarjalca kot za uporabnika ter ponujajo ustreznost v sodobni multimedijski družbi, bogati z informacijami. Uporaba takšne izobraževalne tehnologije pomaga pri obravnavi izobraževalnih potreb in težav, s poudarkom na uporabi najnovejših in ustreznih orodij. Pomaga izobraževalcem, ki se trudijo zadovoljiti potrebe in izboljšati priložnosti za svoje učence s pomočjo spodbujanja raziskav, ki temeljijo na dejavnostih, kjer mladi gradijo lastno znanje z aktivnimi raziskavami in izkušnjami v resničnem svetu. Zemljevidi z zgodbami ponujajo konstruktivistično okolje, saj uporabnike poziva, da kritično razmišljajo, uporabijo podatke iz realnega sveta in to povezujejo v svoje življenje in skupnosti, v katerih živijo. Večina učiteljev, ki so bili raziskani po uvedbi ArcGIS Online (65% uporabnikov) pravi, da je intuitiven, enostaven za navigacijo in za ustvarjanje spletnih zemljevidov.

<sup>1</sup> Strachan C. (2015), Teachers' perceptions of ESRI Story Maps as effective teaching tools, (Master's thesis). Retrieved from <http://scholarcommons.sc.edu/etd/2907>

Table 1: Surveys of educators on using Story maps (n=40)

Question	Identified Themes	% of Total Responses
Thoughts about what you did or did not like about <i>using</i> Storymaps	Generally positive	
	20% Easy/simple	19%
	Applicable to high school and beyond	17%
	Time consuming	
	12% Engaging and interactive	
	12% Like multimedia inputs	
	8% Generally hesitant	
	7%	
	Difficult without technical experience	5%

V raziskavi je en vzgojitelj povzel celotno izkušnjo na tak način:

»Tako kot pri vseh podobnih stvareh, je potreben čas za igranje in učenje. Ničesar ni bilo težko izvesti, bilo nam je samo tuje. Tudi to, da se sedemo, načrtujemo podatke, iščemo, se spominjamo, kako vse deluje, zahteva svoj čas«.

Table 2: Surveys of educators creating Story Maps (n=40)

Question	Identified Themes	% of Total Responses
Thoughts about what you did or did not like about <i>creating</i> Storymaps	Generally positive	
	36% Difficult without technical expertise	
	14%	
	Liked step-by-step approach	13%
	Interactive	
	13% Takes time to create	
	7% Generally hesitant	
	7% Simple	
	7% Liked that they are Web based	
	3%	

Kljub kakršnim koli zapletom ali ugotovljenim oviramom, so se učitelji zelo pozitivno odzvali na proces priprave Story Maps. Vsi so uživali v izgradnji Story Maps. Potrdili so, da je spletni vmesnik intuitiven, interaktiven in enostaven za navigacijo. Glavna ovira pri ustvarjanju Story Maps je bilo pomanjkanje časa in tehnična negotovost.



Table 3: Obstacles to creating or using Story Maps (n=40)

Question	Identified Themes	% of Total Responses
Thoughts about obstacles that would limit your ability to create or use Story Maps in your classroom	Lack of technology at school	30%
	Need more training	
	24% Lack of time	
	19% School filters (block images)	
	16% Too difficult for students	
	8% Level of tech support at school	
	3%	

Večina anketiranih učiteljev je poročala, da bi v svojih učilnicah bolj verjetno uporabljali Story Maps, če bi jim bila ponujena dodatna strokovna delavnica. Odgovorili so pozitivno na idejo, da bodo njihovi učenci ustvarili svoje lastne zgodbe v formalnih in neformalnih izobraževalnih procesih.



Ugotovitve so potrdile pomen eksplicitnih navodil in organizirano usposabljanje vzgojiteljev. Udeleženci ankete so rekli, da bi mladi uživali v uporabi Story Maps. Na splošno so udeleženci doživljali Story Maps kot relativno zanimivo aplikacijo, enostavno za uporabo in prijetno za učence. Enostavnost uporabe je bila odločilni dejavnik pri njenem sprejetju. Čeprav ta študija vzpostavlja osnovno razumevanje dojemanja učiteljev o Story Maps kot učinkovitem orodju, so potrebne nadaljnje raziskave, ki bodo raziskale, kako učitelji lahko uporabljajo Story Maps v različnih učnih situacijah.

## 2 Orodja

Iz povratnih informacij, ki so jih dale države, ki so izvajale pilot, je prišlo do pripombe, da izdelava zemljevidov, ki uporabljajo ArcGIS Online (<http://www.arcgis.com/index.html>), ni tako enostavna.

Prav tako: izdelava Story Maps z uporabo spletne strani <https://storymaps.arcgis.com> ni težka in znanje ArcGIS Online ni bistveno. In v resnici je to tisto orodje, s katerim dejansko naredimo Story Map.

Zato bi lahko trenerjem, ki uporabljajo TYS, dali naslednje nasvete:

- 1)  Najprej se osredotočite na pripravo Story Maps ((O3 - 1 Digitalno mapiranje - 1.1 Kako razviti svoj Story Map), saj to orodje že ponuja "končni" izdelek: Story Map.
- 2)  Če potrebujete resnične sposobnosti mapiranja, lahko začnete z razlago ArcGIS Online (O3 - 1 Digitalno mapiranje - 1.0 Kako narediti Story Map). Uporabite to orodje, če želite, da NEET-ji resnično »mapirajo« svojo zgodbo (npr. Migrante ali nekoga,

ki je zapustil svoj dom, potovanje po državi). Ta zemljevid se lahko nato vnese v Story Maps.

### 3 Plačljivost aplikacij

Obe orodji - ArcGIS Online & Story Maps - se lahko uporabijo z javnim (brezplačnim) računom. ESRI - lastnik programske opreme – prav tako nudi brezplačen organizacijski račun za vse izobraževalne ustanove po vsem svetu.

za več informacij: <https://www.esri.com/enus/industries/education/schools/schools-mapping-software-bundle>

Kakšne so razlike med javnim in organizacijskim računom?



ArcGIS Online

	Public account	Organisational account
Create maps	✓	✓
Share maps public	✓	✓
Share maps inside your organization or groups only		✓
Unlimited upload		capacity
✓ Do spatial analysis		

✓ Access to Living Atlas of the world

✓

Za več informacij o ArcGIS Online pojdite na razdelek Pogosto zastavljena vprašanja na spletni strani: <https://doc.arcgis.com/en/arcgis-online/reference/faq.htm>.





Story Maps

	Public account	Organisational account
Create story maps	✓	✓
Share story maps public	✓	✓
Share story maps inside your organization or groups only		✓
Use images from Flickr and Google+/Picasa	✓	✓
Upload images directly to the Story map website (so no online image storage needed)		✓

Za več informacij o ArcGIS Online pojdite na razdelek Pogosto zastavljena vprašanja na spletni strani:

<https://storymaps.arcgis.com/en/faq/>.

#### 4 Prednosti digitalnega pripovedovanja zgodbe z uporabo ESRI Story Maps

Seveda lahko svojo zgodbo zapišete kot besedilni dokument ali jo predstavite v aplikaciji Power Point.

Toda resnična vrednost Story Maps je, da z nekaj preprostimi kliki lahko naredite spletni dokument, ki vključuje vse, kar želite: slike, video, zvok, besedilo, grafike in zemljevide, tako da bo vaša zgodba živahna zgodba.

Pri uporabi Story Maps mladi pridobijo:

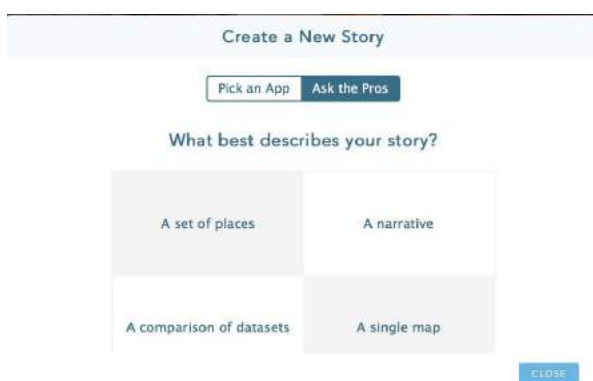
- 1) digitalne spretnosti – kako narediti digitalne zgodbe, kako urediti video, kako ustvariti zemljevide z uporabo platforme webGIS, ArcGIS Online, ... -,
- 2) osebne veščine: kdo sem jaz, kaj hočem ... -
- 3) in prav tako družbene kompetence – pravo in etični nazori glede uporabe materiala iz interneta.

## 5 Ustvarjanje digitalnega Story Map-a

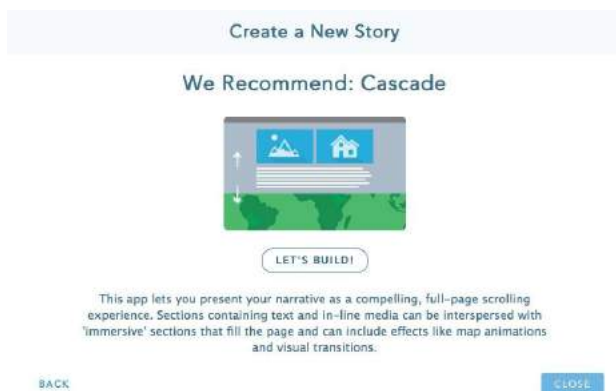


Digitalna platforma Story Maps iz programa ESRI (<https://storymaps.arcgis.com/en/>) je zelo enostavna za uporabo:

- 1) Izberite predlogo za Story Map - na spletu je pomoč, ki vam pomaga izbrati najboljšo predlogo: ko kliknete »Ustvari nov Story Map«, dobite ta informacijski zaslon:



Po odgovoru na vprašanja vam bo program pokazal najboljšo priporočilo:

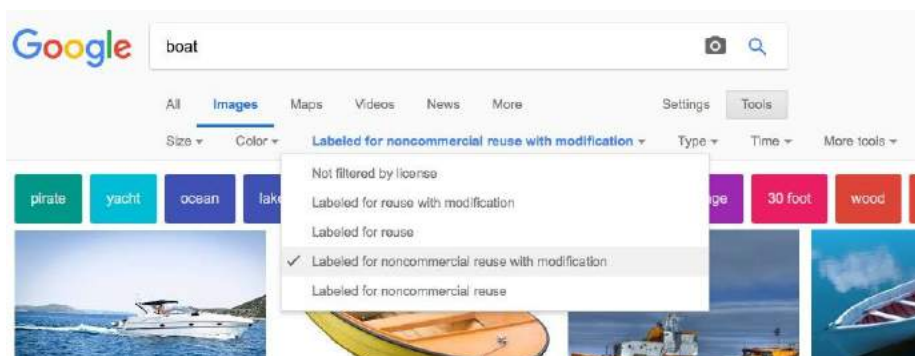


Kliknite na zavihek 'Let's build' in začnite

Vsaka predloga ima profesionalno postavitev in nudi prilagodljivost, da se prilagodi vaši želji. Če si želite ogledati obstoječe dobre primere, jih pogledajte v spodnji galeriji:

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

- 2) Upošteвайте navodila za izbrano predlogo: dodajte besedilo, slike, zvok, video, grafiko in zemljevide v svojo predlogo. Upošteвайте pravno podlago uporabe materiala s spleta; ko iščete slike z Googlom, je najbolje, da v razdelku »Orodja« preverite pod »Pravice uporabe« za »Označeno za nekomercialno ponovno uporabo (z ali brez spremembe)«, da boste videli samo slike, ki jih lahko uporabite.



Če želite v svojo zgodbo dodati pravi zemljevid: prijavite se z istim računom v <http://www.arcgis.com/index.html> in naredite

zemljevid. Ta zemljevid lahko enostavno vključite v Story Maps.

- 3) Upošteвайте naslednja načela učinkovitega pripovedovanja zgodb:

a) Povežite se s svojo publiko:

Kdo so vaši poslušalci? Preden začnete graditi svoj Story Map, se pozanimajte, kdo je vaša ciljna publika.

b) Privabite ljudi:

Začnite svojo zgodbo z »glasnim« začetkom. Izberite sliko, ki je atraktivna.

c) Uporabite najboljšo izkušnjo za uporabnika:

Izberite predlogo, ki ste jo že uporabljali in je primerna za predstavitev vaše zgodbe.

d) Če boste dodali zemljevide: naredite lahko čitljive zemljevide z ArcGIS Online, ali uvozite obstoječ zemljevid (lahko tudi iz druge spletne strani)

e) Prizadevajte si za preprostost:

Zgodbe so kot destilacija: več nebistvenih elementov boste odstranili, bolj verjetno je, da bo vaša zgodba učinkovita in zanimiva.

- 4) Če želite, objavite svoj story map na različnih internetnih medijih: Facebook, Twitter, ...

- 5) Zgodbo lahko delite na enostaven način. Najpomembnejše je naslednje:

- 6) “The real value of stories isn’t what’s written down on the card. It comes from what we learn when we tell the story.” / »Prava vrednost zgodb ni zapisana na kartici. Izvira iz tega, kar se naučimo, ko pripovedujemo zgodbo« (Jeff Patton).

Med izvedbo pilota je postalo jasno, da je mladim orodje zelo všeč in da z njim ni težko upravljati. Na drugi strani je bila uporaba ArcGIS Online malo bolj zapletena, zato priporočamo uporabo tega orodja pozneje, saj gre za orodje za dodajanje informacij v zgodbo, podobno videoposnetku (če želite urediti videoposnetek).

To pomeni, da bi bilo zaporedje aktivnosti v delavnici,

naslednje:

1. korak :

- predstavitev, uvajanje in team building aktivnosti
- kaj je pripovedovanje zgodb: predstavitev TYS
- kaj je zgodba:
- predstavitev skozi 3 povedi
- razpravljanje o potrebnih sestavinah za uspešno zgodbo

2. korak

- kaj je pripovedovanje zgodbe:
- struktura pripovedovanja zgodbe
- raznolikost pripovedovanja zgodb (način pisanja, način vizualizacije: igranje, fotografije iz starih revij, uporaba DIXIT kart)
- zakaj je pripovedovanje zgodb potrebno
- prednosti pripovedovanja zgodbe z digitalnimi orodji.
- uvod v digitalno pripovedovanje zgodbe
- digitalno pripovedovanje zgodbe:
- kako razviti Story Map
- povezovanje zgodb z osebnimi izkušnjami

3. korak

- digitalno pripovedovanje zgodbe (nadaljevanje)
- pripovedovanje in izmenjava zgodb
- po potrebi: kako ustvariti zemljevide za Story Maps s pomočjo ArcGIS Online (to naredite tukaj, namesto v 1. koraku)

4. korak

- ustvaritev večpredstavnostne vsebine za Story Map

5. korak

- zakon & etika

pistes solidaires

**PISTES-SOLIDAIRES / Francija**

[www.pistes-solidaires.fr](http://www.pistes-solidaires.fr)



**DIE BERATER / Avstrija**

[www.dieberater.com](http://www.dieberater.com)



**EUROPEAN ASSOCIATION OF  
GEOGRAPHERS / Belgija**

[www.eurogeography.eu](http://www.eurogeography.eu)

**RINOVA**

**RINOVA LIMITED / Združeno Kraljestvo**

[www.rinova.co.uk](http://www.rinova.co.uk)



**CESIE / Italija**

[www.cesie.org](http://www.cesie.org)



**RIS Dvorec Rakicaň / Slovenija**

[www.ris-dr.si](http://www.ris-dr.si)



To delo je objavljeno pod licenco Creative Commons Priznanje avtorstva-Nekomercialno-Brez predelav 4.0 Mednarodna.



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