



DIGIMI

Digital Storytelling for migrant integration



DIGIMI Moduli Formativi

Modulo 2: Attività di sensibilizzazione per la comunità: il digital storytelling come strumento di sensibilizzazione

Sviluppato da

**STORY
TELLING
CENTRE**



euroTRAINING

BildungsLAB
HANDS & MINDS LEARNING CENTER

symplexis



**DIVERSITY
DEVELOPMENT
GROUP**

**CIBER
VOLUNTARIOS.org**



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].



DIGIMI

A. Introduction

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

2. Modulo: Attività di sensibilizzazione per la comunità: il digital storytelling come strumento di sensibilizzazione

MODULO 2		CONTENUTI			
Titolo:		Usare il digital storytelling come strumento di sensibilizzazione			
Obiettivi formativi:		Cosa saranno in grado di fare i partecipanti (conoscenze, abilità e competenze) dopo aver completato con successo questo modulo?			
<ul style="list-style-type: none"> Comprendere come utilizzare il digital storytelling come strumento di sensibilizzazione. Diventare consapevoli dei potenziali rischi durante una sessione di digital storytelling. Imparare a utilizzare la webapp DIGIMI per sensibilizzare sull'integrazione sociale. 		Conoscenze	Abilità	Competenze	
		<ul style="list-style-type: none"> Imparare come e quando applicare il digital storytelling. Imparare a coinvolgere i migranti e i PIF nello sviluppo di attività di sensibilizzazione. Conoscere i rischi potenziali 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere e l'impatto del digital storytelling e come utilizzarlo. Comprendere come utilizzare la webapp DIGIMI durante una sessione di sensibilizzazione per l'integrazione sociale. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare il digital storytelling come strumento di sensibilizzazione per l'inclusione sociale. 	
Durata complessiva:		Circa 3-4 ore			
Attività rompi ghiaccio 2.1	Titolo attività	A-Z		Durata	15 minuti
	Obiettivo attività	Team building			
	Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> Familiarizzare con il team 			
	Materiali richiesti	<ul style="list-style-type: none"> Lavagna Evidenziatori di 4 colori diversi 			





	Istruzioni	<p>Per realizzare questa attività, il facilitatore deve introdurre le seguenti fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Scrivere alla lavagna le lettere dalla A alla Z 2. Dividete il gruppo in squadre e date a ogni gruppo penne di colore diverso, in modo che possano identificare ogni gruppo come squadre blu, rosse, verdi e nere. 3. Date agli studenti un tema da utilizzare (ad esempio, città, Paesi, animali, ecc.). Di solito il tema dell'allenamento è un'ottima opzione. 4. Chiedete agli studenti di scrivere una parola che inizi con ogni lettera, dalla A alla Z. 5. Date il segnale di inizio del gioco. 6. Applaudire e incentivare i partecipanti durante l'attività. 7. Discutete brevemente di ogni lettera per essere sicuri di poter contare i punti per ogni squadra. 1. Contate i punti totali per ogni squadra (1 punto per ogni parola dopo la lettera - scritta nel colore della squadra). 8. Dichiarare la squadra vincitrice. 9. Far ridere tutti i partecipanti di situazioni divertenti durante il gioco, ma senza offendere nessuno. https://boardgamegeek.com/boardgame/416/z
Unità 1	Titolo:	Guida all'approccio teorico per l'utilizzo dello storytelling (digitale)
	Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza delle situazioni in cui la DS può essere applicata. - Conoscenza di come coinvolgere i migranti e i PIF nello sviluppo di attività di sensibilizzazione. - Conoscenza dei rischi potenziali
	Materiali richiesti	Slides Power Point (Approccio teorico)
Contenuti	<p>In quali modi potrebbe essere utilizzato il digital storytelling?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un modo per i migranti di condividere informazioni sulla migrazione. <p>Il metodo può essere utile per aiutare altre persone che stanno vivendo lo stesso processo migratorio. Lo storytelling, se trova un pubblico, può essere uno strumento utile per responsabilizzare e sostenere i migranti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un modo per i migranti di condividere le loro esperienze personali. <p>Può funzionare come misura per far sì che i membri della comunità locale che non sono migranti o PIF stessi (così come i politici e le varie parti interessate) comprendano meglio come si sente una persona che si trasferisce in un altro Paese e che tipo di problemi pratici deve affrontare all'interno della società.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Come modo per generare uno scambio culturale 	





Può funzionare come strumento di sensibilizzazione per affrontare gli atteggiamenti e i pregiudizi negativi dell'opinione pubblica nei confronti dei cittadini stranieri (educazione interculturale) e combattere gli stereotipi.

Esempi di situazioni in cui lo storytelling (digitale) potrebbe essere utilizzato materialmente:

- a) iniziative di sensibilizzazione per la comunità locale
- b) iniziative di sensibilizzazione per i bambini delle scuole
- c) workshop per i datori di lavoro che intendono assumere migranti e PIF
- d) formazione per professionisti che forniscono servizi di vario tipo a livello comunale, compresi i servizi per migranti e PIF
- e) Conferenza/seminario per i politici
- f) Fonte di informazioni per i migranti e i PIF appena arrivati.

Come coinvolgere i migranti e i PIF nella fase di sviluppo dell'evento:

- a) Invitare i migranti e i PIF a condividere le loro storie su un particolare argomento relativo all'evento in programma.
- b) creare uno spazio sicuro per le persone coinvolte
- c) informarli sullo scopo dell'attività di storytelling e sui canali in cui la storia verrà utilizzata (la partecipazione deve essere volontaria e con il consenso)
- d) Spiegare in modo trasparente gli obiettivi e le fasi del processo di narrazione, consentendo al narratore di avere il controllo sulla propria narrazione e sul modo in cui viene rappresentata.
- e) Valutare e discutere adeguatamente i rischi della narrazione insieme alle persone coinvolte.

I rischi potenziali:

- a) La storia potrebbe sfuggire al controllo (nel caso in cui venga diffusa attraverso i media, potrebbe portare a utilizzare solo frazioni della storia o a usare titoli di richiamo).
- b) commenti di odio/discriminazione sulla storia o sui migranti stessi - questo è particolarmente preoccupante se la storia raggiunge un pubblico più vasto
- c) etichettatura e riproduzione di stereotipi culturali
- d) La condivisione di storie oneste e l'esplorazione attiva dei ricordi possono anche toccare e far rivivere i traumi.
- e) Lo storytelling potrebbe ritirare il suo consenso a partecipare.



	Titolo attività	Un'attività pratica con scenari di vita reale	Durata	30 minuti
	Obiettivi attività	Fornire una guida a volontari e professionisti su come utilizzare materialmente lo storytelling (digitale) nello sviluppo di attività o eventi di sensibilizzazione.		
	Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> Sviluppo di competenze nell'applicazione delle conoscenze teoriche in scenari reali. 		
	Materiali richiesti	<ul style="list-style-type: none"> Cartoncini con scenari di vita reale (il numero dipende dalle dimensioni del gruppo, possono essere semplici fogli A4). Fogli con penne su cui ogni gruppo può scrivere il proprio piano. 		
	Istruzioni	<p>I partecipanti alla formazione dovranno essere divisi in gruppi (4-6 persone), ricevendo schede con diversi scenari. I partecipanti avranno 20 minuti per preparare e 10 minuti per presentare un piano per le iniziative di storytelling nell'ambito di un evento di sensibilizzazione per commemorare la Giornata internazionale dei migranti (18 dicembre):</p> <ul style="list-style-type: none"> Qual è l'obiettivo dell'evento? <p>Chi è il pubblico di riferimento?</p> <p>Chi potrebbe essere invitato a raccontare la storia? Di cosa potrebbero parlare?</p> <ul style="list-style-type: none"> Qual è il formato per raccontare la storia (ad esempio, digitale o faccia a faccia, preregistrato o meno, audio o video)? <p>Quali sono i rischi connessi?</p> <p>Un gruppo di PIF appena reinsediati che ha bisogno di informazioni sulle possibili sfide e di sostegno emotivo da parte di altri migranti o PIF.</p> <p>Qual è l'obiettivo dell'evento?</p> <ul style="list-style-type: none"> Quali argomenti potrebbero essere trattati? Chi e come potrebbe essere invitato a raccontare la storia? Il formato del racconto (digitale o faccia a faccia, preregistrato o meno, audio o video). <p>Quali sono i rischi connessi?</p>		
Attività di valutazione e1.2	Titolo attività	Cerchio di chiusura	Durata	10 minuti
	Obiettivi attività	Fornire una guida a volontari e professionisti su come utilizzare materialmente lo storytelling (digitale) nello sviluppo di attività o eventi di sensibilizzazione.		
	Materiali richiesti	N/A		
	Istruzioni	<p>Dopo la presentazione dei piani di narrazione, tutti i partecipanti devono condividere in cerchio ciò che hanno imparato in questa unità formativa rispondendo alle domande:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cosa avete imparato? 		



DIGIMI

		<ul style="list-style-type: none"> • Cosa si potrebbe migliorare? 	
	Bibliografia: Diversity Development Group		
Unità 2			
Unità 2	Titolo: Come utilizzare la webapp DIGIMI per creare storytelling digitale	Argomento 1: Un primo workshop pratico per facilitatori su come registrare storie digitali con la webapp DIGIMI	
		Argomento 2: Un secondo workshop pratico con i partecipanti su come registrare le storie digitali con la webapp DIGIMI.	
Attività introduttiva 2.1	Titolo attività	Introduzione per i facilitatori sulle linee guida di base per la realizzazione di un workshop pratico sulla webapp DIGIMI con i partecipanti.	Durata 60 minuti
	Obiettivi attività	Le Linee guida per il Digital Storytelling e la webapp sono strumenti creati dai partner di DIGIMI per supportare le organizzazioni sociali che lavorano con i migranti e gli educatori sul campo nella creazione di una storia digitale radicata nella reciprocità in modo semplice. Questa attività ha lo scopo di aiutare i facilitatori a integrare il digital storytelling nel lavoro sociale e nei programmi educativi con i migranti. Gli strumenti forniti da DIGIMI sono un'occasione per esprimere la propria narrazione personale attraverso un processo di storytelling che viene registrato digitalmente e poi condiviso con un pubblico. Alla fine, i facilitatori possono utilizzare la tecnologia per sviluppare in modo creativo le storie digitali ed essere in grado di formare i partecipanti.	





DIGIMI

	Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione ai principi del digital storytelling • Comprendere le linee guida e pianificare la registrazione di una buona storia video. • I partecipanti impareranno come realizzare il workshop pratico con i beneficiari. • Comprendere come scaricare e utilizzare la webapp DIGIMI. • Risorse per aiutare i facilitatori a ottenere un buon feedback durante l'attività 2.2. 		
	Materiali richiesti	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione ai principi del Digital Storytelling e alle linee guida Presentazione del documento • Video tutorial su come utilizzare la webapp 		
		<ul style="list-style-type: none"> • Smartphone per scaricare la webapp da Play Store o App Store. • Connessione a Internet • Proiettore • Modulo di consenso all'immagine online 		
	Istruzioni	<p>Per realizzare questa attività, il facilitatore deve introdurre le seguenti fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Introdurre i principi e le linee guida (10 minuti). 2. Guardare un video tutorial su come usare la webapp DIGIMI con i seguenti passaggi: Selezionare le domande da porre; Registrare l'audio o il video; Caricare. E seguire le domande dei facilitatori (10 minuti). 3. Istruzioni su come coinvolgere e dividere il gruppo di partecipanti per l'attività 2.2 per registrare le storie digitali: Dipende dalle persone che partecipano all'attività 2.2: gruppi da 5 a 10 partecipanti. Per esempio, se si tratta di un gruppo di 5 persone, dividetelo in 3 e 2 e registrate con due telefoni un dialogo tra loro con le domande selezionate un video di non più di 3-4 minuti. (30 minuti) 4. Infine, istruzioni su come ottenere un feedback dai partecipanti con 3 domande di base: <ul style="list-style-type: none"> - Cosa ne pensi dell'utilizzo della webapp DIGIMI? - La trovate utile per il vostro lavoro con i migranti? - È stato facile utilizzarla? (10 minuti) 5. Domande finali 		
Attività 2.2	Titolo attività	Laboratorio pratico con i beneficiari su come registrare storie digitali con la webapp DIGIMI	Durata	60-90 minuti





DIGIMI

	Obiettivi o attività	<p>Questa attività consente ai facilitatori e agli operatori (migranti) di coinvolgerli in un processo di apprendimento attivo basato su interviste, utilizzando la webapp DIGIMI. Inoltre, è divertente e stimolante! È anche un ponte per le barriere culturali. Le narrazioni possono essere presentate in vari modi, come audio e video. I migranti possono utilizzare questo mezzo per mostrare diversi aspetti delle loro storie personali, ispirando altri a fare lo stesso.</p> <p>L'applicazione web e le risorse di DIGIMI si occuperanno di colmare le differenze culturali sfidando le narrazioni stereotipate e stigmatizzanti di migranti e rifugiati. Dando ai migranti e alla popolazione locale una piattaforma in cui si incontrano e possono dare voce alle proprie esperienze, opinioni e passioni, possiamo spingere gli spettatori a mettere in discussione le loro ipotesi e a trasformare il loro pensiero sugli stereotipi di entrambe le parti. In questo modo si favorisce il dialogo multiculturale e la comprensione e il rispetto reciproci.</p>
	Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none">● Acquisire le competenze digitali di base per produrre uno Storytelling digitale.● Comprendere i benefici dello Storytelling come passo per l'adattamento e l'inclusione.● Migliorare l'autostima dei partecipanti● Stabilire un dialogo tra i partecipanti attraverso la condivisione delle loro storie.● Acquisire competenze sociali e comunicative● Migliorare il lavoro di gruppo
	Materiali richiesti	<ul style="list-style-type: none">● Introduzione alla presentazione dei Principi del Digital Storytelling● Video tutorial su come utilizzare la webapp● Smartphone per scaricare la webapp da Play Store o App Store.● Connessione a Internet● Proiettore● Flipboard● Post it colorati e pennarelli● Uno spazio con luce sufficiente per registrare i video.● Modulo di consenso per le immagini online





DIGIMI

	Istruzioni	<p>Per realizzare questa attività, il/i facilitatore/i deve introdurre i seguenti passaggi:</p> <p>Prima di iniziare il workshop, assicurarsi che tutti i partecipanti abbiano firmato un modulo di consenso online, informandoli sullo scopo del workshop e su informazioni chiare e sufficienti sul progetto DIGIMI. Se alcuni di loro non vogliono firmare, possono partecipare ma non possono essere registrati.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Benvenuto e prima di tutto una breve introduzione ai principi del Digital Storytelling (10 minuti). 2. Guardate insieme il video tutorial su come usare la webapp DIGIMI, poi il facilitatore, con l'app già scaricata, conduce la sessione e si divide in gruppi. (10 minuti) 3. Non è obbligatorio ma i partecipanti possono anche scaricare l'app, dipende dalle loro capacità di farlo, il/i facilitatore/i dovrebbe/dovrebbero averla già installata sul proprio telefono. 		
		<p>4. Primo passo: i gruppi iniziano a conversare tra loro utilizzando le domande della webapp. In questo modo si conosceranno un po' meglio. A seconda delle dimensioni del gruppo, concedete loro 20-30 minuti per questa prima fase. Nella seconda fase i gruppi decidono su quali domande o su quali argomenti e storie discusse nella prima fase vogliono realizzare il video (15 minuti). Nella terza fase i gruppi mettono in pratica la storia, basandosi sui principi di base dello storytelling (si pensi al Viaggio dell'Eroe). (15 minuti).</p> <p>5: Registrare per gruppo (massimo due gruppi) e caricare le risposte alle domande. Ricordate ai gruppi che i filmati non possono essere più lunghi di 3 minuti. Ricordare ai gruppi che il filmato può essere anche solo audio, o con materiale video della città, del paesaggio, di un oggetto o della schiena di una persona nel caso in cui la persona o le persone non vogliano essere visibili. Il facilitatore avrà l'accesso amministrativo per "accettare" i video appena caricati, in modo da farli apparire automaticamente nella sezione "Storie digitali" del web (30 minuti in totale).</p>		
Attività di valutazione e 2.3	Titolo attività		Durata	10 minuti
	Obiettivi o attività	Al termine dell'attività 2.2 i partecipanti saranno in grado di rispondere a 3 domande di base per aiutare a perfezionare la Webapp.		
	Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> • Valutare ciò che è stato appreso • Capire se la Webapp è utile per gli utenti. • Contribuire a perfezionare la WebApp 		





DIGIMI

Materiali richiesti	<ul style="list-style-type: none">• Un modulo online o stampato con le seguenti domande:<ul style="list-style-type: none">- Cosa ne pensa dell'utilizzo della webapp DIGIMI?- Trovi utile condividere la tua storia per ispirare gli altri?- È stato facile utilizzarla? (10 minuti)
Istruzioni	<p>Per realizzare questa attività, il facilitatore deve introdurre le seguenti fasi:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Chiedere ai partecipanti di compilare il modulo di feedback1. 2. Raccogliere tutti i moduli di feedback.

