



DIGIMI

Digital Storytelling for migrant integration

DIGIMI TRAINING MODULES

Module 1: Storytelling Theory and Creating the space for Storytelling

Created by

**STORY
TELLING
CENTRE**



symplexis



Co-funded by the
AMIF Programme
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission, AMIF (Asylum, Migration and Integration Fund) Union Actions Programme. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein [AMIF-2019-AG-CALL. Project number: 957777].

A. Introduzione

Il progetto DIGIMI (DIGItal storytelling for Migrant Integration) ha come obiettivo principale il coinvolgimento della comunità locale per facilitare l'integrazione sociale dei migranti attraverso attività di volontariato che forniscono supporto ai cittadini di Paesi terzi in aree quali la conoscenza del nuovo ambiente locale, i "modi, i costumi e le abitudini" della nuova società, nonché la comprensione di quest'ultima attraverso storie narrate digitalmente. La narrazione di ricordi, interessi e speranze presenti e passate è associata a processi di rielaborazione e i cittadini di Paesi terzi arrivati di recente possono scambiare, confrontare e combinare le loro storie con quelle dei migranti di lunga data e delle popolazioni locali delle comunità partner interessate.

I seguenti moduli di formazione fanno parte del pacchetto formativo DIGIMI, che consiste in uno strumento di narrazione digitale sotto forma di applicazione web che ospiterà informazioni sul progetto e materiale pedagogico per gli operatori che lavorano con migranti, rifugiati e comunità. I moduli di formazione hanno lo scopo di supportare gli operatori o i membri della comunità nell'organizzazione di workshop di sensibilizzazione sociale utilizzando il metodo del digital storytelling.

I moduli di formazione DIGIMI sono composti da 3 moduli;

- Modulo 1 - Introduttivo: Teoria dello storytelling e creazione dello spazio per lo storytelling
- Modulo 2 - Attività di sensibilizzazione per la comunità: Come utilizzare il digital storytelling come strumento di sensibilizzazione
- Modulo 3 - Pianificare lo sviluppo di un workshop di sensibilizzazione sociale basato sullo storytelling digitale nella comunità.

Ogni modulo è composto da 2-4 unità. La durata complessiva di ogni modulo è di circa 3 ore.

I contenuti dei moduli sono stati creati dal consorzio del progetto DIGIMI: Storytelling Centre (NL), CESIE (IT), Center for Social Innovation (CY), Eurotraining (GR), COFAC (PT), Symplexis (GR), Compass (AU), CIBERVOLUNTARIOS (ES), Diversity Development Group (LI), BildungsLAB (AU).

B. Moduli Formativi

1. Modulo: Teoria dello Storytelling e creazione di uno spazio per lo Storytelling

MODULO 1		CONTENUTI		
Titolo:		Teoria dello Storytelling e creazione di uno spazio per lo Storytelling		
Obiettivi formativi: <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere l'impatto della narrazione. • Imparare a conoscere i metodi di narrazione (compresa la narrazione digitale). • Imparare a creare un ambiente sicuro per la narrazione. • Prepararsi a gestire le situazioni di emergenza durante le sessioni di storytelling. 		What will the participants be able to do (knowledge, skills, and competencies) after successfully completing this module?		
		Conoscenza <ul style="list-style-type: none"> • Imparare la teoria di base della narrazione e del digital storytelling • Imparare la teoria del Viaggio dell'Eroe • Ottenere conoscenze di base sull'implementazione di laboratori di storytelling per l'inclusione sociale. 	Abilità <ul style="list-style-type: none"> • Analizzare storie • Creare una storia utilizzando i metodi di storytelling 	Competenze <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare un laboratorio di narrazione per l'inclusione sociale. • Creare un ambiente sicuro per le sessioni di narrazione.
Durata:		3 ore		
Attività rompi ghiaccio 1	Titolo Attività	La storia dietro l'oggetto	Durata	20 minuti
	Obiettivo o Attività	Rompere il ghiaccio tra i partecipanti e iniziare l'attività con buon umore e spirito collaborativo.		
	Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> • Far conoscere i partecipanti tra loro • Creare un ambiente sicuro per condividere le storie 		
	Materiali richiesti	Una varietà di oggetti forniti dal facilitatore o dal partecipante per l'attività "oggetto preferito".		



	Istruzioni	<p>Per realizzare questa attività, il facilitatore deve introdurre le seguenti fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentarsi. 2. Utilizzare un esempio di oggetto preferito che aiuti il partecipante a comprendere una delle sue caratteristiche principali. 3. Chiedere ai partecipanti di presentarsi utilizzando un oggetto (potrebbe anche essere un animale) per spiegare alcune delle proprie caratteristiche. (i partecipanti possono portare/presentare il proprio oggetto preferito o il facilitatore può portare una varietà di oggetti tra cui i partecipanti possono scegliere. 4. Condurre una conversazione, utilizzando gli aspetti delle presentazioni dei partecipanti per evidenziare alcune caratteristiche positive. L'idea è quella di innescare la conversazione e promuovere la comunicazione. Se si accolgono i partecipanti con buon umore, le persone si sentiranno aperte a condividere gli aspetti positivi di sé e le cose che piacciono. 		
Unità 1	Titolo:	Teoria dello Storytelling		
Contenuti	Trovate la teoria nella presentazione di PowerPoint Modulo 1-Unità 1.			
Attività 1.1.1	Titolo Attività	Chi ha la storia giusta?	Durata	30 minuti
	Obiettivi vo Attività	Dimostrare i potenziali rischi di una storia		
	Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> • I partecipanti imparano che ogni storia è inevitabilmente parziale. • I partecipanti imparano ad analizzare le storie per capire cosa viene tralasciato e/o nascosto e a identificare gli interessi di chi viene servito dalle varie storie. 		
	Materiali richiesti	Breve storia per esercitarsi:		





		<p>Il 23 agosto 2005 un uragano si è abbattuto sulla Costa del Golfo, colpendo, tra le altre città, New Orleans. All'avvicinarsi dell'uragano, la maggior parte delle comunità bianche di classe media e alta riuscì a evacuare, mentre le comunità nere a basso reddito furono lasciate indietro. Gli argini che avrebbero dovuto proteggere la città si sono rotti, inondando la città e colpendo in modo particolarmente duro aree come il Lower Ninth Ward, una comunità prevalentemente afroamericana. Queste comunità sono state abbandonate durante l'uragano e, due anni dopo, continuano a essere ignorate per i progetti di ricostruzione. Le comunità bianche di New Orleans, invece, sono state in gran parte ricostruite e ai loro abitanti è stato permesso di tornare.</p>
	<p>Instructions</p>	<p>Il facilitatore deve seguire i seguenti passi per realizzare l'attività:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Dite ai partecipanti che oggi lavoreremo sul modo in cui le storie vengono raccontate e tramandate. Se qualche alunno ha già giocato al gioco del "Telefono", chiedetegli di alzare la mano.2. Invitate uno dei partecipanti a descrivere il gioco.3. Dite ai partecipanti che giocheranno a questo gioco utilizzando diverse versioni della storia del formatore.4. I partecipanti devono sedersi in cerchio sul pavimento o sulle sedie. Preparate un racconto di tre o cinque frasi che stimoli la curiosità degli studenti per raccontarlo alla classe (si consiglia di utilizzare il racconto sull'uragano Katrina).5. Raccontate a un partecipante del cerchio il racconto di cui sopra e fateglielo passare alla persona seduta accanto. Lasciate che la storia scorra tra tutti gli studenti fino a raggiungere l'ultimo. Chiedete a questo alunno di raccontarvi la storia che ha appena ascoltato.6. Esaminate perché/se la storia è stata alterata e cosa può averla causata.7. Dite al gruppo quanto segue per rendere l'attività più impegnativa e realistica:<ol style="list-style-type: none">a. Di non tenere conto di ciò che sentono riguardo alla razza o alla classe socioeconomica.b. Ignorare qualsiasi informazione sull'ingiustizia.8. Riunitevi e parlate di come le storie si sono modificate in seguito alle omissioni. Chiedete ai partecipanti di parlare del modo in cui la storia orale e registrata viene tramandata attraverso le generazioni e di ciò che viene perso o dimenticato.





Attività di valutazione 1.1.2	Titolo Attività	Practice Storytelling	Durata	30 minuti
	Obiettivi o attività	I partecipanti sono incoraggiati a creare la propria storia e a condividerla con gli altri, per identificare i punti chiave della narrazione, come il controllo entra nella narrazione e come ogni persona si relaziona con il gruppo attraverso la narrazione. come ogni persona si relaziona con il gruppo attraverso la narrazione.		
	Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none">● Imparare le basi della metodologia narrativa.● Costruire i personaggi della storia e i loro attributi.● Imparare come i disegni visivi aiutano a trasmettere un messaggio.		
	Materiali richiesti	N/A		





	Istruzioni	<p>Per realizzare questa attività, il facilitatore deve introdurre le seguenti fasi:</p> <p>Fase 1: Scegliere uno scenario/trama su cui lavorare. Potete scegliere tra diversi scenari da indagare. Possono essere di generi diversi, oppure dello stesso genere ma con un'idea diversa. In ogni caso, assicuratevi che siano diversi in modo che i partecipanti possano approfondirli a modo loro.</p> <p>Fase 2: Scegliere un tema. Ora potete iniziare a dividere i partecipanti in gruppi. Ogni gruppo deve scegliere uno scenario e un tema da abbinare.</p> <p>Lasciate che si divertano durante questa fase. I partecipanti dovrebbero essere in grado di tracciare le varie emozioni che potrebbero essere associate alla loro storia.</p> <p>Fase 3: creare un cast di personaggi. Una volta decisi gli scenari e i temi, è il momento di scegliere i personaggi. Nella loro trama, ogni gruppo dovrebbe contenere almeno 2-3 personaggi. Lasciate che siano loro a fornire il nome e l'età del personaggio.</p> <p>Fase 4: Scegliere gli strumenti della trama. Il passo successivo consiste nel progettare situazioni basate sui temi e sulle personalità dei partecipanti. Possono farlo per aggiungere varietà alla trama e fornire strumenti interessanti per la trama.</p> <p>Fase 5: Creare una linea temporale. Lasciate che i partecipanti sistemino gli strumenti della trama per costruire una linea temporale. Non devono preoccuparsi se mancano alcune situazioni: possono sempre crearne altre per completare la trama.</p> <p>Fase 6: Creare uno storyboard</p>
--	-------------------	--



		<p>Per questa fase è necessario procedere con dei drafts iniziali. I partecipanti devono essere in grado di produrre uno storyboard basato sulla trama finale.</p> <p>Lo storyboard è una rappresentazione visiva di come si svolgeranno gli eventi del racconto. I partecipanti devono fornire uno schizzo degli eventi su carta da stampante/bond, che verrà visualizzato in seguito.</p> <p>Non è necessario che i disegni siano eccellenti; l'importante è che rappresentino efficacemente la scena, bastano anche delle figurine.</p> <p>Fase 7: Presentare i propri pensieri. La fase finale consiste nel raccontare a tutti la storia. I partecipanti possono condividere i loro storyboard, così come gli strumenti scritti della trama, i temi e i personaggi.</p> <p>Considerate quanto segue:</p> <ul style="list-style-type: none"> - In che modo ogni individuo della storia è collegato a un gruppo più grande (ad esempio un gruppo etnico, una nazionalità)? <ul style="list-style-type: none"> - Definire il concetto di "ricordare" e discutere su come la sensazione di controllo viene riconquistata nella narrazione.
		<p>Bibliografia:</p> <p>https://ingenaes.illinois.edu/wp-content/uploads/ING-Activity-Sheet-2016_06-Energizers-and-group-games-Henderson-1.pdf</p> <p>https://www.samhsa.gov/sites/default/files/programs_campaigns/brss_tacs/samhsa-storytelling-guide.pdf</p> <p>https://speciety.wixsite.com/speciety/post/lesson-plan-understanding-the-danger-of-the-single-story</p>

Unità 2			
Titolo:	I principi dello Storytelling e del Digital Storytelling		
1.2.1 Guida all'approccio teorico per il digital storytelling g	Titolo attività	Input	Durata 20-25 minuti
	Obiettivi o attività	Fornire ai partecipanti la conoscenza degli elementi principali su cui devono concentrarsi quando costruiscono i loro personaggi e le loro trame. L'obiettivo è arricchire la conoscenza di alcuni dei modelli narrativi più comuni, fare pratica su come distinguerli e utilizzarli nelle proprie storie. Inoltre, i partecipanti dovranno familiarizzare con i principi del digital storytelling e con alcuni strumenti che possono utilizzare per costruire la loro storia digitale. costruire la propria storia digitale.	
	Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> ● Acquisire una conoscenza delle strutture narrative più comuni. ● Acquisire familiarità con le fasi importanti di una narrazione e con gli elementi principali di una storia. 	





		<ul style="list-style-type: none"> ● Acquisire familiarità con il modello narrativo del Viaggio dell'Eroe. ● Essere in grado di identificare le diverse fasi e gli elementi di una storia. ● Essere in grado di creare la propria storia seguendo alcuni dei modelli citati. ● Acquisire familiarità con lo storytelling digitale. ● Ottenere suggerimenti su alcuni strumenti e piattaforme da utilizzare per creare la propria storia digitale. 		
	Materiali richiesti	<ul style="list-style-type: none"> ● Slides Power Point <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Principi di base della scrittura narrativa ● I tipi di storia più comuni ● Approccio al viaggio dell'eroe ● Principi fondamentali della narrazione digitale ● Strumenti per la narrazione digitale <p>Durante l'erogazione degli input sono previste anche alcune attività di riscaldamento e di brainstorming che il facilitatore può incorporare nel processo per coinvolgere i partecipanti.</p>		
	Istruzioni	Utilizzare il Power Point e se necessario adattarlo al proprio gruppo target		
	Titolo attività	Il tuo viaggio dell'eroe		
1.2.2 Attività caso studio	Obiettivo attività	<ul style="list-style-type: none"> ● Abituare i partecipanti a sviluppare i propri personaggi e le proprie storie. ● Esercitarsi a identificare e sviluppare una storia seguendo le diverse fasi del Viaggio dell'Eroe. <p>Incoraggiare la creatività</p>	Durata	20 minuti
	Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> ● Riuscire a creare un personaggio e una storyline 		
	Materiali richiesti	<ul style="list-style-type: none"> ● Template cartaceo da compilare ● Carta e penne ● 		
	Istruzioni	<p>Compilare il modello.</p> <p>OPZIONE 1</p> <p>Dividere i partecipanti in coppie (se il facilitatore preferisce, si può fare anche individualmente) e far loro scrivere una storia riempiendo le diverse caselle del modello.</p>		





Le coppie devono lavorare insieme (per 10-15 minuti) e creare la loro storia insieme, scambiandosi così le idee.

Può essere una storia per un personaggio reale o immaginario, dipende dai partecipanti. La storia può essere fantastica, divertente, drammatica, morale, basata sulla vita reale o avere tutti gli elementi insieme. Lasciate che le coppie lavorino insieme per 15-20 minuti e poi presentino la loro storia al gruppo.

Il risultato sarà una serie di storie completamente sviluppate e ogni coppia avrà costruito tutti gli elementi della struttura della storia.

OPZIONE 2

Una versione modificata di questo esercizio: ogni partecipante/coppia compila solo una o due caselle e la storia deve essere continuata dalla coppia successiva. Alla fine verrà sviluppata una sola storia, ma sarà il risultato di un lavoro di squadra. In questo modo, le coppie dovranno ascoltare le idee degli altri e adattare i propri elementi a quelli degli altri. Questo incoraggerà la creatività, la flessibilità e l'ascolto attivo. È anche un'attività che richiede meno tempo se si hanno molti partecipanti.

OPZIONE 3

I partecipanti devono essere divisi in coppie e scegliere una fiaba/film/libro (se i partecipanti provengono da Paesi diversi, possono scegliere una narrazione rappresentativa della loro cultura) e riempire le caselle del modello con i diversi episodi di quella fiaba.

Questa versione dell'esercizio è meno creativa, in quanto i partecipanti non devono sviluppare le proprie narrazioni.

Tuttavia, può anche fornire idee e scambi di storie interessanti se i partecipanti provengono da contesti diversi. Può essere adatta ai partecipanti più timidi nel condividere le proprie storie.

(Facoltativo) Dopo aver condiviso le loro storie, i partecipanti possono scegliere come creare una forma digitale della loro storia:

1. Quali strumenti utilizzare: video, foto, audio, animazione, ecc.
2. Perché scegliereste questi strumenti? Cosa volete sottolineare della vostra storia? (Morale, emozioni, sviluppo dei personaggi, innovazione, creatività, ecc.)
3. Come potete rappresentare al meglio la storia?
4. Quali applicazioni e piattaforme online utilizzereste per realizzarla?

Queste domande troveranno risposta in una discussione di gruppo e il gruppo deciderà il modo migliore per realizzare una versione digitale della propria storia.





		Fonte del modello: Esempi di Viaggio dell'Eroe, disponibile all'indirizzo: https://pwalex.medium.com/examples-of-the-heros-journey-c701b7f6e702	
Attività di Valutazione 1.2.3	Titolo Attività	Lancia il dado	Durata 10 minuti
	Obiettivi o attività	Valutare la sessione	
	Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere meglio il metodo del Viaggio dell'Eroe 	
	Materiali richiesti	<ul style="list-style-type: none"> Dadi 	
	Istruzioni	<p>Mettete un dado su ogni scrivania. Alla fine della sessione, ogni partecipante deve lanciare il dado e rispondere a una domanda in base al numero del dado:</p> <ol style="list-style-type: none"> Voglio ricordare (dalla sessione) ... Una cosa che ho imparato oggi è... Una parola per riassumere ciò che ho imparato... Qualcosa che già sapevo è... Sono ancora confuso su... Vorrei saperne di più su... <p>Fonte: Crockett, L., 15 attività di valutazione veloci, divertenti e formative, disponibile all'indirizzo: http://blog.futurefocusedlearning.net/15-assessment-activities-fast-formative</p>	
<p>Bibliografia:</p> <ul style="list-style-type: none"> Crockett, L., <i>15 Assessment Activities That are Fast, Fun and Formative</i>, available at: http://blog.futurefocusedlearning.net/15-assessment-activities-fast-formative P.W, A., <i>Examples of the Hero's Journey</i>, available at: https://pwalex.medium.com/examples-of-the-heros-journey-c701b7f6e702 Hero's Journey Foundation, <i>The Three Essential Phases of the Hero's Journey</i>. Available at: http://ensemblehero.org/the-three-essential-phases-of-the-heros-journey/ MasterClass, <i>How to Tell a Story Effectively: 7 Storytelling Tips</i>. Available at: https://www.masterclass.com/articles/how-to-tell-a-story-effectively#how-to-tell-a-story-effectively Pappas, Ch., <i>18 Free Digital Storytelling Tools for Teachers and Students</i>. Available at: https://elearningindustry.com/18-free-digital-storytelling-tools-for-teachers-and-students 			





- Robin, B., *Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom*,. Available at: <http://digitalstorytellingclass.pbworks.com/f/Digital+Storytelling+A+P+owerful.pdf>
Sage, M.; Singer, J.B.; LaMarre, A.; and Rice, C.. Digital Storytelling: Tools, Techniques, and Traditions. *Digital Social Work*, , : 90-108, 2018. Available at: https://ecommons.luc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1120&context=socialwork_facpubs
- *The Hero's Journey Explained: A Breakdown of it's Different Stages*, The Writing Kylie. Available at: <https://thewritingkylie.com/blog/the-heros-journey-explained-a-breakdown-of-its-different-stages>
- Welcker, R., n.d. *Four Basic Principles in Writing Fiction*. [online] Writing Commons. Available at: <https://writingcommons.org/article/four-basic-principles-in-writing-fiction/>
- Woods, B., *Digital Storytelling: Examples and Ideas for Online Narratives*. Available at: <https://compose.ly/strategy/digital-storytelling/>

Unità 3

Unità 3	Titolo:	Creare Luoghi Sicuri
----------------	----------------	-----------------------------

Contenuti	<p>È di grande importanza creare un ambiente sicuro - fisicamente e mentalmente - per consentire a tutti di condividere le proprie storie. Gli obiettivi e le fasi del processo di narrazione devono essere elaborati in modo trasparente, oltre a consentire ai narratori di avere il controllo sulla propria narrazione e su come viene rappresentata.</p> <p>Lo spazio fisico deve essere scelto con cura in base a criteri di accessibilità, comodità, ventilazione, ecc. Quando i partecipanti arrivano, devono essere accolti calorosamente. Attività per rompere il ghiaccio, chiacchierate o attività di riscaldamento possono aiutare a riunire le persone e offrire un ambiente rilassante, migliorare la comunicazione di gruppo e stabilire un'atmosfera di fiducia.</p> <p>Assicurarsi che la composizione del gruppo sia il più possibile inclusiva e diversificata: sesso, età, razza, religione, opinioni politiche, ecc.</p> <p>Utilizzare un linguaggio e un atteggiamento inclusivo per stabilire fiducia e sicurezza. Senza far sentire l'intervistato a proprio agio, l'interazione si concluderà con un nulla di fatto. (Porges, 2020)</p> <p>Iniziare a stabilire dei confini/regole di base e discutere le aspettative sulla modalità di interazione reciproca, la comunicazione, gli aspetti pratici, il modo in cui le informazioni vengono condivise al di fuori del gruppo (in particolare la comprensione della riservatezza) e le regole per il processo decisionale. Tutto ciò si tradurrà in riunioni più efficaci e in migliori risultati di apprendimento (Lal, Donnelly e Shin, 2014). I codici etici del GDPR e la videografia durante i laboratori di narrazione digitale devono essere discussi e concordati, compresa la negoziazione delle modalità di utilizzo delle storie (Lal, Donnelly e Shin, 2014). L'obiettivo è minimizzare i rischi e massimizzare i benefici per i partecipanti, garantendo la riservatezza.</p> <p>In qualità di facilitatore, siate consapevoli della vostra postura e del vostro approccio alla facilitazione, riconoscendo e rispettando le sfide che i</p>
------------------	--





partecipanti possono affrontare per essere presenti e raccontare le loro storie. Chiedete al vostro team il permesso di mantenere la conversazione in carreggiata quando diverge o diventa ripetitiva, chiamate le persone che non hanno ancora parlato, trattenete le persone se stanno dominando la conversazione, ponete domande chiarificatrici quando avete bisogno che qualcuno parli.

domande chiarificatrici quando si ha bisogno che qualcuno approfondisca. Inoltre, date autonomia al vostro team ricordando loro che hanno il permesso di fare domande in qualsiasi momento, invitare i colleghi nella conversazione se non hanno parlato, chiedere di dedicare più tempo a un argomento, chiedere ad altre persone di dire di più sulla loro posizione su una questione, esprimere preoccupazioni che non sono state affrontate completamente e chiedere il permesso prima di fare un commento (Axtell, 2019).

L'empatia è necessaria in casi come questi, ma non a spese dell'intervistatore che interferisce inutilmente con le emozioni mostrate.

Una buona preparazione della sessione può portare a risultati migliori. È bene avere un'idea in anticipo o, come attività, chiedere come si svolgerebbe un incontro nei loro Paesi/culture di origine: storia, religioni, dettagli culturali, stereotipi (Cox e Albert, 2003, p. 148). Anche le pause stimoleranno l'energia del gruppo. In generale, l'uso di un linguaggio (tecnicamente) inclusivo rende più facile la comprensione delle spiegazioni (evitare il project-talk, i termini tecnici e le sfide retoriche).

Utilizzare la visualizzazione di messaggi importanti, principi concordati, ecc. con pittogrammi e immagini.

Evitare di comportarsi come un terapeuta: il processo di narrazione è un processo intimo, ma non è una terapia.

Ascoltare senza giudicare. Rispettate il fatto che i narratori a volte esprimono opinioni opposte alle vostre convinzioni. Reagendo alle loro opinioni, sarà meno probabile che si aprano. Fate capire al narratore che state entrando in empatia con lui. Usate riconoscimenti verbali e non verbali culturalmente appropriati, ad esempio un cenno del capo, un contatto visivo (tenendo sempre presente il contesto di diversità culturale).

Essere calorosi e presenti fa una grande differenza (Voice of Witness, 2019). Inoltre, assicuratevi di dare ai partecipanti il tempo necessario per esprimersi. Personalità diverse possono richiedere più o meno incoraggiamento e stimoli per aprirsi e condividere la propria storia (Voice of Witness, 2019). Le domande a risposta chiusa sono utili per estrarre informazioni particolari e possono aiutare un intervistato timido a iniziare. In alcuni casi, mostrare un esempio e condividere una storia in prima persona può creare fiducia e incoraggiare gli altri a condividere (Cox e Albert, 2003, p. 146). Questo può mettere l'intervistato a proprio agio tanto da rispondere a una domanda più aperta (Cox e Albert, 2003, p. 138). Tuttavia, un'intervista non è un dialogo; è importante ricordare che il vostro ruolo di intervistatori è quello di aiutare il narratore a mantenere il flusso della sua narrazione e di non essere tentati di interrompere. Cercate di praticare un ascolto attivo.

È inoltre utile che i gruppi siano piccoli e che ci siano almeno due facilitatori esperti nei seguenti campi: narrazione, lavoro sistemico, competenze sensibili al trauma, lavoro interculturale e gestione dei conflitti. Infine, chiarite ai partecipanti che la loro presenza è volontaria.

L'ambiente fisico influisce sulla fisiologia del mentee o dell'intervistato; non si può sempre cambiare l'ambiente circostante, ma si può creare un ambiente interno che racconti una storia di accoglienza.





Il nostro sistema nervoso monitora l'ambiente di momento in momento, alla ricerca di segnali di pericolo o di sicurezza (Porges; 2002). Queste esperienze quotidiane vengono recepite e lette automaticamente come sicure, pericolose o pericolose per la vita. La risposta agli indizi di sicurezza è l'impegno sociale. La risposta al pericolo e alla minaccia di vita varia dalla lotta al congelamento.

Entrambe sono risposte necessarie per la sopravvivenza.

Per essere in grado di connettersi e comunicare, i segnali di sicurezza sono costantemente necessari per tutti noi.

Per quanto riguarda l'ambiente esterno, prestate attenzione al suono e alla temperatura dello spazio (ufficio o stanza): il comfort termico e acustico è essenziale per qualsiasi interazione positiva.





Attività 1.3.1	Titolo Attività	Creating an Interior Safe Place	Durata	40 minuti
	Obiettivi o attività	La seguente attività mira a calmare il sistema nervoso dell'intervistato e dell'intervistatore. Aiuterà a connettersi e a co-regolarsi, sostenendo la comunicazione attiva e l'impegno nel processo di narrazione.		
	Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none">• Comprendere l'importanza di creare un luogo sicuro per la narrazione, sia dal punto di vista mentale che fisico.• Riconoscere il ruolo del facilitatore/mentore/intervistatore nel creare un ambiente sicuro.• Riconoscere ciò che non è il ruolo (dei facilitatori).• Avere una conoscenza di base dei principali stati del sistema nervoso.• Stabilire confini e regole per la conversazione.• Essere consapevoli della propria postura e dei propri comportamenti (del facilitatore) per far sentire l'intervistato sicuro e a proprio agio.• Praticare l'ascolto attivo.• Essere in grado di creare un ambiente interno accogliente.• Essere consapevoli della relazione tra l'ambiente circostante e l'effetto sull'intervistato e sull'intervistatore.• Essere in grado di separare gli indizi di sicurezza da quelli di pericolo e di pericolo di vita.		
	Materiali richiesti	N/A		
	Istruzioni	Impegnarsi nel processo di narrazione 1. Chiedete all'intervistato di notare l'ambiente circostante: suoni/rumori, luce, temperatura, obiettivi, posizione delle porte, ecc. Incoraggiatelo a parlare di come tutti questi elementi nella stanza/ufficio lo fanno sentire. Assicurategli che cambierete ciò che potete (ad esempio, riscaldare la stanza) per farlo sentire più a suo agio.		





		<ol style="list-style-type: none"> 2. Chiedete all'intervistato di fare un elenco dei suoi tipi di musica o canzoni preferite. Trovate una "playlist" comune con musica di sottofondo per i primi minuti dell'incontro. 3. Come suggeriscono Nichols e Consteau nel loro libro Blue Mind (2014), l'acustica dell'acqua (suoni di onde calme, fiumi, cascate, ecc.) può inviare potenti segnali di sicurezza durante l'interazione con effetti terapeutici o calmanti. 4. Dopo aver identificato e analizzato gli spunti di sicurezza e di pericolo nell'ambiente del colloquio, l'intervistato è invitato a descrivere brevemente un'esperienza, concentrandosi su (1) eventi concreti e (2) la sua reazione/risposta autonoma ad essi. 5. È importante notare se ciascuna di queste reazioni/risposte è correlata. Sono situate nel corpo o al di fuori del corpo (1. ambientali, 2. di impegno sociale o 3. spunti e reazioni incarnate)? 		
Attività di valutazione e1.3.2				
	Titolo Attività	Riflessione	Durata	20 minuti
	Obiettivi o attività	Riformula una esperienza		
	Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> • Essere consapevoli mentre si creano luoghi sicuri 		
	Materiali richiesti	N/A		
Istruzioni	<p>Sulla base dei risultati delle attività sopra descritte, lasciate che l'intervistato parli di come rimodellerebbe le sue esperienze in futuro. Molte volte ci sono spunti di sicurezza, ma non riusciamo a notarli. Essere più consapevoli di ciò che ci circonda nell'ambiente aiuterà i partecipanti a sentirsi più sicuri e aperti alla connessione.</p> <p>Ad esempio: Si sente una voce maschile aggressiva e a bassa frequenza provenire dalla stanza/ufficio accanto. È molto probabile che questo sia un segnale di pericolo per la maggior parte di noi. Dovete essere consapevoli se si tratta di un pericolo reale o di una minaccia per la vita, individuare la vostra risposta autonoma e scegliere di agire di conseguenza: rimanere e cercare di ignorarlo, lasciare l'edificio o trovare qualcuno con cui condividere la vostra preoccupazione.</p> <p>La vostra (re)azione dovrebbe creare una sensazione di sicurezza.</p>			





	Attività facoltativa	Quando si parla di luoghi sicuri in generale (ma anche durante la narrazione all'interno del Progetto DIGIMI), di sicuro la CASA come luogo sicuro o pericoloso verrà fuori nella conversazione direttamente o indirettamente. Le domande: "Cosa significa CASA per te?" "La casa è un luogo sicuro per te?", "Ti senti amato e apprezzato a casa?", possono aiutare l'intervistato ad aprirsi e a parlare di sé.		
		Bibliografia: <ul style="list-style-type: none"> • Dab Dana: The Rhythm of Regulation, 2018 • Nora Giannakaki, The Assessment of Educators Intercultural Competency, Unpublished PhD Thesis (ongoing) 		
Unità 4	Titolo:	Gestire Situazioni di Emergenza		
Attività 1.4.1	Titolo Attività	Come le emozioni altrui influenzano i miei sentimenti	Durata	15 minuti
	Obiettivi o dell'attività	Questo breve esercizio di auto-rivelazione rivela i nostri punti ciechi e aiuta ad aumentare la consapevolezza su come sostenere gli altri in modo più consapevole.		
	Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> • Accrescere consapevolezza sui propri punti ciechi/prospettive 		
	Materiali richiesti	N/A		
	Istruzioni	<p>Dite ai partecipanti di guardare un breve video senza dire loro di cosa si tratta:</p> <p>Dite ai partecipanti: "Siate aperti a guardare, osservate i vostri pensieri e sentimenti. Dopo faremo una discussione riflessiva".</p> <p>Guardate il breve video "Battiti nascosti" https://www.youtube.com/watch?v=76BboyrEI48 Dopodiché fate una discussione riflessiva. Chiedete le impressioni iniziali in base alle grida e raccogliete tutte le risposte su una lavagna a fogli mobili, una lavagna bianca o dei cartoncini. Utilizzate le seguenti domande:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quali emozioni sono state suscitate? - Come reagite di solito ai vostri sentimenti di allarme, paura, angoscia, ansia? - Come reagite quando gli altri mostrano paura, timore, panico? - Cosa vi succede se qualcuno a) piange, b) scoppia ad alta voce/emotivamente c) litiga con qualcuno/inizia una discussione intensa? <p>Concludete questo esercizio dicendo loro: In relazione ai vostri "Aha-Moments" relativi a questo video è molto importante tenerli a mente quando si ha a che fare con</p>		





		la clientela, poiché possiamo gestire al meglio le situazioni di emergenza quando siamo consapevoli del nostro paesaggio emotivo interiore e di come farci da parte per servire al meglio gli altri". https://docs.google.com/presentation/d/1_g0BZr2yhqFG24h4qXVmy7Nhzgp5mkXz/edit#slide=id.p2		
Attività 1.4.2	Titolo Attività	Parametri del disagio emotivo - Le conoscenze di primo soccorso più necessarie	Durata	30 minuti
	Obiettivi o attività	Ottenere una guida rapida: Come distinguere e gestire il disagio emotivo		
	Learning Outcomes	<ul style="list-style-type: none"> • Come utilizzare con sicurezza un kit di primo soccorso 		
	Materials Required	<ul style="list-style-type: none"> • Presentazione PowerPoint 		
	Instructions	<p>Introdurre l'obiettivo di questa breve panoramica per fornire ai partecipanti alcuni strumenti di gestione della fiducia. Aprire le diapositive della presentazione e presentarle insieme a commenti aggiuntivi (se ce ne sono).</p> <ul style="list-style-type: none"> - EVIDENZIARE L'IMPORTANZA di creare una propria lista di emergenza dell'avvocato selezionato e di averla a portata di mano. - EVIDENZIARE L'IMPORTANZA di dedicare al proprio comportamento uno "spazio di sicurezza per l'energia" (indicazioni dettagliate nelle diapositive). - RACCOMANDANO la creazione di una cassetta di pronto soccorso con oggetti sensoriali: ad esempio, sassolini, bussola, olio profumato, frutta secca in un barattolo, piccoli legni usati per l'esercizio: "Crisi-Trauma-Terramento". I dettagli saranno forniti sulle diapositive stampate. 		
Attività di Valutazione e 1.4.3	Titolo attività	The Cycle of Learning	Durata	15 minuti
	Obiettivi o attività	Revisione degli insegnamenti tratti dalle attività passate		
	Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere I principali risultati 		
	Materiali richiesti	<ul style="list-style-type: none"> • Variante A: lavagna a fogli mobili, piccoli post-it. • Variante B: 3 fili/filati di colore diverso, cartoncini o post-it 		
	Istruzioni	<p>PREPARAZIONE PRIMA DELLA LEZIONE</p> <p>Opzione A: lavagna a fogli mobili + post-it colorati (i colori devono essere correlati a ciascuna sezione), + nastro adesivo/spilli/magneti</p> <p>Disegnare 3 cerchi con le parole (istruzioni sotto) in colori diversi sulla lavagna a fogli mobili. Fate in modo che il cerchio sia abbastanza grande da</p> <p>i partecipanti possano aggiungere i loro post-it al cerchio con lo</p>		





		<p>stesso colore. Opzione B: 3 fili/filati di colore diverso + cartoncini o post-it dello stesso colore del filo. Creare 3 cerchi con fili/filati diversi sul pavimento e posizionare il cartoncino con le note scritte (vedi istruzioni sotto) in ogni cerchio. Fate in modo che i cerchi di filo siano sufficientemente grandi da permettere ai partecipanti di posizionare i loro cartoncini in ogni sezione. Iniziate l'esercizio distribuendo 9 cartoncini colorati a ciascun partecipante. Presentate poi ogni cerchio come attività di valutazione riflessiva finale e spiegate le parole e il significato di ogni sezione. Chiedete loro di riflettere e di scrivere le loro idee (solo una parola chiave per scheda e solo 3 schede per sezione). Dopo qualche minuto, chiedete loro di posizionare le schede nei cerchi corrispondenti.</p> <p>Una volta che tutti hanno inserito le loro risposte nelle sezioni, leggete ad alta voce ogni carta di ogni sezione e chiedete se qualcuno vuole aggiungere qualcosa.</p> <ul style="list-style-type: none">- Io: Che cosa considero particolarmente importante quando ho a che fare con la mia autopercezione?- Sugli altri: Cosa considero particolarmente importante quando ho a che fare con le emozioni degli altri?- In generale: Che cosa ho imparato?
Bibliografia: BildungsLAB		





DIGIMI

C.Allegati

Allegato 1: Modulo 1/Unità 2-Attività 1.2.2: Il tuo Viaggio dell'Eroe



Co-funded by the
AMIF Programme
of the European Union



DIGIMI

Il tuo Viaggio dell'Eroe

1. Mondo ordinario - Com'è il mondo dell'eroe all'inizio della storia?

2. Chiamata all'avventura - Cosa succede per l'eroe a fare un passo verso l'avventura.

3. Rifiuto della chiamata - L'eroe si rifiuta di andare? Se sì, perché?

4. Incontro con il mentore - Chi aiuta l'eroe a eroe ad acquisire saggezza?

5. Attraversare la prima soglia - Quando l'eroe attraversa il punto di non ritorno nella storia?

6. Prove, alleati e nemici - In che modo gli altri personaggi influenzano l'eroe?

7. Approccio - L'eroe tenta e fallisce? In che modo? Cosa fa quando fallisce?

12. Ritornare con l'elisir - Quale conoscenza o saggezza

11. Resurrezione dell'eroe - Qual è la prova finale?

10. La strada del ritorno - Come l'eroe tenta di tornare alla sua vita normale?

9. Ricompensa - Cosa riceve l'eroe come ricompensa?

8. Ordeal - Cosa succede quando la storia raggiunge un punto di vita o di morte?



Co-funded by the
AMIF Programme
of the European Union