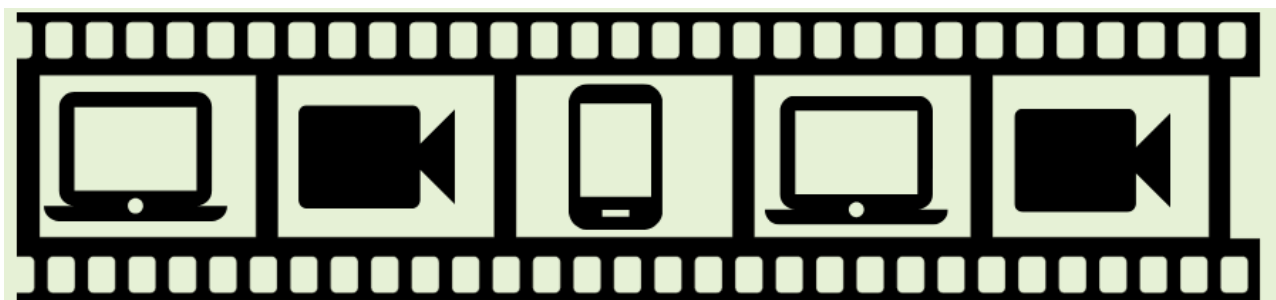


NARRAZIONE DIGITALE: PROGRAMMA E
METODOLOGIA ADATTATI AI BISOGNI E ALLE
CARATTERISTICHE DELLE PERSONE CON DISABILITÀ
INTELLETTIVE



Contenuti

1. PARTE GENERALE	4
1.1 Nome del programma	4
1.2 Contesto	4
1.3 Gruppo di riferimento	5
1.4 Gli obiettivi del programma educativo	5
1.5 Durata del programma	6
1.6 Condizioni di iscrizione, avanzamento e completamento del programma	6
2. PARTE SPECIALE	7
2.1 Organizzazione dello sviluppo del programma	7
2.2 I mattoncini da costruzione	7
2.3 Conoscenze e competenze	20
2.4 Contenuti	20
2.5 Metodologie	20
2.6 Condizioni pratiche, materiale didattico e sussidi	21
2.7 Valutazione/ riflessioni	21
2.8 Certificato di frequenza	22
Fonti	23
Informazioni sul progetto	24

1. PARTE GENERALE

1.1 Nome del programma

Narrazione Digitale: programma adattato ai bisogni e alle caratteristiche delle persone con disabilità intellettive

1.2 Contesto

Il Consiglio dell'Unione Europea ha adottato la *Raccomandazione sulle Competenze Chiave per l'Apprendimento Permanente* nel maggio 2018. La raccomandazione identifica otto competenze chiave essenziali dei cittadini per la realizzazione personale, uno stile di vita sano e sostenibile, l'occupabilità, la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale (Competenze Chiave per Apprendimento, 2019).

È scritto che tutti gli Stati Membri dovrebbero *"sostenere il diritto all'istruzione, alla formazione e all'apprendimento permanente inclusivi e di qualità e garantire a tutti opportunità di sviluppare competenze chiave facendo pieno uso delle Competenze Chiave per l'apprendimento permanente - Un quadro di riferimento europeo ... e sostenere e rafforzare lo sviluppo di competenze chiave fin dalla tenera età e per tutta la vita, per tutti gli individui, come parte delle strategie nazionali di apprendimento permanente; sostenere tutti i discenti, compresi quelli che si trovano in condizioni di svantaggio o che hanno bisogni speciali, per realizzare il loro potenziale; sostenere lo sviluppo di competenze chiave ..."* (Raccomandazione del Consiglio, 2018).

Il Quadro di Riferimento definisce otto competenze chiave: competenza di alfabetizzazione, competenza multilinguistica, competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria, competenza digitale, competenza personale, sociale e di apprendimento per apprendere, competenza di cittadinanza, competenza imprenditoriale, consapevolezza culturale e competenza di espressione.

Nel processo di Narrazione Digitale, i partecipanti - persone con disabilità intellettive - sviluppano, aggiornano ed esercitano diverse competenze come: competenze sociali, capacità di comunicazione, abilità di cooperazione, capacità di ascolto, competenze di alfabetizzazione, competenze digitali, competenze di vita necessarie per partecipare pienamente nella società e quindi aumentare la loro inclusione sociale. I partecipanti si esercitano sull'auto-riflessione, sul lavoro sulle emozioni e sul lavoro sulla memoria. Il potenziamento delle competenze che il metodo consente è estremamente importante. L'autostima, l'immagine di sé e l'orgoglio si accompagnano nel processo.

L'istruzione degli adulti con disabilità intellettive ha i seguenti obiettivi fondamentali: consentire loro di apprendere lungo tutto l'arco della vita, aiutarli a integrarsi in un ambiente sociale più ampio, rafforzare l'immagine di sé e sostenere la loro comprensione di essere persone adulte nonostante la loro disabilità.

L'apprendimento permanente in diverse forme e in modi diversi è un processo costante di ogni essere umano. È particolarmente importante per le persone con disabilità intellettive perché i processi di dimenticanza delle conoscenze e abilità acquisite avvengono molto più velocemente rispetto alla maggior parte della popolazione. Il programma di Narrazione Digitale per persone con disabilità intellettive si

concentra su competenze importanti per la vita quotidiana e consente la possibilità di trasferire queste abilità in altri contesti di vita.

La Narrazione Digitale offre una piattaforma per esprimere se stessi ad un gruppo emarginato, come le persone con disabilità intellettive. È una potente forma di espressione mediatica che consente alle persone di portare alla luce le proprie culture e storie personali e di esplorare la propria creatività. Il lavoro creativo è importante in quanto possono esprimere se stessi e la propria individualità. Umanizza l'individuo e mostra la diversità, il che è importante, poiché le persone con disabilità intellettive sono spesso viste come un gruppo omogeneo. Può così prestare attenzione e promuovere l'uguaglianza.

Nelle interviste ad esperti che lavorano con persone con disabilità intellettive condotte all'inizio del progetto DigiStorID, la necessità di utilizzare la Narrazione Digitale è stata confermata per tutti i motivi sopra citati, e inoltre, come gli intervistati hanno espresso, c'è sempre bisogno di saperne di più sui loro utenti. Hanno anche espresso che altri gruppi interessati potrebbero essere familiari, amici, compagni di scuola, insegnanti, assistenti a scuola e durante il tempo libero, persone in generale che vogliono saperne di più sulla disabilità, comunità e associazioni di disabili, nonché responsabili delle decisioni.

1.3 Gruppo di riferimento

Il gruppo di riferimento del programma Narrazione Digitale sono le persone con disabilità intellettive che hanno bisogno di migliorare, sviluppare e mettere in pratica le competenze di base per consentire la loro partecipazione nella società e quindi aumentare la loro inclusione sociale. Con questo programma i partecipanti hanno l'opportunità di raccontare le loro storie e allo stesso tempo migliorare le loro competenze di base.

Gli adulti con disabilità intellettive moderate, gravi e profonde non sono mai completamente indipendenti, quindi hanno bisogno di cure, aiuto, guida e supporto speciali per tutto l'arco della vita. Familiari, assistenti personali, persone che conoscono molto bene i partecipanti sono loro vicini e offrono loro un aiuto e un supporto adeguati in base alle loro esigenze e possono aiutarli nel processo della Narrazione Digitale. Il programma prende in considerazione le caratteristiche e le capacità dei partecipanti con disabilità intellettive per essere in grado di trarre il maggior vantaggio possibile dal metodo della Narrazione Digitale. Il facilitatore è una guida che accompagna il narratore durante il processo della Narrazione Digitale.

1.4 Gli obiettivi del programma educativo

Il programma di Narrazione Digitale consente ai partecipanti di:

- sviluppare o aumentare le loro competenze di base, responsabilizzarli per entrare più facilmente nella società e contribuire alla loro inclusione sociale, migliorando così la loro qualità di vita,
- esprimersi attraverso le storie e farsi ascoltare e capire raccontando le proprie storie personali,
- far emergere la loro cultura e le loro storie personali ed esplorare la loro creatività utilizzando la Narrazione Digitale come una potente forma di espressione dei media,
- creare un'immagine positiva di sé,

- sviluppare e rafforzare l'autoregolamentazione e la funzionalità,
- sostenere la propria motivazione ad apprendere nuove abilità,
- rafforzare l'autosufficienza e l'autostima,
- sviluppare l'autostima e le capacità di valutazione attraverso la partecipazione attiva al processo di pianificazione delle attività e la riflessione continua sulle attività svolte,
- aumentare il rafforzamento di sé come processo individuale.

1.5 Durata del programma

La durata del programma dipende dai partecipanti al gruppo, dalle loro caratteristiche e capacità, nonché dalle attività dell'organizzazione in cui viene implementato il metodo di Narrazione Digitale. Pertanto, il programma consiste nella costruzione di mattoncini che possono essere adattati alla capacità di concentrazione e alle abilità dei partecipanti, nonché al programma esistente di ciascuna organizzazione.

Sulla base delle esperienze dei facilitatori all'interno del progetto DigiStorID, è consigliabile eseguire il programma in un tempo di realizzazione di due settimane.

1.6 Condizioni di iscrizione, avanzamento e completamento del programma

Non ci sono condizioni per l'iscrizione. Le persone con disabilità intellettive possono partecipare secondo la loro decisione. La partecipazione al programma richiede anche il consenso del proprio tutore legale, se il partecipante è sotto tutela legale.

Non ci sono condizioni di progressione.

Completamento del programma: partecipazione attiva al programma con l'aiuto del facilitatore.

2. PARTE SPECIALE

2.1 Organizzazione dello sviluppo del programma

L'organizzazione che implementa il programma di Narrazione Digitale deve tenere conto delle esigenze del gruppo, di ogni individuo e di tutte le altre circostanze che possono influenzare il corso dell'implementazione, come la loro routine quotidiana. Il programma si svolge in brevi sessioni, costituite dai mattoncini da costruzione che possono essere adattati alla capacità di concentrazione e alle capacità dei partecipanti e possono essere utilizzati contemporaneamente ad altre attività rivolte ai partecipanti all'interno dei servizi dell'organizzazione.

Pertanto, l'attuazione del programma avviene in base ai singoli mattoncini da costruzione che consentono diverse possibilità di utilizzo - sono costituiti da "mattoncini da costruzione secondari", diversi modi di raggiungere l'obiettivo del mattoncino da costruzione, con i quali è consentito il massimo adattamento possibile alle caratteristiche e alle esigenze dei partecipanti. Questi "mattoncini da costruzione secondari" consentono ai partecipanti di lavorare nel modo più indipendente possibile.

Si consiglia all'organizzazione di rivedere le proprie attività in corso e preparare un contesto quadro per l'implementazione del programma di Narrazione Digitale.

Il metodo di Narrazione Digitale prevede:

- Attività di gruppo
- Lavoro individuale
- Lavoro individualizzato in base alle esigenze e alle capacità del partecipante
- Lavoro in coppia

2.2 I mattoncini da costruzione

Una panoramica dei mattoncini da costruzione e dei mattoncini da costruzione secondari sviluppati nel progetto DigiStorID è mostrata nel diagramma di flusso sottostante. Una descrizione più dettagliata dei mattoncini da costruzione, dei mattoncini da costruzione secondari e la loro implementazione pratica con suggerimenti per i facilitatori sono inclusi nel manuale del facilitatore.



MATTONCINO 1: Conoscersi/energizers

Elementi su cui si lavora: competenze sociali

Il primo mattoncino è importante se i partecipanti non si conoscono tra loro o se il facilitatore non ha molta familiarità con loro. Aiuterà a creare uno spazio sicuro quando i partecipanti si conosceranno lentamente e inizieranno a condividere piccoli pezzi di se stessi. Il mattoncino 1 è simile al mattoncino 2 (dove i partecipanti individuano la loro storia), usiamo esercizi creativi e iniziamo a condividere e potrebbe essere che i partecipanti trovino già la storia che vogliono raccontare durante il mattoncino 1.

Mattoncini da costruzione secondari:

- **Mattoncino 1a: Targhetta con il nome sbagliato. Ottimo da fare all'esterno.**

Tutti i partecipanti ricevono una targhetta con il nome, ma non è il loro. Ora è compito loro avvicinarsi l'uno all'altro (nello stesso momento) e chiedere i nomi degli altri finché non trovano la persona a cui appartiene la targhetta. I partecipanti analfabeti o con basso livello di alfabetizzazione possono avere un'immagine aggiunta sulla targhetta, oppure i partecipanti possono avere il proprio nome scritto sul petto su un'altra targhetta, che gli altri partecipanti possono confrontare con la targhetta che hanno ricevuto.

- **Mattoncino 1b: Disegnare un auto ritratto**

Tutti i partecipanti ricevono un foglio bianco e qualcosa con cui disegnare. Il facilitatore chiede loro di disegnare se stessi. D'ora in poi è il momento di condividere se lo desiderano. Tutti mostrano il ritratto agli altri, spiegando il disegno e perché lo hanno disegnato in quel modo. Il facilitatore deve essere pronto a porre domande sul disegno e cercare di convincere i narratori a raccontare un po' di se stessi attraverso di esso. I disegni possono essere utilizzati successivamente nel video se il narratore lo desidera. Il facilitatore si assicura di conservarli.

➤ **Mattoncino 1c: Il cerchio della condivisione**

Un cerchio di condivisione è un buon modo per iniziare la giornata e per esercitarsi ascoltandosi l'un l'altro. Tutti i partecipanti e il/i facilitatore/i si siedono in cerchio. Non ci devono essere sedie vuote o grandi "buchi" nel cerchio e tutti devono sedersi abbastanza vicini per riuscire ad ascoltarsi.

Il facilitatore fa una domanda a cui tutti hanno il tempo di rispondere a turno. Molte delle domande si concentrano sul positivo, ma il facilitatore può provare a parlare di argomenti più difficili. In questo caso, dovrebbe esserci tempo per il supporto emotivo, se necessario.

➤ **Mattoncino 1d: Il regalo**

Tutti si siedono in cerchio e una persona offre a un'altra un regalo immaginario da un mucchio immaginario di regali. Il destinatario ringrazia, lo apre e poi usa la sua immaginazione per decidere cosa c'è nel pacco. Possono mostrarlo e spiegarlo alle persone sedute in cerchio. Il partecipante che ha ricevuto il regalo quindi si alza e trova un altro regalo da dare alla persona seduta accanto a loro e così via.

➤ **Mattoncino 1e: Mi piace...**

Tutti si siedono in cerchio e poi, a turno, fanno una dichiarazione su se stessi, ad esempio "Mi piacciono i leoni" e poi mimano un leone. Quindi anche tutti gli altri nel cerchio a cui piacciono i leoni si alzano e mimano il leone. Colui che ha fatto la dichiarazione sceglie quindi quella successiva per continuare.

➤ **Mattoncino 1f: Il tuo colore preferito**

Sul tavolo o sul pavimento ci sono tanti colori diversi (carta colorata o simili). I partecipanti prendono il loro colore preferito e cercano di trovare un'altra persona nella stanza con lo stesso colore. Quando trovano una persona dello stesso colore, possono parlarne e spiegare perché è il loro colore preferito (ad esempio "mi piace il blu, perché mi piace il mare..."). A volte è più facile per i partecipanti esprimere ciò che vogliono attraverso il colore.

MATTONCINO 2: Alla ricerca della storia

Elementi su cui si lavora: memoria a lungo termine, ricordo esplicito della memoria, introspezione, lavoro sulle emozioni, creatività, ascolto, condivisione, apprendimento

Il mattoncino 2 è il punto in cui i facilitatori cercano di attivare la memoria e l'introspezione dei partecipanti. I facilitatori lo fanno attraverso una serie di esercizi creativi e la condivisione in gruppo e sperano di riportare a galla qualche ricordo, che può essere la base della storia che i partecipanti vorranno raccontare. Gli esercizi funzionano su diversi livelli e può essere utile utilizzarne il maggior numero possibile. I facilitatori devono essere consapevoli, tuttavia, che alcuni partecipanti potrebbero anche confondersi se hanno trovato la storia che vogliono raccontare e i facilitatori poi chiedono loro di raccontare altre storie (attraverso gli esercizi). I facilitatori devono provare a capire il partecipante e giudicare quanti esercizi saranno utili. Se il partecipante ha trovato più storie, il facilitatore può aiutarlo a trovare l'unica storia che vuole raccontare dopo gli esercizi di gruppo quando facilita il lavoro sulla storia individuale.

Il facilitatore dovrebbe cercare di osservare le emozioni dei partecipanti quando raccontano la storia per la prima volta. Questo potrebbe rendere più facile per il facilitatore l'aiutare i partecipanti a riscoprire e magari

descrivere le emozioni quando scrivono il loro copione. Il facilitatore deve essere consapevole che gli esercizi possono essere molto emotivi per alcuni partecipanti e deve consentire il tempo per il supporto, se necessario.

Mattoncini da costruzione secondari:

➤ **Mattoncino 2a: Il disegno**

Il facilitatore dà ai partecipanti carta e penne (colorate) e chiede loro di disegnare il loro luogo preferito/la casa della loro infanzia. I partecipanti possono quindi mostrare e raccontare il loro disegno al resto del gruppo. Il facilitatore può chiedere informazioni su esperienze sensoriali, odori, suoni, colori, sensazioni, sapori.

➤ **Mattoncino 2b: La fotografia**

Ai partecipanti è stato preventivamente dato il tempo di scegliere una o più foto di loro proprietà. Ora si siedono con il gruppo e a turno condividono la foto, la storia dietro di essa e il motivo per cui l'hanno scelta. Attraverso il discorso guidato, il facilitatore chiede cosa è successo prima che la foto fosse scattata, cosa è successo dopo, quali emozioni avevano, ecc.

➤ **Mattoncino 2c: La cartolina**

Ai partecipanti viene consegnata una cartolina in bianco, non importa cosa c'è raffigurato sul davanti. Il facilitatore chiede loro di scrivere una cartolina a una persona che per loro è speciale. Dovrebbero iniziare con Caro ... e poi parlare un po' di ciò che la persona significa per loro. Quando hanno finito, possono leggere la loro cartolina agli altri del gruppo. In caso di analfabetismo o bassa alfabetizzazione, i partecipanti ricevono comunque una cartolina, forse vogliono scegliere quella che gli piace di più e fare un piccolo disegno sul retro. Durante la condivisione, il facilitatore chiede ai partecipanti di descrivere il loro disegno, a chi vorrebbero inviare la cartolina e cosa vorrebbero dire loro.

➤ **Mattoncino 2d: Un oggetto**

I partecipanti sono invitati a portare un oggetto scelto da loro. Nel gruppo, condividono quindi la storia relativa all'oggetto e il motivo per cui l'hanno scelto. Successivamente, se sono pertinenti, è possibile utilizzare le foto dell'oggetto nella storia.

➤ **Mattoncino 2e: Safari fotografico. Ottimo da fare all'esterno**

Se il workshop di Narrazione Digitale si tiene in un luogo noto ai partecipanti, il facilitatore chiede loro di fare una passeggiata nelle vicinanze, trovare uno dei loro luoghi preferiti e scattarne delle foto, se necessario con un assistente. Possono quindi condividere l'esperienza l'uno con l'altro mostrando al gruppo il luogo e dicendo agli altri perché questo è il loro posto preferito e per cosa lo usano. Successivamente, se sono pertinenti, è possibile utilizzare le foto nella storia.

➤ **Mattoncino 2f: Musica**

I partecipanti scelgono da soli della musica da far ascoltare agli altri. Quindi condividono i ricordi e magari le emozioni che la musica suscita in loro. Il facilitatore può ad esempio chiedere se ricordano quando l'hanno sentita la prima volta, con chi l'hanno sentita o cosa gli ricorda.

➤ **Mattoncino 2g: Facilitazione individuale sulla scelta della storia**

I partecipanti hanno toccato diversi ricordi e storie della loro vita. Ora è compito del facilitatore lavorare con i partecipanti per trovare la storia che vorrebbero raccontare. Per prima cosa il facilitatore cerca semplicemente di chiedere quale storia vorrebbero raccontare, quale storia è la più importante in questo momento. Il facilitatore può utilizzare il supporto visivo avendo davanti i disegni, la cartolina, l'oggetto, le immagini, ecc.

Quindi il facilitatore può provare a chiedere delle diverse storie che sono emerse durante gli esercizi creativi, spesso è stato chiaro quali avessero maggior significato e quali meno. Forse il partecipante ha anche parlato della stessa storia più volte. A volte il partecipante vuole raccontare una storia completamente diversa da quella toccata durante gli esercizi creativi.

Quando l'argomento della storia è stato selezionato, il compito è cercare di condensarlo. È sempre una buona idea cercare di aiutare il partecipante a trovare un inizio, una metà e una fine. Spesso le storie iniziano con uno stato di cose iniziale, il centro è una sorta di punto di svolta e la fine è una situazione nuova e cambiata. Il facilitatore cerca di aiutare a trovare il punto di svolta nella storia e cosa questo punto di svolta ha significato per il partecipante. Questo aiuta il pubblico a capire meglio la storia, ma alla fine, aspetto più importante, può anche aiutare l'introspezione del partecipante.

Il facilitatore cerca di aiutare il partecipante a trovare situazioni concrete e facilitare il lavoro emotivo che spesso viene fuori con la narrazione. Molti partecipanti inizieranno descrivendo qualcosa o qualcuno che gli piace. Questo tipo di film descrittivo può anche finire per essere molto buono per il rafforzamento della consapevolezza e l'auto-riconoscimento. Il compito del facilitatore è aiutare il partecipante a fare un passo avanti per iniziare il lavoro sulla storia reale. Aggiunge un'altra dimensione alla storia, all'auto-riflessione e al lavoro emotivo del partecipante.

Lavorando con persone con DI, abbiamo spesso visto che le loro storie sono molto positive, riguardano le cose belle della loro vita. Tuttavia, la Narrazione Digitale è anche un ottimo strumento per parlare delle cose più impegnative o difficili nella vita dei partecipanti. Nel far emergere la storia, il facilitatore può provare a porre domande, il che porta il partecipante nella direzione di riflettere anche su aspetti più difficili. Se scelgono di raccontare la loro storia a riguardo, è una loro decisione. In questo caso, sconsigliamo sempre ai partecipanti di raccontare una storia che sta ancora accadendo. Ciò significa che se il partecipante sta ancora attraversando qualcosa di difficile, il facilitatore potrebbe incoraggiarlo a parlare di qualcos'altro. Se non esiste una fine, potrebbe non essere la storia giusta da raccontare. Il facilitatore deve aiutare il partecipante durante il processo facendolo sentire al sicuro. Quando si lavora con storie molto difficili, il facilitatore deve considerare se è il caso che ci sia un terapeuta o un altro professionista disponibile nel workshop per il supporto emotivo (a meno che il facilitatore non sia il terapeuta).

MATTONCINO 3: Scrivere il testo

Elementi su cui si lavora: leggere e scrivere, struttura e ordine degli eventi, introspezione, lavoro sulle emozioni.

Non importa come la storia venga messa su carta, gran parte del lavoro sulla storia del mattone 2 interagirà con il mattone 3. Il mattone 3 è la formazione della storia, l'impostazione della struttura della narrazione. Il partecipante deve decidere come esprimere la storia che ha scelto. In quale ordine dovrebbe essere, in quale

lingua dovrebbe essere espressa, in quale stile e così via. È importante mantenerla semplice. La lingua dovrebbe essere una lingua parlata, non scritta. Dovrebbe piuttosto essere come raccontare la storia a un buon amico, frasi brevi e parole facili. Il facilitatore invita tutti i partecipanti a raccontare la loro storia in prima persona, in quanto ciò garantirà il focus sull'esperienza del partecipante, anche se la storia potrebbe riguardare qualcun altro.

Il testo della storia non dovrebbe essere più lunga di 250-300 parole, il che risulterà in un video di circa 3-5 minuti. Se un narratore parla molto lentamente, il facilitatore può considerare di ridurre il conteggio delle parole.

Mattoncini da costruzione secondari:

➤ **Mattoncino 3a: Facilitazione individuale della stesura della storia**

Se il partecipante utilizza la lingua scritta, è compito del facilitatore essere presente come supporto nel processo di scrittura. L'attenzione è sul contenuto, sulla storia. La correttezza grammaticale o ortografica non ha molta importanza, poiché il testo deve essere letto ad alta voce (a meno che, ovviamente, lavorare con abilità di alfabetizzazione non sia qualcosa su cui il facilitatore si concentra). Alcuni partecipanti trovano più facile scrivere a mano che con il computer, e questa è ovviamente una loro decisione.

➤ **Mattoncino 3b: Scrivere frasi o parole chiave**

Se il partecipante ha bassi livelli di alfabetizzazione, è possibile scrivere il testo in frasi o parole chiave, che possono essere un supporto per la registrazione vocale. Ad alcuni partecipanti piace anche trovare prima le parole chiave e poi lavorare con il facilitatore sull'elaborazione del testo. Quando il testo è finito, può anche essere di aiuto tagliare le frasi, in modo che il partecipante possa leggerle una alla volta per la registrazione vocale. Le parole chiave possono essere utili per il partecipante per raccontare la storia più liberamente mentre la sua voce viene registrata, poiché non sarà ostacolata dalla lettura della storia. Ci sono grandi vantaggi nel lavorare con un testo, quindi il facilitatore dovrebbe sempre cercare di farlo.

➤ **Mattoncino 3c: Uno storyboard con foto/simboli della storia**

Quando il partecipante è analfabeta, può essere utile creare uno storyboard, come uno storyboard classico con dei riquadri su un foglio, in cui il partecipante può disegnare piccoli semplici disegni della trama della storia. Può anche trattarsi di un foglio più grande, forse un A4 per ogni disegno. Può anche consistere in foto o un mix, purché supporti il narratore a ricordare il corso della storia durante la registrazione vocale o il montaggio del video.

➤ **Mattoncino 3d: Agire come la penna del partecipante**

Per quanto desideriamo che i partecipanti facciano il più possibile da soli, può essere necessario che il facilitatore funga da penna per il partecipante. Soprattutto se il partecipante non riesce a parlare e il facilitatore deve aiutare con la voce fuori campo in seguito, può essere utile avere un copione più completo per il facilitatore per leggerlo ad alta voce. Il testo dovrebbe essere scritto rigorosamente sulla base di ciò che il narratore comunica, sia attraverso il linguaggio, i disegni, le foto o altro.

➤ **Mattoncino 3e: Registrare la storia senza testo**

In alcuni casi, potrebbe essere utile chiedere al partecipante di registrare la storia senza un testo o persino registrare il partecipante durante alcuni degli esercizi nel mattone 2. Senza un testo, potrebbe emergere in modo più naturale e portare alla luce ricordi e storie che altrimenti non sarebbe venuto fuori. Tuttavia, spesso comporta molto lavoro di montaggio in seguito, poiché in genere sarà molto più lungo della lunghezza consigliata e, cosa più importante, il partecipante perderà il lavoro benefico sulla storia che viene fornito con il lavoro sul testo.

MATTONCINO 4: Il cerchio della narrazione

Elementi su cui si lavora: condivisione della storia, lettura ad alta voce, ascolto, capacità di lettura, dare feedback, competenze sociali

Il cerchio della narrazione è una parte essenziale del processo di Narrazione Digitale. È quando i partecipanti condividono la loro storia con gli altri per la prima volta e ricevono un feedback, il che spesso li lascia orgogliosi e motivati a continuare il lavoro sulla loro storia. Potrebbe essere difficile per alcuni partecipanti fornire un feedback costruttivo, ma è una buona pratica e sviluppa anche dinamiche di gruppo positive. Il facilitatore si assicura di stabilire uno spazio sicuro; avere una stanza dove nessuno sarà disturbato, sedersi in cerchio senza sedie vuote o partecipanti seduti un po' fuori, concordare le "regole" per il cerchio della narrazione con i partecipanti, in modo che non si interrompano a vicenda e che ascoltino e si rispettino l'un l'altro nel dare un feedback.

Mattoncini da costruzione secondari:

➤ **Mattoncino 4a: Leggere il testo ad alta voce**

I partecipanti leggono a turno la brutta copia del testo. Devono avere l'opportunità di dire qualcosa prima o dopo, se lo desiderano. Ogni partecipante dovrebbe avere all'incirca la stessa quantità di tempo per condividere e ricevere feedback, a seconda delle proprie capacità di lettura. Può essere emotivo e difficile per alcuni partecipanti, quindi il facilitatore si assicura che abbiano il giusto supporto emotivo, anche dopo. Il facilitatore si assicura che nessuno interrompa mentre un partecipante sta condividendo.

➤ **Mattoncino 4b: Raccontare la storia a memoria**

Se il narratore non ha un testo o non è in grado di leggere, può raccontare la storia a memoria. Il facilitatore si assicura che si attenga al tempo stabilito e si attenga anche alla storia che vuole raccontare con il supporto dello storyboard, delle immagini o del facilitatore.

➤ **Mattoncino 4c: Il facilitatore legge il testo**

Se il narratore non riesce a parlare o non è in grado di leggere, il facilitatore può leggere il testo ad alta voce nel cerchio della narrazione. Il facilitatore si assicura che il narratore sia presente nel cerchio e che il feedback sia diretto al narratore e non al facilitatore.

MATTONCINO 5: Registrazione della voce

Elementi su cui si lavora: lettura ad alta voce, ascolto e lettura, competenze tecniche

La voce fuori campo è un livello personale nel film, importante per la comprensione della storia. Può essere strano sentire la propria voce registrata, ma è importante ascoltare il narratore, se in qualche modo è possibile. La registrazione può essere eseguita con la maggior parte degli smartphone con un risultato molto chiaro e, se non ci sono app di registrazione, è facile trovarne gratuitamente. Lo smartphone è facile da maneggiare, spesso è "sicuro" e familiare per i partecipanti e quindi non è necessario investire in attrezzature extra. Il facilitatore può utilizzare un microfono, sia con il telefono che collegato a un computer.

È sempre una buona idea esercitarsi con il partecipante e leggere il testo ad alta voce prima della registrazione vocale, poiché aumenta notevolmente la qualità della registrazione. Quindi il partecipante, magari con l'aiuto del facilitatore, può prendere appunti nel copione su quando fare delle pause, quando parlare più lentamente, come pronunciare parole difficili ecc.

Per la registrazione, è importante trovare un luogo confortevole e tranquillo dove il partecipante si senta al sicuro. Può essere difficile in alcune sedi, ma il facilitatore deve pensarci in anticipo.

Mattoncini da costruzione secondari:

➤ Mattoncino 5a: Registrare il testo

Il partecipante legge il testo ad alta voce. È preferibile stampare il testo. Dovrebbe essere in lettere abbastanza grandi da poter essere letto senza problemi e in paragrafi per aiutare la panoramica del testo. Il facilitatore aiuta il partecipante in anticipo a scrivere note e/o evidenziare frasi nel testo, per aiutarlo a ricordare pause, parole difficili ecc. È anche possibile dividere il testo in più pagine o ritagliare frasi, per renderlo più facile da leggere.

➤ Mattoncino 5b: Registrare il testo a memoria

Se il partecipante ha scritto il testo con parole chiave o sotto forma di storyboard visivo/immagini, può registrare la storia dalla memoria che questo supporta. È facile tagliare la registrazione in seguito, quindi se il partecipante ha bisogno di una parola guida o del supporto del facilitatore per ricordare, va benissimo, poiché la voce del facilitatore verrà rimossa in seguito.

➤ Mattoncino 5c: Leggi e Ripeti

È anche possibile leggere e ripetere con il partecipante se ha un testo scritto ma non è in grado di leggerlo. Il facilitatore può quindi leggere una frase, che il partecipante ripete e così via. Il facilitatore viene poi escluso dalla registrazione. Il facilitatore si assicura di provare a fare una pausa tra il facilitatore e il partecipante che parla, il che renderà più facile la modifica.

➤ Mattoncino 5d: Il facilitatore o una terza persona registra il testo

Per quanto desideriamo che i partecipanti facciano il più possibile da soli, può essere necessario che il facilitatore o un'altra persona agiscano al posto della voce del partecipante. Tuttavia, anche se il facilitatore è quello che viene registrato, il narratore deve sempre essere nella stanza e se ha suoni o altre forme

alternative di comunicazione, deve essere registrati anche lui. Ancora una volta, per garantire il massimo grado di partecipazione possibile e per mantenere la storia personale.

MATTONCINO 6: Creazione di immagini

Elementi su cui si lavora: creatività, competenze tecniche, capacità di cooperazione

Quando si creano le immagini, queste dovrebbero adattarsi alla storia che viene raccontata. Non deve sempre corrispondere esattamente a ciò che il narratore dice nella sua storia, può anche trattarsi di simboli, idee o emozioni, che aggiungono un altro livello alla storia. Il facilitatore deve avere il maggior numero possibile di materiali creativi pronti per questo mattoncino da costruzione, come colori, carta colorata, vecchie riviste, ecc. Il facilitatore deve anche pensare al tempo a disposizione. Se, ad esempio, il facilitatore porta gli acquerelli, i partecipanti devono avere tempo sufficiente per usarli. Il facilitatore deve assicurarsi che il partecipante abbia accesso ai suoi vecchi album fotografici o foto online e che ci sia una fotocamera (gli smartphone sono molto utili) che può usare.

Mattoncini da costruzione secondari:

➤ Mattoncino 6a: Ricerca di fotografie nell'album di famiglia oppure online

Niente stimola la memoria come le vecchie foto e hanno un effetto meraviglioso nella Narrazione Digitale. Mostrano il tempo, mostrano lo sviluppo, raccontano la storia in un altro modo e aggiungono un tocco molto personale alla storia. Il facilitatore dovrebbe sempre chiedere ai partecipanti di guardare nei loro vecchi album fotografici o attraverso le loro foto online, per trovare alcune foto che significano qualcosa di speciale per loro. Questo singolo suggerimento è spesso più che sufficiente per convincere i partecipanti a raccontare storie, e quindi fornisce una base visiva nelle prime fasi del processo. Le foto personali non sono protette da copyright e trovare le foto è un compito semplice che i partecipanti possono spesso eseguire da soli.

➤ Mattoncino 6b: Fare fotografie/filmati

Un altro compito creativo e abbastanza semplice per i partecipanti è scattare le proprie foto/filmati. Ci sono infinite opportunità. Può essere di se stessi in posa per la storia, immagini di oggetti o luoghi nelle vicinanze. Ci sarà sempre qualcosa da fotografare che può simboleggiare il contenuto della storia a un certo livello. Possono chiedere agli altri partecipanti di essere i loro "attori" o "modelli", o aiutarli a scattare le foto, ed è un ottimo compito per i partecipanti cooperare.

➤ Mattoncino 6c: Disegni/dipinti

Le immagini possono anche consistere in disegni. Un compito semplice e creativo, quando i partecipanti hanno finito con il disegno, possono scattarne una foto ed è pronto per il video. Molti narratori scelgono anche di scrivere/disegnare a mano i loro titoli di coda, e tutto ciò costituisce un ottimo materiale visivo per le storie. È personale e non importa se il narratore è "bravo" a disegnare. Proviene dallo stesso luogo (le loro menti) della loro storia e trasmetterà quindi lo stesso messaggio, non importa quanto astratto. Se è difficile per il partecipante disegnare, forse può essere d'aiuto trovare un'immagine da copiare, oppure il facilitatore o un altro partecipante può aiutare a disegnarla e poi il partecipante può colorarla.

➤ **Mattoncino 6d: Storyboard**

Può essere utile per alcuni creare uno storyboard per avere una panoramica di dove mettere le diverse immagini. O uno storyboard classico con riquadri su carta, in cui il partecipante può scrivere parole chiave e fare piccoli semplici disegni della trama. Oppure, può essere più grande, forse un A4 per ogni disegno. Può anche consistere in foto o un mix, purché supporti il narratore a ricordare il corso della storia e dove mettere quali foto. Può anche mostrare dove potrebbero mancare immagini, che possono essere create o trovate.

MATTONCINO 7: Musica e suoni

Elementi su cui si lavora: creatività, capacità tecniche

La musica o i suoni di sottofondo non sono obbligatori nella Narrazione Digitale, a volte la storia sta meglio con la sola voce fuori campo, ma la musica può sottolineare le emozioni e l'atmosfera, e può anche essere un processo creativo e riflessivo per trovarla. Una cosa importante da ricordare è che i partecipanti dovrebbero sempre trovare la musica senza testi, a meno che la musica non venga riprodotta mentre non c'è la voce fuori campo (durante i titoli di coda o simili). Avere musica con parole in sottofondo alla voce fuori campo crea un paesaggio sonoro molto confuso ed è difficile da capire per il pubblico. Il facilitatore si assicura che il volume della musica o dei suoni di sottofondo sia basso durante il montaggio. Troviamo che i partecipanti abbiano la tendenza a impostarlo troppo alto, il che rende difficile ascoltare la voce fuori campo. Un altro aspetto importante è il copyright. Se il video deve essere condiviso in seguito, ad esempio sui social media, è importante che i partecipanti utilizzino musica libera da copyright.

Mattoncini da costruzione secondari:

➤ **Mattoncino 7a: Ricercare la musica online**

Ci sono molti posti online dove puoi trovare musica che puoi usare legalmente nei video (uno è creativecommons.org) e se usi iMovie, ha la sua libreria di musica da usare. Il facilitatore si assicura di annotare il nome dell'artista e il nome del sito web ogni volta che viene scaricato qualcosa per l'uso. Ciò eviterà ore passate a cercare di ritrovarlo quando l'artista viene menzionato nei titoli di coda del video. Trovare musica online è un'attività su cui i partecipanti possono spesso trascorrere ore e ore, poiché ci sono illimitati vari brani musicali là fuori. Ciò può ovviamente essere positivo, poiché è un compito abbastanza semplice per il singolo partecipante e potrebbe lasciare del tempo al facilitatore da utilizzare con altri partecipanti.

➤ **Mattoncino 7b: Creare la propria musica o i propri effetti sonori**

I partecipanti possono creare la propria musica o anche talvolta creare musica l'uno per l'altro se c'è abbastanza tempo e strutture disponibili. Non ci saranno problemi con il copyright e spesso diventa molto personale e connesso alla storia. Ci sono infinite possibilità, si può registrare qualcosa di semplice come mormorii, passi o campane, e si può utilizzare musica suonata con strumenti, un semplice strimpellare di chitarra, alcune note sul piano ecc.

➤ **Mattoncino 7c: Il facilitatore suggerisce dei brani musicali**

Se è difficile per il partecipante cercare o creare musica, c'è sempre la possibilità che il facilitatore trovi alcuni brani musicali tra cui il partecipante può scegliere. Questa può anche essere una buona soluzione se hai poco tempo.

➤ **Mattoncino 7d: Safari sonoro. Ottimo da fare all'esterno**

Il facilitatore può fare una passeggiata con i partecipanti e portare un telefono o un altro microfono. Il facilitatore invita i partecipanti ad ascoltare i suoni. Quali suoni ci sono che potrebbero essere rilevanti per la storia. Può essere nei dintorni della sede del workshop o se la storia si svolge in un ambiente specifico ed è possibile, può anche essere fantastico andare lì o in un posto simile per trovare i suoni.

MATTONCINO 8: Montaggio della storia

Elementi su cui si lavora: capacità tecniche, struttura e ordine degli eventi

Il processo di montaggio è quello in cui il partecipante mette insieme tutti le parti della storia nel proprio programma. La registrazione vocale, le immagini e forse i suoni e la musica. È importante che siano messi insieme in modo che abbiano un senso per la storia. Se possibile, i partecipanti dovrebbero essere autorizzati a lavorare da soli con il montaggio. Una parte importante del montaggio consiste nel trascinare e rilasciare le immagini nell'ordine che si adatta alla voce fuori campo, e questo è un compito abbastanza semplice, accessibile a molti. Molti possono anche regolare la dimensione e la durata delle immagini, scrivere testo e aggiungere transizioni. Alcuni partecipanti potrebbero aver bisogno che il facilitatore prenda il controllo del mouse, ma come sempre, ci assicuriamo che il partecipante si sieda accanto al facilitatore e partecipi attivamente al processo, poiché è loro la decisione su come modificare la storia. Molti partecipanti trovano più facile usare un tablet dove possono toccare direttamente lo schermo invece di utilizzare un mouse.

È utile se il partecipante ha la possibilità di esercitarsi a lavorare con i computer prima del workshop. Questo, e un sacco di tempo per questa parte del processo, sembra essere la strada per il massimo grado di autonomia.

Usiamo sempre software semplici e gratuiti, ma è un mondo in continua evoluzione, quindi non ne consigliamo di specifici. Ci sono molte opzioni diverse da programmi di montaggio video estremamente semplici a molto professionali. Tuttavia, l'obiettivo della Narrazione Digitale non è un film professionale, quindi non è importante quanto siano bravi il facilitatore o i partecipanti a modificare i video. È meglio usare programmi facili, perché limiterà anche il tempo che i partecipanti dedicano ai dettagli.

Questa è anche una parte del programma di cui hanno paura molti facilitatori, soprattutto se non hanno lavorato molto con il computer prima. È utile avere qualcuno con competenze tecniche nel team, ma è possibile ottenere molto con una conoscenza di base dei computer. Si consiglia ai facilitatori di dedicare un po' di tempo al programma prima di facilitare questo mattoncino, di guardare alcuni tutorial online, di provare a realizzare il proprio video di prova e poi saranno in grado di facilitare la maggior parte dei programmi di montaggio.

➤ **Mattoncino 8.1: Montaggio finale ed export**

Il facilitatore si assicura sempre di avere abbastanza tempo per i partecipanti per fare i titoli di coda. Questi possono essere scritti nel programma o il partecipante può scriverli/disegnarli su carta, che viene poi fotografata e importata nel programma. Se il partecipante non è in grado di scrivere, il facilitatore può aiutare scrivendoli a mano, che il partecipante potrebbe essere in grado di copiare, proprio come copiare un disegno.

L'esportazione finale può richiedere molto tempo a seconda del programma e del peso dei file. Quando le storie vengono esportate come file video, il facilitatore le raccoglie tutte su un disco rigido, in modo che siano pronte per la proiezione.

MATTONCINO 9: Proiezione e Festeggiamenti

Elementi su cui si lavora: competenze sociali, condivisione, ascolto, feedback

Innanzitutto è importante chiedere se i partecipanti concordano sul fatto che i loro video verranno mostrati alla proiezione. Per lo più facciamo le proiezioni per il gruppo, ma è anche possibile invitare altre parti interessate, magari familiari, amici o altri operatori. In questo caso, il facilitatore si assicura che i partecipanti conoscano e siano felici di mostrare il loro video, altrimenti non dobbiamo proiettarlo. La maggior parte dei partecipanti sarà orgogliosa di farlo, ma alcuni potrebbero non essere interessati a condividerlo. Se il partecipante non è in grado di essere presente alla proiezione, il suo video non viene proiettato. È la loro storia personale e dovrebbero essere presenti quando viene mostrata per la prima volta. Si tratta di patrocinio e partecipazione.

La proiezione non è semplicemente una successione di video. I narratori devono avere la possibilità di dire qualcosa sulla loro storia o sul processo, se lo desiderano, e dopo dovrebbe esserci il tempo affinché il resto del gruppo dia un feedback. Questa volta solo positivo e solo se il narratore lo vuole. Devono essere organizzate molte pause, in modo che nessuno debba lasciare la stanza mentre viene proiettato un video, e anche i partecipanti hanno la possibilità di digerire le molte impressioni. I partecipanti sono invitati a seguire le regole del cerchio della narrazione, poiché i narratori possono essere vulnerabili e nervosi quando la loro storia viene mostrata sul grande schermo.

La vita della storia dopo la proiezione dipende dal narratore. Per condividerla online, il facilitatore si assicura di ottenere un accordo di condivisione, in cui i partecipanti danno il consenso alla pubblicazione della loro storia. In alcuni casi è necessario anche coinvolgere un tutore e avere il suo consenso. Il narratore dovrebbe sempre avere la possibilità di rimuovere il video indipendentemente da ciò che hanno concordato. La storia appartiene al narratore e dovrebbe essere condivisa solo con la sua approvazione.

Se è difficile per i partecipanti dare un feedback, l'uso di grandi carte emoji funziona molto bene. Il facilitatore deve iniziare spiegando il significato di ciascuna di loro. Non dovrebbero essere usati emoji arrabbiati o potenzialmente offensivi, ma piuttosto emoji positivi, tristi, sorpresi e così via. Vengono distribuiti a tutti i presenti e, dopo la proiezione di un film, possono essere mostrati, utilizzando quello che meglio si adatta all'opinione del pubblico sulla storia. Se qualcuno desidera fornire un feedback vocale, il facilitatore cerca di assicurarsi che la persona che fornisce il feedback si attenga alla storia che è stata condivisa e non si concentri sulla propria storia. È importante dare la stessa quantità di tempo e spazio a ciascun partecipante e alla sua storia, indipendentemente dal fatto che sia loquace o timido.

MATTONCINO 10: Evaluation/reflections with the participant

Elementi su cui si lavora: introspezione, lavoro sulle emozioni

È importante valutare diversi esercizi con il partecipante durante tutto il processo, soprattutto se il facilitatore vuole usare di nuovo il metodo con altri partecipanti. La riflessione offre anche al facilitatore l'opportunità di confrontarsi con il partecipante e vedere come sta andando, perché alcune parti del processo possono essere piuttosto emotive, stressanti o faticose per il partecipante e il ruolo del facilitatore è quello di dare (o dare accesso a) il supporto emotivo di cui il partecipante ha bisogno.

I facilitatori possono utilizzare un discorso guidato con sotto-domande e anche carte emoji durante la valutazione o la riflessione e potrebbe essere più facile per il partecipante esprimere le proprie emozioni attraverso di esse. In tal caso, dovrebbero esserci anche carte che esprimono sentimenti come rabbia, tristezza, ecc. Queste sono le carte che non andrebbero usate come carte di feedback.

Il diagramma di flusso, che segue i mattoncini da costruzione, è uno strumento molto utile. Il facilitatore può disegnarlo su un grande poster e appenderlo alla parete o alla lavagna. Dovrebbe essere visibile a tutti. Aiuta il facilitatore a monitorare dove si trovano i partecipanti nel processo, ma aiuta anche i partecipanti a tenere traccia di dove si trovano, quanto lontano devono andare e li aiuta a rimanere motivati nel processo. È una buona idea lasciare che i partecipanti scrivano i loro nomi sul diagramma di processo, in modo che ogni volta che hanno completato un mattoncino da costruzione, possano andare al diagramma e spuntarlo, o in alternativa fare un piccolo disegno che simboleggia questa parte di il processo.

Mattoncini da costruzione secondari:

➤ **Mattoncino 10a: Valutazione dopo ogni esercizio**

È una buona idea valutare dopo ogni esercizio/mattoncino, poiché può essere difficile per l'individuo ricordare gli esercizi dopo l'intero processo. Il facilitatore può riservare un po' di tempo alla fine di ogni sessione e porre alcune domande.

➤ **Mattoncino 10b: Valutazione con foto dopo ogni esercizio**

In combinazione con il mattoncino 10a, il facilitatore può scattare foto durante l'esercizio/mattoncino e utilizzarle come supporto per la valutazione.

➤ **Mattoncino 10c: Riflessione/verifica**

Durante il processo di Narrazione Digitale, può essere utile fare una valutazione con i partecipanti per vedere come si sentono, se pensano che sia troppo, se sono nervosi, ottimisti, ecc. Il facilitatore può usare carte emoji, disegnare un termometro con scale diverse e i partecipanti possono dire dove si trovano su quella scala e perché.

Può anche essere una buona idea esercitare la memoria iniziando il processo ogni giorno con una riflessione su ciò che è accaduto l'altro giorno, supportata da immagini, dal manuale del partecipante e dal diagramma di flusso.

2.3 Conoscenza e competenze

Nel processo di Narrazione Digitale, le conoscenze e le competenze coprono le seguenti aree delle competenze di base e altre competenze necessarie per la vita quotidiana, che consentono ai partecipanti di essere il più indipendenti possibile e quindi aumentare la qualità della loro vita:

- capacità di alfabetizzazione (scrivere, leggere, parlare)
- capacità di comunicazione
- capacità di cooperazione
- capacità di ascolto
- abilità sociali
- pensiero critico
- introspezione
- espressione di sé
- lavoro sulle emozioni
- riconoscere ed esprimere emozioni
- capacità creative
- competenze digitali
- alfabetizzazione informatica
- alfabetizzazione visiva e mediatica
- abilità teatrali

2.4 Contenuti

I partecipanti hanno l'opportunità di raccontare le loro storie. Possono parlare da soli. Pertanto, non possiamo determinare il contenuto, perché ogni partecipante sceglierà il contenuto della storia da solo. Possiamo presumere che i partecipanti parleranno di cose per loro importanti nelle loro storie. Il facilitatore guida e supporta i partecipanti con attenzione in ogni fase del processo di Narrazione Digitale.

2.5 Metodologia

- conversazione
- spiegazione
- dimostrazione
- osservazione

- attività del partecipante (lavoro sulla storia, lavoro al computer e altra tecnologia, creatività individuale)
- apprendimento esperienziale

2.6 Condizioni pratiche, materiale didattico e sussidi

Condizioni pratiche:

A. Spazio opportunamente predisposto e attrezzato con:

- attrezzatura tecnica per ogni partecipante: un dispositivo su cui lavorare (computer o laptop o tablet) con software di editing e cuffie, un bastone split che collega due cuffie
- altre apparecchiature tecniche: proiettore, altoparlanti, microfono, smartphone, connessione internet

B. Posto tranquillo per registrare la voce

C. Stanza tranquilla per il relax dei partecipanti

D. Alcune attività possono essere svolte immersi nella natura e nelle vicinanze

Materiale didattico e sussidi:

A. Manuale per i partecipanti: come creare una storia digitale, linee guida per le persone con disabilità intellettive

B. Manuale per facilitatori: narrazione digitale per persone con disabilità intellettive

C. Materiali creativi preparati dal facilitatore (materiali naturali, materiali artistici, immagini ...)

D. Carta e penne

E. Diagramma di flusso

F. Carte Emoji

2.7 Valutazione/riflessioni

La valutazione comprende i seguenti aspetti: il raggiungimento degli obiettivi, la qualità del processo di Narrazione Digitale e il benessere generale dei partecipanti.

Valutazione/riflessioni con il partecipante:

A. Aspettative del partecipante prima dell'inizio del programma

B. Valutazione dopo il completamento di ogni mattoncino del programma di Narrazione Digitale per verificare i progressi del partecipante:

- discorso guidato del facilitatore con sotto-domande e
- un diagramma di flusso che segue i mattoncini da costruzione, che contribuisce ad aumentare la motivazione dei partecipanti, perché possono monitorare i loro progressi da soli. I partecipanti possono

vedere cosa hanno già fatto e cosa devono ancora fare. I partecipanti ricevono feedback sui loro progressi durante il programma, che rappresenta una guida per ulteriori lavori.

C. Riflessioni/verifica durante il processo di Narrazione Digitale

- Si può ricorrere alle carte emoticon perché i partecipanti potrebbero trovare più facile esprimere i loro sentimenti utilizzandole. Queste carte possono esprimere sentimenti come rabbia, paura, tristezza, stanchezza, felicità, sorpresa, eccitazione.
- Un disegno di un termometro con scale diverse, magari da felice a triste e i partecipanti possono dire dove e perché si trovano su quella scala.

Valutazione / riflessioni del facilitatore:

- I facilitatori devono riflettere sul proprio lavoro e registrare le osservazioni importanti da un punto di vista di un loro futuro lavoro con i partecipanti e della facilitazione di nuovi gruppi.
- Gli incontri di valutazione dei facilitatori (si consiglia di non facilitare il processo di Narrazione Digitale da soli) alla fine della giornata di implementazione di una parte del programma di Narrazione Digitale offrono l'opportunità di rivedere le attività/mattoncini da costruzione svolte con i partecipanti, perché consentono lo scambio di esperienze e idee per il loro lavoro futuro.

2.8 Certificato di partecipazione

Alla fine del programma, ogni partecipante dovrebbe ricevere un attestato di partecipazione. L'appendice al certificato può essere un inventario delle competenze che il singolo partecipante ha sviluppato o aggiornato nel processo di Narrazione Digitale. Quest'ultimo può essere utilizzato in un'ulteriore pianificazione e lavoro con il partecipante.

Fonti

Lambert, J. (2013). *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*. New York: Routledge.

Parazajda, D., Bužan, V., Ulaga, J., Pelicon, M., Bajde, S., Grmšek, B. et al. (2000). *Priročnik aktivnosti vseživljenjskega učenja*. Draga: Center Dolfke Boštjančič.

Council recommendation on key competences for lifelong learning [Online]. https://eur-lex.europa.eu/legalcontent/EN/TXT/?uri=uriserv%3AOJ.C_.2018.189.01.0001.01.ENG&toc=OJ%3AC%3A2018%3A189%3ATOC#ntc1-C_2018189EN.01000101-E0001. Accessed 14 April 2020

Generalni koncept Zveze Sožitja [Online]. <http://www.zveza-sozitie.si/generalni-koncept.html>. Accessed 15 October 2020

Osebe z motnjami v duševnem razvoju [Online].

http://www.zveza-sozitie.si/media/uploads/files/2_poglavje.pdf. Accessed 15 October 2020

Intellectual Disabilities [Online]. <http://www.projectidealonline.org/v/intellectual-disabilities/>. Accessed 20 October 2020

Izobraževanje odraslih z v motnjo v duševnem razvoju [Online].

<https://revije.ff.uni-lj.si/AndragoskaSpoznanja/article/view/6818/6511>. Accessed 20 October 2020

Intellectual Disability [Online].

https://do2learn.com/disabilities/CharacteristicsAndStrategies/IntellectualDisability_Characteristics.html. Accessed 20 October 2020

Day Programming for Aging Adults with Intellectual Disabilities: A review of what is and what should be [Online].

https://opensiuc.lib.siu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1298&context=gs_rp. Accessed 12 November 2020

Ličen, N. (2015). *Evalvacija za začetnike: delovni zvezek za učni laboratorij. Ajdovščina: Ljudska univerza Ajdovščina* [Online]. <https://www.dlib.si/stream/URN:NBN:SI:DOC-U44ASYAY/8a4710bb-a8b8-432f-960f-ee9265236b73/PDF>. Accessed 4 February 2020

Emotion And Scenario Cards [Online].

<https://do2learn.com/activities/SocialSkills/EmotionAndScenarioCards/EmotionAndScenarioCards.html>. Accessed 10 December 2020

Informazioni sul progetto

DigiStorID - Narrazione Digitale per migliorare le competenze e la crescita personale delle persone con disabilità intellettive

Questo programma e metodologia è stato sviluppato dalla partnership DigiStorID.

Organizzazioni partner

Upstream Stories - Danimarca

Keski-Pohjanmaan koulutusyhtymä (KPEDU) - Finlandia

Reykjavík Akadémían - Islanda

A.N.F.F.A.S. Onlus di Pordenone - Italia

Vsi Tarptautinis darbo kontaktu tinklas - Lituania

Center za izobraževanje in kulturo (CIK) Trebnje - Slovenia

Partner Associati

Ás Styrktarfélag - Islanda

European Association for the Education of Adults (EAEA)

Varstveno delovni center (VDC) Novo mesto, Enota Trebnje - Slovenia

Programma: Erasmus+, KA2 Cooperazione per l'Innovazione e lo Scambio di Buone Pratiche

Numero di progetto: 2018-1-SI01-KA204-046998

Sito del progetto DigiStorID: <https://digistorid.eu/>



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea

Il Progetto è stato finanziato grazie al supporto della Commissione Europea.

Questa pubblicazione riflette solo il punto di vista dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.