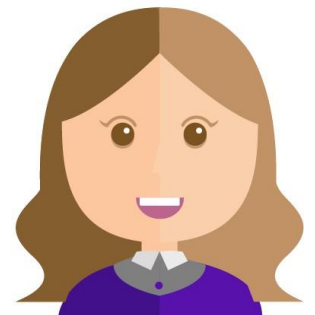
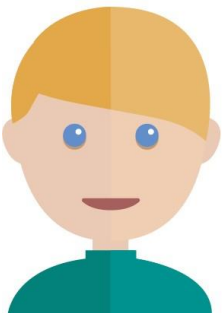




# MANUALE DIGITALE PER DOCENTI



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

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione  
può essere fatto delle informazioni ivi contenute.  
Progetto n° 2018-1-IT02-KA201-048187

## Sommario

1. Introduzione .....	3
1.1 Informazioni preliminari per utilizzare il manuale e il gioco online ODISSEU .....	6
2. Educazione alla cittadinanza globale applicata alle tematiche della migrazione.....	10
2.1 Le micro-macro dimensioni e vice versa .....	11
2.2 La dimensione dei tre tempi.....	18
2.3 Analisi del potere sulla migrazione.....	20
3. Il ruolo del docente nel formare cittadini globali.....	25
3.1 Che cos'è l'apprendimento basato sul progetto? .....	25
4. Ricerca .....	28
5. Storytelling o l'arte del raccontare storie.....	32
5.1 Sviluppare le competenze attraverso lo storytelling o la narrazione di storie.....	32
5.2 Metodi di valutazione dello storytelling.....	34
6. Costruire una storia .....	35
6.1 Il modello ADDIE.....	37
7. Giochi di simulazione online.....	43
7.1 Il ruolo dei giochi nell'istruzione.....	43
7.2 Categorie di giochi online .....	44
7.3 Benefici derivanti dall'apprendimento basato sul gioco .....	44
8. Cittadinanza Attiva ed Educazione alla Cittadinanza Globale .....	46
8.1 Perorare e promuovere una causa.....	46
Parte 2 - ATTIVITA' FORMATIVE .....	51
ALLEGATI.....	67



ODISSEU

# 1. Introduzione

## Sistemi di istruzione

I sistemi d'istruzione europei rappresentano oggi un laboratorio interculturale in cui alunni di diverse tradizioni, esperienze e comunità trascorrono insieme la maggior parte del loro tempo. La migrazione esiste da sempre e una tale diversità nelle aule scolastiche è il risultato di diversi fattori e diverse necessità, che - nella maggior parte dei casi, non vengono spiegati alla società nel suo insieme, creando talvolta pregiudizi e sospetto nei confronti dei nuovi arrivati.

La narrazione politica attraverso le televisioni e i social media, inoltre, influenza la percezione della migrazione polarizzando l'opinione pubblica tra chi è favorevole all'accoglienza e chi vorrebbe chiudere le frontiere, come se la questione fosse una mera scelta fra bianco e nero, quando invece la realtà è molto più complessa di quello che possiamo leggere su un tweet o su un post di Facebook.

La crescente diversità all'interno dell'Unione Europea pone nuove sfide al settore dell'istruzione, chiamato a sviluppare strategie per valorizzare e abbracciare le differenze, dotando i docenti degli strumenti necessari a far comprendere agli studenti la complessa e mutevole realtà della globalizzazione. In questo panorama, la scuola diventa un'istituzione fondamentale per trasmettere i valori e gli atteggiamenti che onorino l'apertura e l'apprendimento dalla diversità. Il settore educativo è il luogo dove i giovani possono sviluppare le capacità e le competenze trasversali che li aiuteranno nella vita a risolvere i conflitti in maniera pacifica e ad imparare dalla diversità.

Il gioco online ODISSEU ha l'obiettivo di sviluppare le abilità di empatia e pensiero critico, immedesimandosi nelle esperienze di vita di tre personaggi immaginari ma molto realistici, che - per diverse ragioni - sono dovuti fuggire dal loro paese di origine. Il gioco propone il susseguirsi di eventi inaspettati che rompono la normale routine quotidiana e dello sconvolgimento emotivo che ne deriva. Il manuale, invece, complementa il gioco online con proposte laboratoriali da svolgere in aula, fornendo un contesto e attività non formali di problem solving, sia prima che dopo il gioco, attraverso la ricerca e la narrazione di storie.

Gli obiettivi del manuale per docenti sono:

- 1) Offrire ai docenti della scuola secondaria strumenti pratici e partecipativi per informare, creare consapevolezza e potenziare l'attività degli istituti scolastici nel combattere i discorsi di odio verso i richiedenti asilo e gli studenti con background migratorio.
- 2) Accrescere il coinvolgimento civico degli studenti, la loro alfabetizzazione mediatica, le loro competenze digitali e la loro consapevolezza sulla migrazione forzata e su tematiche globali, stimolando un cambiamento attivo.
- 3) Sviluppare le competenze interculturali degli studenti e il loro pensiero critico per distinguere i pregiudizi contro i rifugiati, riconoscere le forme di manipolazione, l'estremismo e il populismo attuati dalle comunità e dai mezzi di comunicazione di massa.



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

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione

può essere fatta delle informazioni ivi contenute.

Progetto n° 2018-1-IT02-KA201-048187

Contenuto dei moduli	Partner
<p><b>1. Cause ed effetti della migrazione:</b></p> <p>Include una riflessione sull'applicazione dell'approccio metodologico dell'educazione alla cittadinanza globale sulle tematiche della migrazione attraverso attività capaci di sviluppare il pensiero critico, la risoluzione dei conflitti, la comprensione delle disuguaglianze globali e l'empatia.</p> <p><i>Insegnanti potenzialmente coinvolti: lingue straniere, letteratura, storia, geografia, educazione civica, economia, diritto.</i></p>	Oxfam Italia
<p><b>2. Ricerca:</b></p> <p>Offre una proposta metodologica per organizzare una serie di indicatori e strumenti comuni per sviluppare un approccio utile ad analizzare e monitorare i media riguardo alle tematiche della migrazione.</p> <p><i>Insegnanti potenzialmente coinvolti: matematica, letteratura, sociologia, economia, lingue straniere.</i></p>	UPIT
<p><b>3. Narrare storie:</b></p> <p>Aiuta a sviluppare le competenze per parlare in pubblico e di leadership attraverso metodologie teatrali.</p> <p><i>Insegnanti potenzialmente coinvolti: informatica, educazione fisica, letteratura, lingue straniere, scienze.</i></p>	FAU
<p><b>4. Redazione di contenuti multimediali:</b></p> <p>Aiuta a sviluppare competenze trasversali nel selezionare le fonti per creare video-storie in cui i richiedenti asilo raccontano la propria esperienza, al fine di organizzare una narrazione coerente sia dal punto di vista visuale che di contenuti per alimentare il gioco.</p> <p><i>Insegnanti potenzialmente coinvolti: storia, arte, informatica, letteratura.</i></p>	MEATH
<p><b>5. Giochi online di simulazione:</b></p> <p>Promuove gli ambienti scolastici digitali, le competenze tecnologiche e informatiche degli studenti mostrando il processo che soggiace alla creazione di un videogioco attraverso semplici sistemi basilari di programmazione e di script.</p> <p><i>Insegnanti potenzialmente coinvolti: Informatica, animazione digitale, tecnologia.</i></p>	CARDET



ODISSEU

**6: Cittadinanza Attiva:**

Aiuta a sviluppare competenze di project design per dare visibilità e creare vasto consenso circa le conclusioni e le prospettive degli studenti sulle tematiche migratorie nell'Unione Europea.

*Coinvolti tutti gli insegnanti.*

KOPIN



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

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione  
possa essere fatto delle informazioni ivi contenute.  
Progetto n° 2018-1-IT02-KA201-048187

# 1. 1 Informazioni preliminari per utilizzare il manuale e il gioco online ODISSEU

## 1.1.1 I termini della migrazione

Per iniziare un dialogo sulle tematiche migratorie a scuola così come all'interno di una più ampia comunità, è fondamentale conoscere le diverse forme legali declinate sotto il generico termine "migrante".

Il glossario sulla migrazione<sup>1</sup> della OIM – Organizzazione Internazionale per le Migrazioni delle Nazioni Unite offre la seguente definizione:

Termine	Definizione
<b>migrante</b>	Un termine generico, non definito ai sensi del diritto internazionale, che nell'uso comune indica una persona che si allontana dal suo luogo di residenza abituale, all'interno di un paese o attraverso un confine internazionale, temporaneamente o permanentemente e per una serie di motivazioni. Il termine include una serie di categorie legali ben definite di persone, come i lavoratori migranti; persone i cui particolari tipi di movimenti sono definiti legalmente, come i migranti illegali; così come quelli il cui status o modalità di spostamento non sono specificatamente definiti dal diritto internazionale, come gli studenti internazionali. <i>Nota: A livello internazionale, non esiste nessuna definizione universalmente accettata per il termine "migrante". La presente definizione è stata offerta dalla OIM per i propri scopi e non intende implicare o creare nessuna nuova categoria legale.</i>
<b>richiedente asilo</b>	Un individuo che sta cercando protezione internazionale. Nei paesi con procedure individualizzate, un richiedente asilo è qualcuno sulla cui richiesta non è ancora stato espresso giudizio definitivo dal paese a cui il o la richiedente ha deciso di inoltrare la propria domanda. Non tutti i richiedenti asilo alla fine verranno riconosciuti come rifugiati, ma ogni individuo riconosciuto come rifugiato è inizialmente un richiedente asilo. <i>Fonte: Alto Commissariato delle Nazioni Unite per i Rifugiati (United Nations High Commissioner for Refugees - UNHCR), Glossario principale (2006)</i>
<b>rifugiato</b>	Una persona che, a causa di un ben fondato timore di persecuzione per ragioni di etnia, religione, nazionalità, appartenenza a un particolare gruppo sociale o politico, si trova al di fuori del paese di cui possiede la nazionalità ed è impossibilitato o, a causa di tale timore, riluttante ad avvalersi della protezione di quel paese; o colui/colei che, essendo privo di nazionalità e trovandosi all'esterno del paese di cui possiede la residenza abituale proprio in seguito a tali eventi, è impossibilitato/a o, a causa di tale timore, riluttante a farvi ritorno. <i>Fonte: Adattato dalla Convenzione sullo status di rifugiati ((adottata il 28 luglio 1951, entrata in vigore il 22 aprile 1954) 189 UNTS 137) Art. 1A(2).</i>
<b>persone dislocate internamente</b>	Persone o gruppi di persone che sono stati costretti o obbligati a fuggire o a lasciare le proprie case o luoghi di residenza abituale, in particolare a seguito o al fine di evitare gli effetti di conflitti armati, situazioni di violenza generalizzata, violazioni dei diritti umani o catastrofi naturali o di origine umana e che non hanno attraversato un confine di Stato riconosciuto a livello internazionale. <i>Fonte: Principi guida sullo spostamento interno, allegati alla Commissione delle Nazioni Unite per i diritti umani, Rapporto del rappresentante del segretario generale, sig. Francis M. Deng, presentato ai sensi della risoluzione della Commissione 1997/39, Addendum (11 febbraio 1998) UN Doc E/CN.4/1998/53/Add.2, 6</i>
<b>migrante ambientale</b>	Una persona o un gruppo di persone che, principalmente per motivi di cambiamenti improvvisi o progressivi nell'ambiente che incidono negativamente sulla loro vita o sulle loro condizioni di vita, sono costretti a lasciare i loro luoghi di residenza abituale, o scelgono di farlo, sia temporaneamente o permanentemente, e che si spostano all'interno o all'esterno del loro paese di origine o residenza abituale. <i>Fonte: Consiglio dell'Organizzazione Internazionale per le Migrazioni (OIM), Nota di discussione:iente (novembre 2007) MC/INF/288; OIM, Dialogo internazionale sulla migrazione (n° 18), sul, sul degrado ambientale e sulla migrazione (2012); OIM, Sguardo su migrazione, ambiente e (2014).</i>



	<p><i>Nota: Non vi è un accordo internazionale per un termine che possa descrivere una persona o un gruppo di persone che si spostano per ragioni legate all'ambiente. La definizione di migrante ambientale non intende creare nessuna nuova categoria legale. È una definizione stabilita per ragioni lavorative, atta a descrivere tutte le varie situazioni in cui le persone si spostano nel contesto di fattori ambientali.</i></p>
<b>diaspora</b>	<p>Migranti o discendenti di migranti la cui identità e senso di appartenenza, reali o simbolici, sono stati plasmati dalla loro esperienza migratoria e dal loro background. Mantengono legami con le loro terre e tra loro, basati su un senso condiviso di storia, identità o esperienze reciproche nel paese di destinazione.</p> <p>Fonte: Adattato dall'Organizzazione Internazionale per le Migrazioni, Strategia della OIM per consentire, innestare e rafforzare la diaspora (n.d.) <i>Nota: Come sottolineato ulteriormente nella Strategia della OIM per consentire, innestare e potenziare la diaspora, "la OIM si riferisce anche alla diaspora come comunità transnazionali, perché in un mondo di mobilità globale senza precedenti, queste comprendono persone che sono collegate a più di un paese. La natura transnazionale della diaspora implica che queste persone siano cruciali quando si tratta di collegare paesi e comunità, perché possono fare appello a più reti, possono relazionarsi a identità diverse e condividere un senso di appartenenza a più di una comunità".</i></p>

---

<sup>1</sup> IOM glossary on migration [https://publications.iom.int/system/files/pdf/iml\\_34\\_glossary.pdf#IML%2034\\_Glossary\\_3rdEd.indd%3Ainternally%20displaced%20persons%3A254](https://publications.iom.int/system/files/pdf/iml_34_glossary.pdf#IML%2034_Glossary_3rdEd.indd%3Ainternally%20displaced%20persons%3A254)



### 1.1.2 L'Agenda 2030 dell'ONU - Gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile<sup>2</sup>

Come descritto nel portale delle Nazioni Unite, gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile sono il modello a cui fare riferimento per ottenere un futuro migliore e più sostenibile per tutti. Questi obiettivi si concentrano sulle sfide globali che ci troviamo ad affrontare, incluso quelle relative alla povertà, alla disuguaglianza, al cambiamento climatico, alla degradazione ambientale, alla pace e alla giustizia. I 17 Obiettivi sono tutti connessi fra loro e, per non dover lasciare indietro nessuno, è importante che siano raggiunti tutti entro il 2030.

Gli obiettivi si focalizzano sulle **5 P: Persone, Prosperità, Pace, Pianeta e Partnership**. Queste sono le dimensioni critiche al centro dell'accordo internazionale siglato nel 2015 da 193 stati membri che si sono impegnati a garantire una crescita economica duratura e inclusiva, l'inclusione sociale e la protezione dell'ambiente, promuovendo società pacifiche e inclusive attraverso una nuova partnership globale.

Gli strumenti educativi del progetto ODISSEU mirano a migliorare la conoscenza e la comprensione sulla struttura degli OSS per promuovere e aumentare la consapevolezza riguardo ai target e agli indicatori ambientali, economici e sociali che dovranno essere raggiunti entro il 2030 a qualsiasi latitudine del mondo. L'abilità dei vari paesi nell'attuare politiche e stabilire economie in grado di raggiungere gli Obiettivi rappresenta una spinta o un freno alla migrazione.



<sup>2</sup> <https://www.un.org/sustainabledevelopment/>





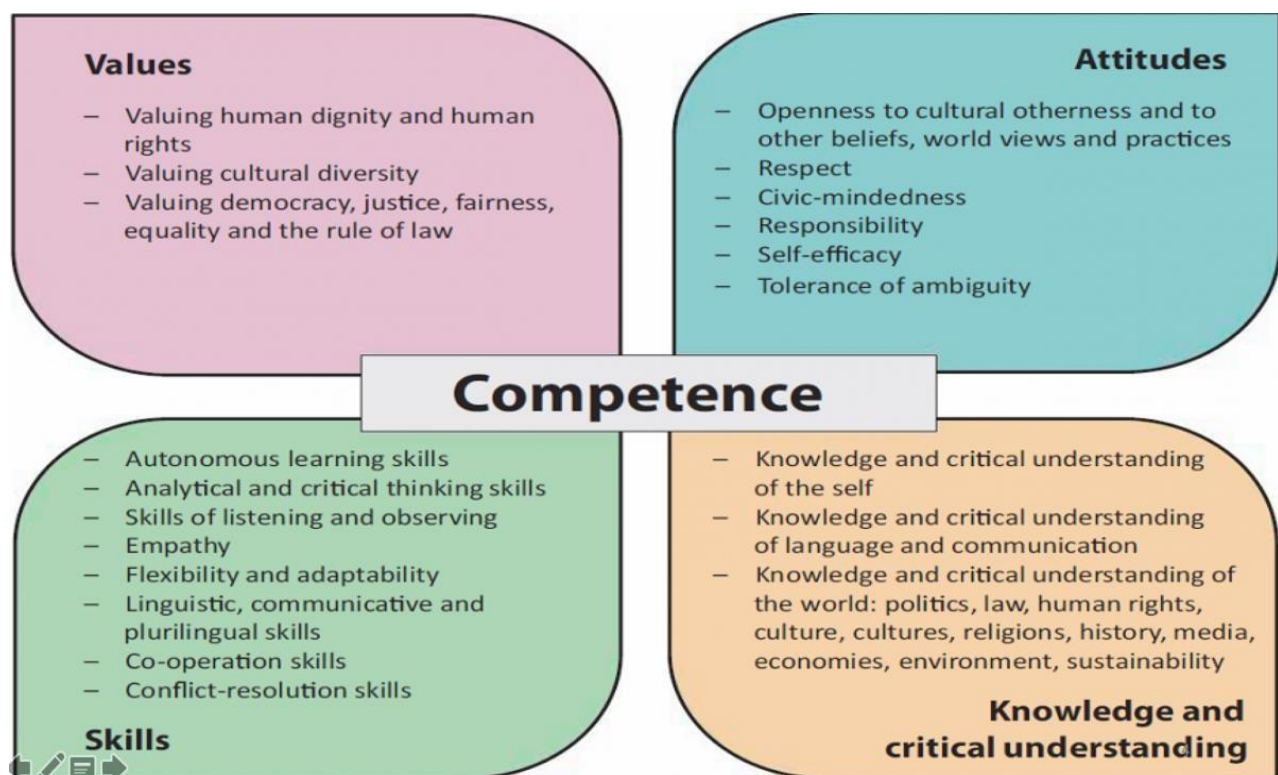
ODISSEU

### 1.1.3 Competenze

Dalla prospettiva di un educatore, essere coinvolti in specifiche attività educative dovrebbe essere un beneficio per i programmi scolastici. Gli strumenti di apprendimento del progetto ODISSEU mirano a rafforzare le competenze di cittadinanza attiva attraverso una varietà di metodi.

La il quadro logico delle “Competenze per la cultura democratica”<sup>3</sup> sviluppato dal Consiglio d’Europa identifica 20 competenze fondamentali per vivere nelle società contemporanee, che dovrebbero essere sviluppate dagli studenti in contesti educativi formali, non formali e informali. Il gioco e le attività laboratoriali di ODISSEU hanno l’ambizione di integrare le lezioni curriculari nelle scuole secondarie per sviluppare un’ampia serie di competenze come mostrato sotto.

*Quadro logico delle competenze per la cultura democratica*



*Descrittori delle competenze che gli studenti possono sviluppare attraverso gli strumenti del progetto ODISSEU*

#### *Valori*

Dare valore alla dignità umana e ai diritti umani; Dare valore alla diversità culturale; Dare valore alla democrazia, alla giustizia, all’equità, all’uguaglianza e allo stato di diritto

<sup>3</sup> <https://rm.coe.int/16806ccc07>





ODISSEU

- Gli studenti sono in grado di argomentare che tutte le istituzioni pubbliche dovrebbero rispettare, proteggere e implementare i diritti umani e che il dialogo interculturale dovrebbe essere usato per sviluppare rispetto e la cultura del “vivere insieme”;
- Gli studenti esprimono l’opinione che tutti i cittadini dovrebbero essere trattati allo stesso modo e in maniera imparziale davanti alla legge e argomentano che le leggi dovrebbero essere applicate in maniera equa e fatte rispettare in tutti i paesi.

### *Atteggiamenti*

Apertura alla diversità culturale e ad altre credenze, visioni del mondo e ad altri usi e costumi; Rispetto; Civismo; Responsabilità; Autoefficacia, Tolleranza dell’ambiguità

- Gli studenti esprimono apprezzamento per avere l’opportunità di sperimentare altre culture, sia reali che simulate, e di incontrare persone che hanno diversi valori, usi e comportamenti;
- Gli studenti mostrano rispetto verso persone di status culturali, religiosi e socio-economici diversi dai loro;
- Gli studenti si impegnano a non essere solo dei meri spettatori quando la dignità e i diritti altrui vengono violati e sono disposti a discutere su cosa possono fare per aiutare a far diventare le proprie comunità dei posti migliori;
- Gli studenti si prendono la responsabilità dei propri errori e si impegnano costantemente nei confronti degli altri;
- Gli studenti hanno fiducia nelle proprie abilità di superare gli ostacoli per raggiungere gli obiettivi prefissati, se spinti dalla volontà di cambiamento. Credono fermamente di poter riuscire;
- Gli studenti affrontano l’incertezza in maniera positiva e costruttiva e lavorano bene in circostanze imprevedibili.

### *Abilità*

Abilità di apprendimento autonomo; Abilità analitiche e di pensiero critico; Abilità di ascolto e osservazione: Empatia; Flessibilità e adattabilità; Abilità linguistiche e multilinguistiche e di comunicazione; Abilità di cooperazione; Abilità di risoluzione dei conflitti

- Gli studenti apprendono nuove tematiche con una minima supervisione e riescono a giudicare la qualità del proprio lavoro;
- Gli studenti riescono a valutare i rischi associati alle diverse opzioni e mostrano di sapere riflettere sulla reale natura delle informazioni che usano;
- Gli studenti riescono a fare attenzione a ciò che le persone intendono implicitamente ma non dicono apertamente, e di notare come persone con altri legami culturali reagiscono in modi diversi alla stessa situazione;
- Gli studenti cercano di capire meglio i propri coetanei, immaginando come appaiono le cose dalla prospettiva di questi ultimi, prendendo in considerazione i sentimenti delle altre persone al momento di prendere una decisione, ed esprimendo l’idea che, quando pensano alle persone degli altri paesi, ne condividono gioie e dolori;
- Gli studenti si adattano a nuove situazioni mettendo in pratica ciò che conoscono in modo diverso e, all’ora di interagire con i membri di altri gruppi culturali, adottano le convenzioni socioculturali di questi ultimi;



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

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione

può essere fatta delle informazioni ivi contenute.

Progetto n° 2018-1-IT02-KA201-048187



ODISSEU

- Gli studenti pongono domande che mostrano come riescano a comprendere la posizione di altre persone e riescono ad esprimere la gentilezza in diversi modi in un'altra lingua;
- Gli studenti collaborano per creare consenso, al fine di raggiungere degli obiettivi di gruppo. Inoltre, quando lavorano in squadra, si tengono al corrente gli uni con gli altri di qualsiasi informazione rilevante o utile;
- Gli studenti sono in grado di assistere altre persone a risolvere dei conflitti, facendogli comprendere meglio tutte le opzioni disponibili e incoraggiando le parti coinvolte ad ascoltarsi attentamente e a condividere problemi e preoccupazioni.

### *Conoscenza e comprensione critica*

Conoscenza e comprensione critica di sé; Conoscenza e comprensione critica del linguaggio e della comunicazione; Conoscenza e comprensione critica del mondo (incluso la politica, la legge, i diritti umani, le culture, le religioni, la storia, i media, le economie, l'ambiente e la sostenibilità)

- Gli studenti possono riflettere criticamente su sé stessi da diverse prospettive, visualizzando i loro stessi pregiudizi e stereotipi e ciò che vi si nasconde dietro;
- Gli studenti sono in grado di spiegare perché persone di altre culture possano seguire differenti convenzioni comunicative verbali e non verbali, che però acquisiscono significato dal loro punto di vista;
- Gli studenti sono capaci di riflettere criticamente sulla relazione tra diritti umani, democrazia, pace e sicurezza in un mondo globalizzato, e anche sulle cause principali di violazioni dei diritti umani, incluso il ruolo che gli stereotipi e i pregiudizi svolgono nel processo che porta agli abusi dei diritti umani;
- Gli studenti sono in grado di descrivere gli effetti che la propaganda ha nel mondo contemporaneo e spiegare come le persone possano guardarsi e proteggersi da essa.



## 2. Educazione alla cittadinanza globale applicata alle tematiche della migrazione



Nell'ultimo decennio i flussi migratori sono diventati una tematica che nell'Unione Europea ha fomentato discorsi nazionalistici e populistici. Le argomentazioni a favore e quelle in contro sulle cause e gli impatti della migrazione hanno disorientato l'opinione pubblica a tal punto che gli stereotipi negativi e i pregiudizi ingiustificati si sono diffusi a macchia d'olio, amplificati da discorsi politici che alimentano parole di odio.

I giovani, specialmente gli studenti, vivono nella dualità di classi multiculturali dove diversi background culturali si incontrano e si arricchiscono reciprocamente, ma nella comunità e online il discorso pubblico promuove messaggi contraddittori.

*Come possono gli educatori innescare il pensiero critico degli studenti sulla migrazione?*

L'approccio metodologico dell'educazione alla cittadinanza globale supporta i discenti nell'analizzare il fenomeno della migrazione attraverso lenti differenti.

La definizione presente nella Dichiarazione di Maastricht sull'Educazione Globale (2002) afferma: ***L'educazione globale è quell'educazione che apre gli occhi e la mente delle persone alle realtà del mondo globalizzato e li sveglia per condurre a un mondo di maggior giustizia, equità e diritti umani per tutti.***

*L'educazione globale, essendo la dimensione globale dell'educazione alla cittadinanza, comprende l'educazione allo sviluppo, l'educazione ai diritti umani, l'educazione alla sostenibilità, l'educazione alla pace e alla prevenzione dei conflitti e l'educazione interculturale.*

Prendendo come riferimento le dimensioni metodologiche dell'educazione globale, come definite nelle Linee guida del Consiglio d'Europa sull'educazione globale<sup>4</sup>, e adattandole al tema della migrazione, è possibile identificare numerosi spunti di partenza per analizzare questo fenomeno. Nelle prossime pagine vi è un esempio per iniziare a fare pratica senza avere l'ambizione di essere esaustivi.

<sup>44</sup> <https://rm.coe.int/prems-089719-global-education-guide-a4/1680973101>



## 2.1 Le micro-macro dimensioni e vice versa

1. Le micro-macro dimensioni e vice versa	
Dalla dimensione locale a quella globale	
si focalizza sull'interconnessione esistente fra la dimensione globale delle tematiche e gli effetti a livello locale (glocalizzazione)	
<p><b>Tematiche locali correlate alla migrazione</b></p> <p><i>Paese di partenza:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- rottura e perdita delle relazioni familiari e comunitarie</li> <li>- fuga di cervelli</li> <li>- cambiamento climatico</li> <li>- guerre e conflitti</li> <li>- povertà, fame e malattie</li> <li>- persecuzioni e diritti umani</li> </ul> <p><i>Paese di accoglienza:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gestione delle strutture di accoglienza</li> <li>- inclusione e integrazione tramite servizi sociali ed educativi</li> <li>- impiego e mercato del lavoro</li> <li>- sicurezza e criminalità</li> </ul>	<p><b>Tematiche globali correlate alla migrazione</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dichiarazione universale sui diritti umani<sup>1</sup></li> <li>- Convenzione del 1951 sui rifugiati<sup>2</sup></li> <li>- colonialismo e post-colonialismo</li> <li>- mercato globale del commercio</li> <li>- capitalismo e neo-capitalismo</li> <li>- disuguaglianze economiche all'interno dei e tra paesi</li> <li>- forme di governo</li> <li>- sfruttamento di risorse naturali e umane</li> <li>- inquinamento</li> <li>- contrabbando</li> </ul>

1. Le micro-macro dimensioni e vice versa	
Dalla dimensione personale a quella collettiva	
tratta esperienze personali e storie di vita per riflettere su tematiche più grandi che influenzano un determinato gruppo di persone	
<p><b>Personale</b></p> <p>Nel 1991, Manfred Max-Neef ha pubblicato un libro intitolato "Lo sviluppo su scala umana" ("Human Scale Development"),<sup>3</sup> dimostrando che i bisogni umani sono finiti e classificabili.</p> <p>Manfred identificò 9 bisogni umani fondamentali esistenti in tutte le culture umane e attraverso la storia, che vengono soddisfatti in maniera diversa a seconda dei contesti.</p> <p>Questi 9 bisogni sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sussistenza (cibo, acqua, alloggio);</li> <li>• protezione (un posto sicuro in cui vivere, sicurezza sociale);</li> <li>• partecipazione (essere parte delle decisioni che influenzano le nostre vite);</li> <li>• dolce far niente (del tempo libero, relax);</li> </ul>	<p><b>Collettiva</b></p> <p>Le persecuzioni dei gruppi minoritari nel mondo è tutt'oggi una realtà. Che sia per motivi religiosi o di "razza", la lista è lunga. Dagli ebrei ai rom in Europa, passando per gli indigeni e gli autoctoni in Nord America, i Tutsi in Rwanda, i Rohingya in Myanmar, e così via. L'identità di genere non binaria in molti paesi del mondo è ancora considerata illegale e può essere addirittura punita con la pena di morte.</p> <p>"<b>i am a migrant</b>" è la piattaforma dell'Agenzia per la migrazione dell'ONU per promuovere la diversità e l'inclusione dei migranti nella società. È stata specificamente pensata per offrire supporto ai gruppi di volontari, alle autorità locali, alle comunità straniere, alle associazioni, ai gruppi e a tutti coloro che desiderano essere d'aiuto contro i discorsi</p>

<sup>1</sup> <https://www.un.org/en/universal-declaration-human-rights/>

<sup>2</sup> <https://www.unhcr.org/1951-refugee-convention.html>

<sup>3</sup> <http://www.wtf.tw/ref/max-neef.pdf>

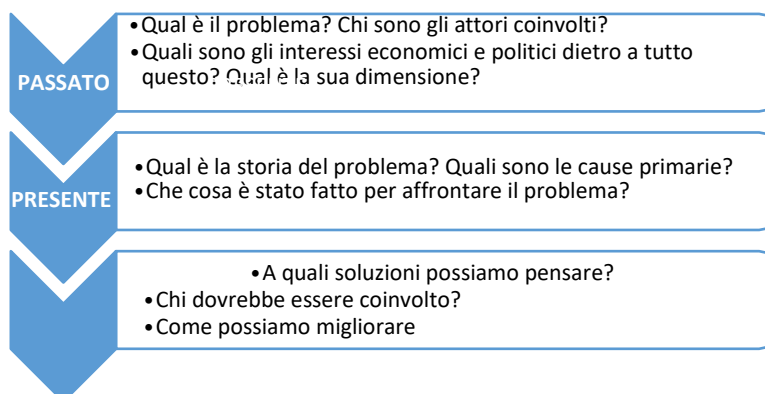


<ul style="list-style-type: none"> <li>• affetto (tutti hanno bisogno di amici e amore);</li> <li>• comprensione (apprendimento, riflessione);</li> <li>• creazione (cucinare, progettare, inventare);</li> <li>• identità (senso di appartenenza, conoscenza di sé stessi);</li> <li>• libertà (poter scegliere come vivere la propria vita).</li> </ul> <p><b>Quando tali bisogni non vengono soddisfatti, gli esseri umani tendono a spostarsi verso luoghi dove possono trovare condizioni migliori.</b></p>	<p>pubblici ostili nei confronti dei migranti.</p> <p>“i am a migrant” permette alle voci delle persone di risuonare chiaramente e offre uno sguardo onesto sulle sfide e le tribolazioni dei migranti di qualsiasi background e in qualsiasi fase del loro viaggio. E se il nostro scopo è quello di promuovere una percezione positiva dei migranti, allo stesso tempo non rifuggiamo dal presentare la vita così come è stata vissuta. Cerchiamo di combattere la xenofobia e la discriminazione in un tempo in cui molti vengono esposti a dichiarazioni negative sulla migrazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sui social media o attraverso i mezzi di comunicazione tradizionali come radio e tv.</li> </ul> <p><a href="https://iamamigrant.org/">https://iamamigrant.org/</a></p>
--	---

1. Le micro-macro dimensioni e vice versa	
Dalla dimensione emozionale a quella razionale	
rimodella le risposte emozionali in riflessioni razionali verso l'azione	
<p><b>Dimensione emozionale</b></p> <p><i>Prima della partenza:</i> in base alle ragioni per lasciare il paese, i sentimenti possono andare dalla paura e la tristezza quando le persone sono obbligate a fuggire improvvisamente, o all'eccitazione e al senso di responsabilità nei confronti della propria famiglia e comunità quando la partenza è pianificata per inviare poi soldi a casa.</p> <p><i>All'arrivo:</i> la stragrande maggioranza dei migranti è affetta da qualche forma di disordine da stress post-traumatico, che è una condizione mentale scatenata da un evento terrificante che è stato vissuto o di cui si è stati testimoni. I sintomi possono includere flashback, incubi e grande ansia, come pure pensieri incontrollabili sull'evento.</p>	<p><b>Dimensione razionale</b></p> <p>Molte volte la migrazione è pianificata e le persone, prima della partenza, definiscono quanto segue:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- destinazione finale</li> <li>- percorso e fermate intermedie</li> <li>- costo del viaggio</li> <li>- famiglia o familiari all'estero che possono finanziare il viaggio</li> <li>- cosa fare quando si arriva nel nuovo paese</li> </ul> <p>Fattori esterni, quali rapimenti, contrabbando e frontiere chiuse, possono ostacolare la possibilità di raggiungere la destinazione finale, causando rischi e frustrazione.</p>

## 2.2 La dimensione dei tre tempi

Solitamente ci focalizziamo sulle situazioni negative per come appaiono nel presente, ma in molti casi le radici di qualsiasi problema sono nel passato. Quando si parla di tematiche della migrazione, questo è ancora più importante, poiché i flussi migratori sono fortemente connessi con i processi del colonialismo e del neo-colonialismo.



### Un mondo in movimento

(Articolo ripreso dal sito del progetto *Future Youth School Forums* finanziato dalla UE <https://fys-forums.eu/it/fys-toolkit/forum-curriculum-people-force-flee/282-introduction-to-people-forced-to-flee-it>)

Sin da quando i primi esseri umani hanno lasciato l’Africa 60.000 anni fa e hanno iniziato a espandersi per il mondo, la storia dell’umanità è stata una storia di migrazione (1). Ad esempio, l’ascesa degli USA come superpotenza trainante del XX secolo è stata supportata da tre secoli di migrazione interna. Più recentemente, l’ascesa della Cina come potenza economica deve molto alla massiccia migrazione interna dalla campagna alle città industriali. Nel 1950 Shenzhen era un villaggio di pescatori con una popolazione di appena 3.000 persone. Entro il 2025 i dati preannunciano che sarà una città con oltre 12 milioni di abitanti (2).

La capitale britannica, la città di Londra, fu fondata da immigrati al tempo della Roma imperiale nel 43 a.C. Tuttavia, nonostante la significativa migrazione interna nel corso dei secoli, Londra è cresciuta molto più lentamente in quasi 2.000 anni che Shenzhen in una singola generazione (3). Inoltre, il modello di migrazione recente e straordinaria sperimentata dalla città di Shenzhen è oggi la normalità in Cina e in altre città del Sud del mondo.

Per ogni flusso migratorio interno ve ne è uno esterno in qualche altra parte del mondo. Nel 1841 la popolazione dell’Irlanda era di 6,5 milioni di persone. Nel 2015 è scesa a 4,5 milioni. La Grande Carestia irlandese (o Gorta Mór) del 1845-1852 ha dato il via a una serie di emigrazioni - verso il Regno Unito, gli USA, l’Australia e altri paesi - che continua ancora oggi. Il naturale incremento della popolazione grazie alle nascite non è riuscito a rimpiazzare le persone che hanno lasciato il paese negli ultimi 160 anni (4). L’attuale popolazione del territorio della Repubblica d’Irlanda è oggi solamente 2/3 di ciò che era nel 1841, mentre si dice che la diaspora irlandese in altre parti del mondo raggiunga gli 80 milioni di persone.

Ogni continente, paese e regione ha la sua peculiare storia di migrazione, tanto che sarebbe possibile fare delle ricerche e inserire i propri esempi. Le persone migrano per molte ragioni e ciascuno ha la propria storia, che è unica e personale. Molti si spostano in cerca di una vita migliore e nuove opportunità. Altri sono costretti a fuggire dalla persecuzione, dai conflitti e dai disastri naturali. Qualsiasi siano le ragioni per lasciare la propria casa, gli esseri umani sono fortemente adattabili, irrequieti e portati naturalmente a spostarsi. La migrazione, a prescindere dalle cause, è parte dell’esperienza umana che tutti noi condividiamo.

#### *Gli ultimi 100 anni*

Per gran parte della storia umana, la migrazione non è stata soggetta a regole. Tuttavia, all’inizio del XX secolo, i movimenti umani, in particolare quelli fra stati nazionali, sono finiti sotto un più stretto controllo governativo. La richiesta di presentare un passaporto per poter attraversare una frontiera nazionale è nuova dal punto di vista storico. Molti paesi hanno introdotto i passaporti per i viaggiatori durante gli anni della Prima Guerra Mondiale (5). Prima di allora, la maggior parte delle persone poteva muoversi fra i vari paesi in



relativa libertà. I paesi non erano soliti fare differenze fra persone che arrivavano in cerca di nuove opportunità e quelle che scappavano dai conflitti e dalle persecuzioni. Ad esempio, durante il XIX secolo la popolazione degli Stati Uniti è cresciuta grazie agli italiani che sfuggivano alla povertà e agli Ebrei che scappavano dalle persecuzioni dell'impero russo. Entrambi erano i benvenuti.

In seguito al declino degli imperi, il XX secolo divenne il secolo degli Stati-nazione. Allo scoppio della Prima Guerra Mondiale nel 1914 il mondo aveva 56 stati sovrani (6). Nel 2016 questo numero è cresciuto fino a contarne 196 (7). Avere molti più paesi nel mondo implica che ci saranno molti più confini da attraversare per i potenziali migranti e molte più opportunità di controllo dei loro movimenti, o addirittura di blocco degli stessi, da parte di quegli stati che intendono promuovere la propria "unica" identità nazionale a discapito della diversità e del multiculturalismo. Un tale livello di controllo ed esclusione è stato applicato sia a migranti volontari in cerca di una vita migliore sia alle persone che fuggono da conflitti e persecuzioni.

Il dislocamento dei rifugiati durante la Seconda Guerra Mondiale è stata la migrazione forzata più massiccia che le comunità locali abbiano mai visto e ha creato gravi tensioni agli stati-nazione, in particolare a quelli europei. Ad esempio, tra il 1944 e il 1948, dall'Europa centrale e orientale sono fuggiti a Ovest fra i 13,5 e i 16,5 milioni di persone di lingua tedesca. (8) Per riuscire a gestire questi vasti movimenti di persone, le nuove istituzioni delle Nazioni Unite hanno redatto e regolamentato il diritto umanitario internazionale, nella forma in cui esiste tutt'oggi. Le parole 'rifugiato' e 'asilo' hanno ottenuto status legale, che molti stati-nazione si sono impegnati a rispettare. (9) Tali regolamenti internazionali sono stati poi codificati nella Convenzione sui rifugiati del 1951, che è in vigore ancora oggi.

#### *Il XXI secolo*

Se i legislatori del diritto umanitario internazionale negli anni '40 del XX secolo credevano di dover rispondere a un'unica crisi post-bellica, sono stati ben presto delusi dalla storia recente. Il mondo post-coloniale è stato testimone di grandi e forzose migrazioni. E queste hanno influito, in primis, sui paesi del sud del mondo che avevano appena conquistato l'indipendenza. Ad esempio, 15 milioni di persone sono state dislocate dopo la divisione fra India e Pakistan in seguito all'Indipendenza del 1947. (10) Il *Refugee Project* (11) traccia a livello globale, dal 1975, il numero delle persone costrette a fuggire dai conflitti. Mette in evidenza i punti in costante mutamento di violenza in tutto il mondo. Oggigiorno, l'86% dei rifugiati globali sono in paesi localizzati nel Sud del mondo.

Nel 2016, il numero totale delle persone sfollate a seguito di persecuzioni, conflitti, violenze e violazione dei diritti umani è stato calcolato in oltre 66 milioni, più che in ogni altra epoca dalla Seconda Guerra Mondiale. (12) Di questi 66 milioni, circa 44 milioni si sono spostati internamente a causa delle violenze e sono stati costretti a vivere all'interno dei confini del proprio paese, ma al di fuori della formale giurisdizione internazionale che protegge i rifugiati. (13) I restanti 22 milioni di persone hanno attraversato le frontiere internazionali e sono diventati rifugiati. Adesso sono formalmente protetti dalla UNHCR, l'agenzia per i rifugiati delle Nazioni Unite. Le persone costrette a scappare dalle emergenze come i disastri naturali o a causa degli impatti del cambiamento climatico non vengono conteggiate in queste cifre. Ai termini 'rifugiato climatico' o 'migrante ambientale' non viene ancora riconosciuto status legale. Tuttavia, le stime suggeriscono che tra i 150 e i 200 milioni di persone potrebbero diventare 'migranti climatici' entro il 2050. (14) Questo numero sovrasta quello delle persone in cerca di protezione dalle persecuzioni.

La violenta implosione della Siria a seguito della "primavera araba" nel 2011 ha contribuito a una nuova crisi di rifugiati in Europa. Nel 2015, 1 milione di persone ha raggiunto l'Europa dopo aver compiuto un viaggio pericoloso per mare (15), dalla Turchia o dal Nord Africa. Tutto questo ci ha portato a chiederci che cosa fare per rispondere al meglio ai bisogni di un grandissimo numero di persone vulnerabili, in un momento di austerità economica e di incertezza politica per l'Europa. Tuttavia, nonostante la retorica, il numero dei rifugiati che oggigiorno entra nella UE è molto inferiore a quello di periodi precedenti, come gli anni successivi alla Seconda Guerra Mondiale. Il numero dei rifugiati che sono entrati in Europa nel 2015 rappresenta solamente lo 0,2% della popolazione europea totale; dunque, accogliere un certo numero di nuovi arrivati dovrebbe essere possibile, se vi è la necessaria volontà politica. (16)

L'onere principale di ospitare i rifugiati siriani è a carico dei vicini della Siria. In totale, in Siria sono stati sfollati 11,6 milioni di persone a causa della guerra, di cui 5,1 milioni hanno attraversato i confini come rifugiati. Il più grande gruppo di rifugiati siriani, composto da 3 milioni di persone, è fuggito al nord, verso la Turchia.







Nel piccolo paese del Libano, 1/3 della popolazione, equivalente a 1 milione di persone, è costituito da rifugiati. Il Libano è uno stato fragile con una lunga storia di accoglienza di persone in fuga dalla violenza nella regione. Nonostante questo, la sua società e infrastrutture stanno avendo grosse difficoltà a soddisfare le richieste poste dall'ultimo flusso di rifugiati dalla Siria. L'esperienza del Libano è la stessa del Regno Unito, che sta ospitando approssimativamente 21 milioni di rifugiati (1/3 della popolazione totale). Nel marzo del 2016, il governo inglese ha promesso che nei successivi 5 anni avrebbe accolto 20.000 rifugiati siriani.

Lontano dalla ribalta mediatica europea, altre crisi creano le proprie storie di migrazione forzata. Per esempio, un milione di persone è sfollato a causa del conflitto nella Repubblica Centro Africana e 3,5 milioni sono stati costretti a fuggire a seguito delle violenze in Sud Sudan. Questi sono tra i paesi più poveri della Terra e i loro vicini sono altrettanto poveri e mancano di risorse per ospitare un così gran numero di persone vulnerabili. L'86% dei rifugiati mondiali è fuggito verso paesi in via di sviluppo. (17)

Il progetto FYS Forums chiede agli studenti di porsi domande critiche, di sviluppare un alto grado di comprensione della crisi dei rifugiati e di solidarizzare con queste persone, costrette a fuggire da conflitti e disastri. In qualsiasi parte del mondo si viva, rispondere con umanità a persone che sono costrette a scappare dal proprio paese è una delle sfide più urgenti che si trova ad affrontare l'odierna comunità globale.

Riferimenti:

- |  |  |  |
|--|--|--|
| 1 <a href="http://bit.ly/14ekcVg">http://bit.ly/14ekcVg</a>  | 2 <a href="http://bit.ly/1WBo5wq">http://bit.ly/1WBo5wq</a>                          | 3 <a href="http://bit.ly/1SGYywx">http://bit.ly/1SGYywx</a>  |
| 4 <a href="http://bit.ly/1e59kgZ">http://bit.ly/1e59kgZ</a>  | 5 <a href="http://bit.ly/1F3Qr5C">http://bit.ly/1F3Qr5C</a>                          | 6 <a href="http://bit.ly/1R6phPQ">http://bit.ly/1R6phPQ</a>  |
| 7 <a href="http://bit.ly/1smPIvW">http://bit.ly/1smPIvW</a>  | 8 <a href="http://bit.ly/1MTdsPv">http://bit.ly/1MTdsPv</a>                          | 9 <a href="http://bit.ly/23W42YI">http://bit.ly/23W42YI</a>  |
| 10 <a href="http://bit.ly/1IZhoea">http://bit.ly/1IZhoea</a> | 11 <a href="http://www.therefugeeproject.org/">http://www.therefugeeproject.org/</a> | 12 <a href="http://bit.ly/1RW8Hal">http://bit.ly/1RW8Hal</a> |
| 13 <a href="http://bit.ly/1GOr2MZ">http://bit.ly/1GOr2MZ</a> | 14 <a href="http://bit.ly/1L1WhsU">http://bit.ly/1L1WhsU</a>                         | 15 <a href="http://bit.ly/1OZvLQa">http://bit.ly/1OZvLQa</a> |
| 16 <a href="http://bit.ly/1UTYP37">http://bit.ly/1UTYP37</a> | 17 <a href="http://bit.ly/1RW8Hal">http://bit.ly/1RW8Hal</a>                         |  |

## 2.3 Analisi del potere sulla migrazione

ODISSEU si propone il compito di creare un ponte tra esperienze di vita diverse, attraverso la narrazione e il racconto di storie personali. Tuttavia, queste storie sono il risultato delle interazioni personali e fra gruppi, e può fare davvero la differenza la capacità di identificare i soggetti coinvolti in qualsiasi fase del processo migratorio. Sviluppare un'opinione critica sulle relazioni di potere globale/locale sulla migrazione può aiutare gli studenti a capire qual è o quale può essere il proprio ruolo in questo processo. Inoltre, l'analisi del potere è una fase importante per qualsiasi attività di sostegno e promozione a cause specifiche promossa dalle organizzazioni della società civile. Di seguito, c'è una proposta su come analizzare il potere in relazione alle tematiche della migrazione, che può essere poi ulteriormente approfondita con gli studenti durante le attività curriculari.

### 2.3.1 IL POTERE ECONOMICO

(Benessere privato, corporazioni, proprietà terriere e immobiliari, finanze, paradisi fiscali). Può essere allo stesso tempo causa ed effetto della migrazione.

Viviamo nell'epoca della globalizzazione. Coloro che appoggiano la globalizzazione sostengono che la maggiore apertura e interdipendenza tra paesi incoraggi la crescita economica e sia un beneficio per tutti. Gli esperti della globalizzazione spesso declinano quattro libertà principali e come queste libertà rendano i paesi più interconnessi.<sup>8</sup>

- *La libertà del capitale di muoversi tra i paesi* (il capitale è il denaro investito nel mondo degli affari): le persone sono libere di comprare titoli e azioni o di investire il proprio denaro virtualmente in qualsiasi paese del mondo. Il denaro si muove liberamente e velocemente fra paesi.





ODISSEU

- *La libertà per beni e servizi di muoversi tra i paesi* (i beni e i servizi sono le cose che compriamo e vendiamo): siamo liberi di comprare e vendere prodotti in tutto il mondo. Le tasse sulle importazioni e le esportazioni sono state drasticamente ridotte o abolite del tutto. Ad esempio, visitando quasi qualunque negozio in qualunque paese del mondo ci confermerà il fatto che le cose che compriamo e utilizziamo provengono virtualmente da qualsiasi luogo.

- *La libertà per la conoscenza e le idee di muoversi tra i vari paesi* (la conoscenza e le idee sono tutte le cose che sappiamo): la conoscenza e le informazioni, grazie a Internet, sono a portata di mano istantaneamente da qualsiasi parte del mondo. Ad esempio, gli scienziati di un paese possono avere accesso quasi all'istante alle ricerche di scienziati di altri paesi.

*La libertà del lavoro di muoversi tra i vari paesi* (il lavoro è rappresentato dalle persone e dall'impiego che svolgono): **Le persone non sono libere di viaggiare in qualsiasi parte del mondo per vivere e lavorare.** Di solito, le persone svolgono il proprio lavoro nel paese di cui hanno la cittadinanza o in un paese in cui hanno uno specifico permesso per vivere. Esistono dei controlli alle frontiere per sorvegliare i movimenti delle persone.

Alcuni esempi di come i poteri economici influenzino la migrazione sono:

- contribuire alle estreme condizioni climatiche che hanno un impatto negativo sulle aree rurali e urbane, e obbligano così le persone a fuggire in cerca di cibo e acqua pulita;
- depredare le terre e le materie prime senza pagare le tasse dovute nei vari paesi, che si traduce poi in assenza di budget sufficiente per offrire alla società civile eque condizioni di lavoro e un giusto sistema di welfare, salute e istruzione;
- supportare conflitti armati a bassa intensità per controllare specifiche zone geografiche, mentre le persone sono costrette a fuggire in cerca di aree sicure;
- siglare accordi con leader politici non democratici per controllare l'economia di paesi e regioni, lasciando così la maggioranza della popolazione a soffrire la fame e senza libertà;
- sfruttare gli immigrati illegali con lavori non pagati o sottopagati nell'agricoltura e nell'industria, ecc., nei paesi del nord del mondo.

### 2.3.2 IL POTERE DEI MEDIA

(Libertà di espressione, informazione/disinformazione, propaganda, normalizzare il potere narrativo)

Il libro "Media and Migration" pubblicato nel 2001<sup>4</sup> identifica tre modalità in cui i media possono intervenire nel processo della migrazione in termini di:

- a) fattore stimolante dell'emigrazione: internet ha potuto mostrare l'esistenza di diversi modi di vivere sulla Terra e gli esseri umani hanno da sempre l'ambizione personale di migliorare le proprie condizioni e qualità di vita;
- b) capacità di fissare stereotipi e contribuire alla costruzione di discorsi di inclusione o esclusione, influenzando le azioni civiche ma anche le politiche sulla migrazione nei paesi ospitanti. Oggigiorno i racconti dei media sono spesso polarizzati: o promuovono la compassione e la solidarietà nei confronti dei migranti che subiscono una violazione

<sup>4</sup> [https://www.researchgate.net/publication/262257850\\_Media\\_and\\_Migration\\_Constructions\\_of\\_Mobility\\_and\\_Difference](https://www.researchgate.net/publication/262257850_Media_and_Migration_Constructions_of_Mobility_and_Difference)





ODISSEU

dei diritti civili alle frontiere europee, oppure allarmano i cittadini sul pericolo dell'invasione e della sostituzione etnica da parte delle culture non europee a causa dei flussi migratori;

- c) fattore che aiuta nella "creazione e il mantenimento di comunità transnazionale [che] potrebbero aiutare i migranti a sentirsi a casa nel nuovo paese, ma allo stesso tempo forse rallenta i processi di integrazione e inclusione sociale".

Per un'analisi più approfondita sul ruolo del giornalismo nella percezione della migrazione, si prega di fare riferimento all'articolo "How the media contributed to the migrant crisis" di Daniel Trilling e pubblicato dal The Guardian <https://www.theguardian.com/news/2019/aug/01/media-framed-migrant-crisis-disaster-reporting>

Tuttavia, per le finalità del progetto ODISSEU, la biblioteca elettronica delle storie di vita reale dei migranti si concentra su diverse strategie di divulgazione insieme all'uso dei media online e dei social. Alcuni media possono essere più potenti di altri, ma a prescindere dal mezzo prescelto, la parola chiave per raccontare storie è l'emozione. È essenziale fare colpo e toccare le giuste corde con le persone che guardano o leggono la nostra storia. Oggigiorno, i social media rappresentano il mezzo di comunicazione globale che riesce a raggiungere più persone in assoluto. Ciascun social fa riferimento a un pubblico diverso, ha un diverso grado di penetrazione e prevede un coinvolgimento diverso da parte dell'utente. Ai social media può avere accesso un'ampia gamma di creatori di contenuti e di pubblico e vi si possono mostrare storie attraverso differenti mezzi - video, foto - senza la necessità di usare molto testo, che può rappresentare un vantaggio per quei narratori che non si sentono a proprio agio con la comunicazione scritta. I media online e i social, grazie alla loro natura, possono provocare forti emozioni in un breve lasso di tempo e questo può essere sia un vantaggio che uno svantaggio, perché il rischio di "acchiappa click emotivo", senza poi una reale comprensione del messaggio trasmesso dalla storia, può essere alto.

### 2.3.3 I SERVIZI SOCIALI

(agenzie per servizi sociali, università, istituzioni religiose, ONG, organizzazioni non-profit, comunità di supporto)

Nei paesi da cui provengono i migranti i servizi sociali sono solitamente inadeguati. Infrastrutture fatiscenti e bassi livelli di istruzione non permettono di creare un sistema di welfare appropriato capace di migliorare le condizioni di vita della società civile.

Nei paesi di accoglienza, uno degli argomenti principali del movimento populista è il costo per supportare e integrare le persone con background migratorio. La maggior parte della retorica anti-immigrati si basa su questi aspetti. Tuttavia, la UE offre supporto economico a quei paesi che accolgono gli immigrati e i servizi offerti in quei paesi negli ultimi 10 anni si sono tradotti in numerose posizioni lavorative qualificate, di cui ha goduto e gode la società ospitante.

### 2.3.4 IL POTERE POLITICO

(rappresentazione dei valori, capacità d'acquisto, rappresentanza sociale, lobbismo, far sentire la propria voce, corruzione)



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

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione

può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Progetto n° 2018-1-IT02-KA201-048187



ODISSEU

## Alcune misure legislative rilevanti

### UE – Dichiarazione e piano d'azione con la Turchia (2016)<sup>5</sup>

Nella Report di valutazione sulla Turchia nel 2015, il Parlamento europeo si è particolarmente interessato alla cooperazione UE-Turchia sul tema delle migrazioni. Ha ben accolto la dichiarazione, ma ha ricordato che l'esternalizzazione non era una soluzione credibile a lungo termine e ha richiesto a gli Stati Membri della UE una maggiore solidarietà nell'accoglienza dei rifugiati. Ha inoltre sottolineato che:

- i 3 miliardi di euro dello 'Strumento per rifugiati in Turchia' ('Refugee Facility for Refugees in Turkey') deve essere usato per aiutare i rifugiati, e che la Commissione deve assicurarsi che i fondi siano usati in maniera appropriata e riferire regolarmente sul tema al Parlamento Europeo;
- deve essere data un'attenzione speciale ai gruppi vulnerabili, come donne e bambini, in particolare gli orfani, e come le minoranze religiose quali Cristiani e Yazidis; deve, inoltre, essere enfatizzata l'urgente necessità di fermare la violenza di genere e gli abusi su donne e ragazze lungo i percorsi migratori che attraversano la Turchia;
- la Commissione europea deve assicurarsi che la regola di non respingimento sia debitamente rispettata.

Il 17 dicembre 2018, l'Assemblea Generale delle Nazioni Unite ha ratificato il **Patto Globale sui Rifugiati (Global Compact on Refugees<sup>6</sup>)** dopo due anni di lunghe consultazioni condotte dall'UNHCR con gli Stati Membri, le organizzazioni internazionali, i rifugiati, la società civile, il settore privato e gli esperti. I quattro obiettivi chiave sono:

- allentare la pressione sui paesi ospitanti;
- garantire l'autosufficienza dei rifugiati;
- espandere l'accesso ai paesi terzi;
- supportare le condizioni nei paesi di origine per un rimpatrio dignitoso e senza pericoli.

Il **report globale di Amnesty International del 2018** (pag. 10-13) sul Patto Globale sui Rifugiati afferma che: i diritti umani e gli obblighi legislativi verso i rifugiati erano in gran parte assenti dalla bozza "zero". Anche diritti fondamentali come il *principio di non respingimento*<sup>7</sup> e quello di richiesta di asilo erano stati omessi. Il cambiamento climatico come causa di sfollamento forzato non era stato preso in considerazione ed era stato dato poco spazio nei meccanismi istituzionali per far emergere la voce dei rifugiati. Ciò che era rimasto era una forte faziosità e propensione verso gli interessi degli stati piuttosto che verso i diritti dei rifugiati.

**Dichiarazione di Malta<sup>8</sup>:** 4 paesi UE (Germania, Francia, Italia e Malta) concordano sul sistema di

<sup>5</sup> <http://www.europarl.europa.eu/legislative-train/theme-towards-a-new-policy-on-migration/file-eu-turkey-state-ment-action-plan>

<sup>6</sup> <https://www.unhcr.org/the-global-compact-on-refugees.html>

<sup>7</sup> Principio di non respingimento: "Nessuno Stato contraente deve espellere o respingere ("refouler") un rifugiato in alcun modo alle frontiere dei territori in cui la sua vita o libertà sarebbe minacciata a causa della sua razza, religione, nazionalità, appartenenza a un particolare gruppo sociale o opinione politica." <https://www.unhcr.org/4d9486929.pdf>

<sup>8</sup> <https://www.politico.eu/article/4-eu-countries-agree-on-migration-relocation-system-malta/> <https://www.ceps.eu/wp->





ODISSEU

ricollocaamento dei migranti (24/09/19). Il testo dell'accordo non è stato reso pubblico, ma il documento contiene i principi di:

- “rotazione volontaria dei porti” dove i richiedenti asilo sbarcheranno;
- la partecipazione sarà volontaria, ma una volta stabilite le quote, “il ricollocaamento sarà obbligatorio.”

Per una descrizione onnicomprensiva e dettagliata della politica migratoria della UE, si prega di fare riferimento al sito internet del Consiglio dell'Unione Europea, alla pagina **How the EU manages migration flows**

<https://www.consilium.europa.eu/en/policies/migratory-pressures/#>

<https://www.consilium.europa.eu/en/policies/migratory-pressures/managing-migration-flows/>

### 2.3.5 IL POTERE DELLO STATO

(Tribunali, polizia, prigionie, gestione della democrazia, delocalizzazione dei servizi)

Un grande numero di richiedenti asilo ha raggiunto l'Europa tra il 2014 e il 2017 rallentando la burocrazia di molti paesi dell'UE del sistema giudiziario per valutare chi sia qualificato per la protezione internazionale e chi no. Alcuni richiedenti asilo devono aspettare fino a 3 anni per sapere l'esito della valutazione. E questo è un momento molto frustrante per la vita di un migrante, poiché deve vivere nell'incertezza del proprio futuro, senza poter lavorare o viaggiare per mancanza di documenti.

---

[content/uploads/2019/10/PI2019\\_14\\_SCRC\\_Malta-Declaration-1.pdf](https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/homeaffairs/files/what-we-do/policies/european-agenda-migration/back-ground-information/docs/2_eu_solidarity_a_refugee_relocation_system_en.pdf) [https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/homeaffairs/files/what-we-do/policies/european-agenda-migration/back-ground-information/docs/2\\_eu\\_solidarity\\_a\\_refugee\\_relocation\\_system\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/homeaffairs/files/what-we-do/policies/european-agenda-migration/back-ground-information/docs/2_eu_solidarity_a_refugee_relocation_system_en.pdf)



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

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione

possa essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Progetto n° 2018-1-IT02-KA201-048187

### 3. Il ruolo del docente nel formare cittadini globali

I discenti devono essere flessibili, creativi, proattivi, sviluppare pensiero critico, essere efficaci comunicatori e fare gioco di squadra per poter diventare dei veri cittadini globali. Queste abilità vengono sviluppate attraverso metodi di apprendimento attivo. In un ambiente partecipativo, l'insegnante diventa facilitatore a supporto del processo di apprendimento, piuttosto che condurlo. L'insegnante stimola gli studenti nel valutare l'evidenza, prendere decisioni informate, risolvere i problemi. Il suo ruolo passa dall'essere un "trasmettitore della conoscenza" a essere un "organizzatore della conoscenza".<sup>14</sup>

#### 3.1 Che cos'è l'apprendimento basato sul progetto?



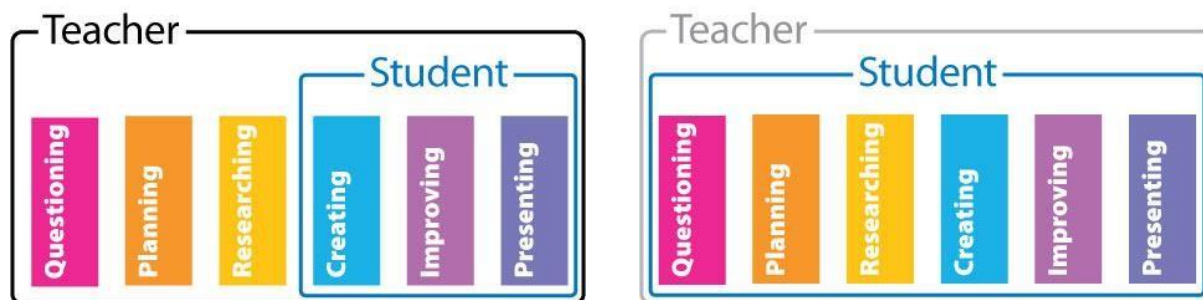
“L'apprendimento basato sul progetto (PBL dall'acronimo inglese *Project Based Learning*) non significa aggiungere qualcosa di nuovo nella lezione. È piuttosto una diversa progettazione educativa di ciò che già si insegna, focalizzandosi sulla voce e sulle scelte degli studenti.” (John Spencer<sup>15</sup>)

L'apprendimento basato sul progetto (PBL) è un approccio pedagogico interattivo e centrato sullo studente, creato per catturare l'attenzione dei ragazzi attraverso dei progetti a lungo termine che vanno ad approfondire tematiche specifiche, e che possono permettere loro di apprendere nuovi concetti e sviluppare abilità. Con tale metodologia, il docente diventa un facilitatore e l'apprendimento un'esperienza collaborativa. L'utilizzo di progetti/problemi reali incoraggia un apprendimento più approfondito attraverso la collaborazione e l'indagine, e culmina in un prodotto o evento finale.

In generale, i 'progetti' sono una serie di compiti che possono essere svolti a casa o in classe, individualmente o da un gruppo di studenti, in uno specifico arco di tempo. La realizzazione di un progetto di solito richiede la definizione di una specifica cronologia degli eventi e la formazione di una squadra che porterà avanti le attività per ottenere i risultati sperati, il che costituisce lo scopo principale dell'attività. In questo processo, l'insegnante prepara le prime fasi dell'inchiesta, coinvolgendo gli studenti solo in seguito. Il PBL, invece, coinvolge gli studenti nell'intero processo. Sono loro che pensano e chiedono informazioni sulla tematica dell'inchiesta; sempre loro che pongono le domande principali sull'argomento, e il tutto si tradurrà poi nell'obiettivo principale del loro processo di apprendimento. Successivamente, gli studenti stessi pianificheranno attività concrete e azioni per trovare risposta alle proprie domande.

<sup>14</sup> Oxfam – Cittadinanza globale in classe. Una guida per gli insegnanti disponibile su: [www.oxfam.org.uk/education](http://www.oxfam.org.uk/education)

<sup>15</sup> John Spencer – Making time for Project-Based learning - <http://www.spencerauthor.com/pbl-time/> (ultima consultazione: novembre 2019).



Fare progetti (a sx.) vs. apprendimento basato sul progetto (PBL, a dx.): cpinvolgimento degli studenti e degli insegnanti.

(Fonte: <http://thoughtfullearning.com/node/2481>)

Gli studenti che studiano tramite il PBL tendono a stare bene nell'ambiente scolastico, hanno un ruolo attivo nel proprio processo di apprendimento, e interiorizzano i concetti in maniera più profonda e duratura. Un ambiente PBL sembra avere più benefici per gli studenti, a tutti i livelli della scolarizzazione e con diversi obiettivi di apprendimento. La metodologia, di fatto, offre l'opportunità ai ragazzi di avere un ruolo pratico nel proprio processo di apprendimento e gli permette di sfruttare al meglio le proprie forze per controbilanciare le sfide che si trovano ad affrontare. L'ambiente PBL è di solito molto inclusivo, un ambiente dove tutti possono riuscire.

### 3.1.2 Sviluppare esperienze di apprendimento basate sul progetto

Per poter sviluppare esperienze PBL, i docenti devono selezionare concetti e idee che possono essere esplorati dagli studenti attraverso uno specifico progetto. Tuttavia, lo studente dovrebbe essere in grado di relazionarsi con le tematiche e i problemi che il progetto mira a risolvere. Non riuscire a stabilire questa relazione potrebbe dar luogo a scoraggiamento e perdita di interesse da parte dello studente.

Peggy Ertmer, autrice e educatrice PBL, identifica cinque componenti chiave per sviluppare e realizzare attività PBL in classe.<sup>9</sup>

1. **Connessione con i problemi del mondo reale.** Presentare agli studenti una tematica o un problema che possono osservare nella vita di tutti i giorni.
2. **Il fulcro è l'apprendimento.** Invitare gli studenti a cercare una soluzione al problema presentato, attraverso il lavoro individuale o di gruppo. È proprio durante questa fase che dovrebbe avere luogo la maggior parte del processo di apprendimento.
3. **Strutturare la collaborazione.** Se gli studenti stanno lavorando in gruppo, permettere loro di assegnarsi l'un l'altro delle mansioni. Assegnare loro delle regole su come lavorare insieme e creare dei ruoli specifici che dovranno essere ricoperti (ricerca, sviluppo della teoria, presentazione della soluzione).
4. **La guida agli studenti.** Il progetto deve essere gestito dagli studenti. L'insegnante deve solo offrire agli studenti delle linee guida e le strutture per svolgere il lavoro, ma lascerà agli studenti la responsabilità di trovare una soluzione al problema e il modo migliore per presentarla al resto della classe.
5. **Valutazione multiforme.** L'insegnante deve monitorare costantemente il lavoro degli

<sup>9</sup> <https://www.edutopia.org/video/5-keys-rigorous-project-based-learning> (ultima consultazione: novembre 2019)

studenti, per assicurarsi che i progetti vengano effettivamente svolti e che tutti siano attivamente coinvolti. In fase di valutazione bisogna domandare il ruolo dei singoli all'interno del gruppo nello sviluppo del progetto e dei materiali. Questo permette all'insegnante di valutare gli studenti e assicurarsi che tutti riescono a stare al passo con il progetto.

### 3.1.3 Apprendimento basato sul progetto e migrazione forzata

*“L'uomo che stava parlando a una delle classi della mia scuola, un rifugiato siriano, sedeva a un'estremità del tavolo dei relatori. Sette studenti, tra i 10 e i 14 anni, tenevano in mano i loro taccuini rossi aperti, ma di fronte alla storia che l'uomo stava raccontando si dimenticarono di prendere appunti. L'avrebbero ricordata comunque.”*

(Jim Shapiro, Berkeley Carroll School, Direttore, Insegnante di dibattito)

#### RIFERIMENTI E ISPIRAZIONI

- Storytelling - The Human Superpower - [https://www.youtube.com/watch?v=xbq\\_1KTTZrQ](https://www.youtube.com/watch?v=xbq_1KTTZrQ)
- Immigration and Project-Based Learning, Jim Shapiro - <https://medium.com/@worldleadershipschool/immigration-and-project-based-learning-4556b0c9b65c>
- An approach to teaching migration - <https://hackthecurriculum.wordpress.com/2016/03/30/an-approach-to-teaching-migration/>
- PBL on migration - <https://geographyiseasy.wordpress.com/pbl-on-migration/>
- Immigration in the 21st century - [https://go.penpalschools.com/topics/immigration-in-the-21st-century?utm\\_source=blog&utm\\_campaign=penpalstars\\_immigration\\_cassandra&utm\\_content=projectpage](https://go.penpalschools.com/topics/immigration-in-the-21st-century?utm_source=blog&utm_campaign=penpalstars_immigration_cassandra&utm_content=projectpage)

6 Steps to Designing PBL: Immigration and The DNA Project - <https://www.scholastic.com/teachers/blog-posts/shari-edwards/6-steps-designing-pbl-immigration-and-dna-project/>





ODISSEU

## 4. Ricerca

L'analisi e il monitoraggio dei media è il modo più semplice per conoscere e capire il fenomeno della migrazione. Tanto per i docenti quanto per gli studenti, analizzare e monitorare i media permette di comprendere i motivi della migrazione, i suoi effetti e persino la formazione di atteggiamenti e considerazioni correlati a questo fenomeno e agli stessi migranti.

Sono molte le fonti identificate e analizzate. Le istituzioni internazionali (l'Alto Commissario per i rifugiati dell'ONU, l'Organizzazione Internazionale per la Migrazione) e quelli europei (Frontex, Eurostat, Eurobarometer) sono fonti di informazione operative, accurate e costanti sul fenomeno della migrazione, spesso strutturate sotto forma di database. I dati forniti in un flusso continuo e aggregato accessibile al pubblico offrono sia informazioni aggiornate sia soluzioni operative per l'analisi e la visualizzazione.

Ugualmente importanti per monitorare il fenomeno della migrazione, ma molto più difficili da identificare, convalidare e sfruttare sono le fonti aperte (i cosiddetti 'open source') e le informazioni che circolano sui media e sui social (quotidiani nazionali/riviste di settore; radio/TV/agenzie di stampa; social media).

Quelle più facili da ottenere, di uguale importanza rispetto alle altre categorie di dati, sono le informazioni disponibili nel circuito pubblico offerte dai funzionari - capi di Stato, organizzazioni europee o internazionali, funzionari governativi - o esperti nello studio delle problematiche legate alla migrazione. La loro importanza risiede nel fatto che espongono politiche concrete e misure adottate per gestire il fenomeno, indicano azioni future o forniscono stime sull'evoluzione del problema.

La modalità principale del loro lavoro è l'analisi dei contenuti, una tecnica di ricerca che mira alla descrizione obiettiva, sistematica e quantitativa del contenuto manifesto della comunicazione (Wimmer e Dominick, 2010, pag. 157).

L'analisi dei contenuti è l'analisi tecnica di dati secondari da documenti scritti, audio, visuali o audiovisivi più conosciuta per ottenere informazioni (giornali, libri, show TV). Questa tecnica serve al campionamento quantitativo e qualitativo: i documenti vengono studiati per fare calcoli o interpretazioni. In altre parole, questa tecnica di raccolta dati viene utilizzata quando il problema della ricerca riguarda documenti non numerici (frasi scritte, verbali, immagini o audio-visivi), di cui si vuole decifrarne il significato, comprenderlo (campionamento qualitativo) o compararlo (campionamento quantitativo).

L'analisi dei contenuti dei media correlati alla migrazione mira ad analizzare le informazioni presentate da diverse fonti mediatiche. Sebbene lo scopo principale e dichiarato delle pubblicazioni sia l'informazione, i media filtrano le informazioni trattandole in modo compatibile con le finalità del Principio della minimizzazione dei costi (Stanciugelu, 2018).

Le caratteristiche dell'analisi dei contenuti sono: obiettività; carattere sistematico (i messaggi sono scelti in base a una regola esplicita applicata in maniera sistematica); carattere quantitativo (lo scopo dell'analisi dei contenuti è quello di identificare e conteggiare il numero di parole chiave presenti nel testo e che rientrano nel campo della migrazione).



I vantaggi di un tale tipo di analisi sono: il rigore; il costo relativamente basso; e l'accessibilità dei materiali da analizzare. È importante creare una griglia di analisi che sia obiettiva, per interpretare correttamente atteggiamenti, valori e intenzioni dell'autore del documento.

I processi dell'analisi dei contenuti sono:

- a) *L'analisi della frequenza* è utile per determinare l'interesse che i media nutrono verso questo tema (risponde ad alcune domande, fra cui: "Quanto spesso appaiono in un testo parole come migrazione/migrante/migratorio/migrazione forzata?" oppure "Quanti articoli di giornale trattano le tematiche della migrazione?").
- b) *L'analisi della validità* implica l'identificazione, in un testo, del contrasto tra pro e contro, del diverso grado di positività o negatività nei confronti del tema della migrazione.
- c) *L'analisi dell'intensità* valuta i testi che analizzano le tematiche della migrazione, i commenti, le immagini e altre variabili (la posizione degli articoli all'interno del giornale, il tipo di materiale, se siano o meno articoli oppure notizie trasmesse in TV, la presenza o meno di foto).
- d) *L'analisi della quota* indaga se un particolare tema induce a una costante attitudine dei media (un'associazione frequente e costante di un tema o di una personalità con determinate opinioni, atteggiamenti verso la migrazione).
- e) *L'analisi computerizzata* consente la creazione di database, la loro elaborazione e conduzione di analisi, a medio e lungo termine, e la definizione di strategie di comunicazione sulla migrazione.

L'analisi dei contenuti può essere raggiunta tramite due tipologie di dati: quella quantitativa (l'analisi statistica delle informazioni, la frequenza) e quella qualitativa (dove vengono analizzati i dati per comprenderne i significati e per capire atteggiamenti e comportamenti).

Le fasi dell'analisi dei media sulla migrazione sono:

- a) *Stabilire le categorie di analisi* ("Quali categorie di informazione verranno analizzate?"; "Quali sono le fonti delle informazioni?"): le opinioni espresse, correlate alla migrazione; gli argomenti utilizzati; la direzione della comunicazione: favorevole, sfavorevole o neutrale; l'origine dei testi sulla migrazione: dissertazione oppure titoli locali, nazionali o internazionali.
- b) *Stabilire le parole chiave o i simboli, il tema* (un frammento significativo che corrisponda al tema della migrazione, da un libro, un articolo, un discorso), il contesto (orientamento del testo positivo, negativo o neutro). Quantifica lo spazio (numero di paragrafi, righe, centimetri) e il tempo (minuti di registrazione). Secondo Royce Songleton, la quantificazione nell'analisi dei contenuti si basa su quattro sistemi di conteggio: la misurazione del tempo e dello spazio, la presenza o meno di categorie di analisi, la frequenza e l'intensità (atteggiamenti, credenze e valori sociali) (Chelcea, 2001, pag. 224).
- c) *Il recupero delle informazioni e la loro sistematizzazione* (creazione di tabelle in cui le categorie di analisi, parole chiave, ecc. sono annotate in forma sistematizzata).



L'analisi dei contenuti facilita la realizzazione di altri tipi di analisi: *L'analisi degli elementi testuali, la valutazione dell'emittente e quella della ricezione (Tabella 1).*

**Tabella 1. Altri tipi di analisi**

<b>Altri tipi di analisi</b>	<b>Varianti</b>	<b>Significato</b>
<b><i>L'analisi degli elementi testuali</i></b>	Studio del trend evolutivo	Una comparazione di messaggi che lo stesso emittente ha trasmesso in momenti diversi (atteggiamento positivo, neutro o negativo della pubblicazione o della persona verso la tematica della migrazione)
	L'analisi della quota	L'interdipendenza tra elementi testuali dello stesso messaggio (la frequenza dell'incidenza associata alle parole chiave nel testo analizzato)
	Analisi della performance	la fedeltà con cui un giornale tratta la questione della migrazione, a seconda dell'atteggiamento scelto per la presentazione: neutrale, valutativo-positivo, valutativo-critico
<b><i>La valutazione dell'emittente, i suoi motivi e concetti</i></b>	Il modello rappresentativo	Mette un segno di uguaglianza fra contenuto e intento (il testo può essere preso in considerazione così com'è, come una fedele illustrazione delle intenzioni dell'emittente)
	Il modello strumentale	Rende possibile determinare il tipo di argomentazione utilizzato dall'autore, le figure stilistiche che appongono il proprio marchio sul testo e influenzano il livello emozionale di colui/colei che legge il messaggio sulla migrazione
<b><i>La valutazione sulla ricezione</i></b>		Determina la reazione di coloro che analizzano le fonti, il grado di recupero delle informazioni, i commenti che accompagnano questi messaggi

È evidente che l'analisi rigorosa dei testi sulla migrazione e l'uso dell'analisi del contenuto porta a una buona comprensione del fenomeno della migrazione. L'analisi dei media e il monitoraggio può essere fatto quotidianamente e può essere il mezzo per condurre un'analisi a medio e lungo termine. Insieme ad altri tipi di ricerche, può essere una solida base per le istituzioni specializzate per delineare le strategie di gestione della migrazione.



## RIFERIMENTI E ISPIRAZIONI

- Chelcea, S., 2001. *Tehnici de cercetare sociologică*. Bucharest: Editura Facultății de Comunicare și Relații Publice SNSPA.
- Chouliaraki, L., Georgiou, M. and Zaborowski, R., 2015. *The European migration crisis and the media. A cross – European press content analysis*. [online] Disponibile su: <http://www.lse.ac.uk/media-and-communications/assets/documents/research/projects/media-and-migration/Migration-and-media-report-FINAL- June17.pdf>.
- Fifoiu, D., 2017. Migrazione illegale - una panoramica delle open source (Migrația ilegală – o privire din surse deschise). *Intelligence Journal*, 2 giugno 2017 [online] Disponibile su: <https://in-telligence.sri.ro/migratia-ilegala-o-privire-din-surse-deschise/>.
- Neuman, L., 2011. *Social Research Methods. Qualitative and Quantitative Approaches*. Pearson.
- Stanciugelu, I., 2018. *Analiza mass-media, de la metodologie la practica relatiilor publice*. [online] Disponibile su: <<http://www.scritub.com/sociologie/resurse-umane/ANA-LIZA-MASSMEDIA-DE-LA-METODO121411510.php>>.
- Wimmer, R. and Dominick, J., 2010. *Mass Media Research: An Introduction*. Wadsworth Cengage Learning.





ODISSEU

## 5. Storytelling o l'arte del raccontare storie

Nella storia dell'umanità, l'arte del raccontare storie ha una lunga tradizione. Le ragioni per cui le persone raccontano storie sono varie: per trasmettere la conoscenza, per divertimento, per preservare i ricordi o per tradizioni culturali. Oggi parliamo di storytelling digitale, ovvero quando le storie vengono rappresentate da elementi multimediali come immagini, suoni o video.

### Cos'è lo storytelling?

*“Nella sua forma più basilare, lo storytelling è un processo in cui una persona (il narratore), utilizzando la vocalizzazione, una struttura narrativa e delle immagini mentali, comunica con il pubblico, che - a sua volta - utilizza delle immagini mentali e comunica con il narratore soprattutto attraverso il linguaggio del corpo e le espressioni facciali, in un ciclo comunicativo continuo.” (Roney 1996)*

### Citazioni sull'essenza dello storytelling o l'arte del raccontare storie

- “Raccontami i fatti e imparerò. Raccontami la verità e crederò. Ma raccontami una storia e vivrò per sempre nel mio cuore.” – Proverbio dei nativi americani
- “Le storie motivano, stimolano, divertono e possono aiutare a sviluppare un atteggiamento positivo. Possono far nascere il desiderio di continuare a imparare (...) Ascoltare delle storie in classe è un'esperienza sociale. Raccontare storie provoca una gradevole risposta condivisa di risate, tristezza, eccitazione e aspettativa, e può aiutare a consolidare la fiducia in sé stessi e incoraggiare lo sviluppo sociale ed emozionale.” Brewster, J. e Ellis, G. with Girard, D. (2002), pag.186
- “Possiamo dare alle persone delle regole empiriche astratte che abbiamo appreso da esperienze precedenti, ma è molto difficile per gli altri imparare da queste. È difficile ricordare tali astrazioni, mentre è molto più facile ricordare una bella storia. Le storie riescono a infondere vita alle esperienze del passato. Le storie rendono memorabili gli eventi, sia per noi che per gli altri. Questa è una delle ragioni per cui alla gente piace raccontare storie.” Roger C. Shank, da “Tell Me A Story”
- “Le belle storie ci sorprendono. Ci fanno riflettere e ci emozionano. Rimangono impresse nella nostra memoria e ci aiutano a ricordare idee e concetti in un modo tale che una presentazione PowerPoint piena zeppa di grafici non riuscirebbe mai a fare.” - Joe Lazauskas e Shane Snow, “The Storytelling Edge”

### 5.1 Sviluppare le competenze attraverso lo storytelling o la narrazione di storie

La narrazione di storie viene utilizzata a molti livelli nell'istruzione per bambini, adolescenti e adulti. Può essere considerata da due diversi punti di vista. Le storie come...

- un **prodotto & un metodo di insegnamento**, come storie che vengono usate dagli insegnanti per trasmettere conoscenza, idee e valori etici agli studenti;
- un **processo & un metodo di apprendimento**, in cui lo studente dà vita, in maniera creativa,



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

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione

può essere fatta delle informazioni ivi contenute.

Progetto n° 2018-1-IT02-KA201-048187



ODISSEU

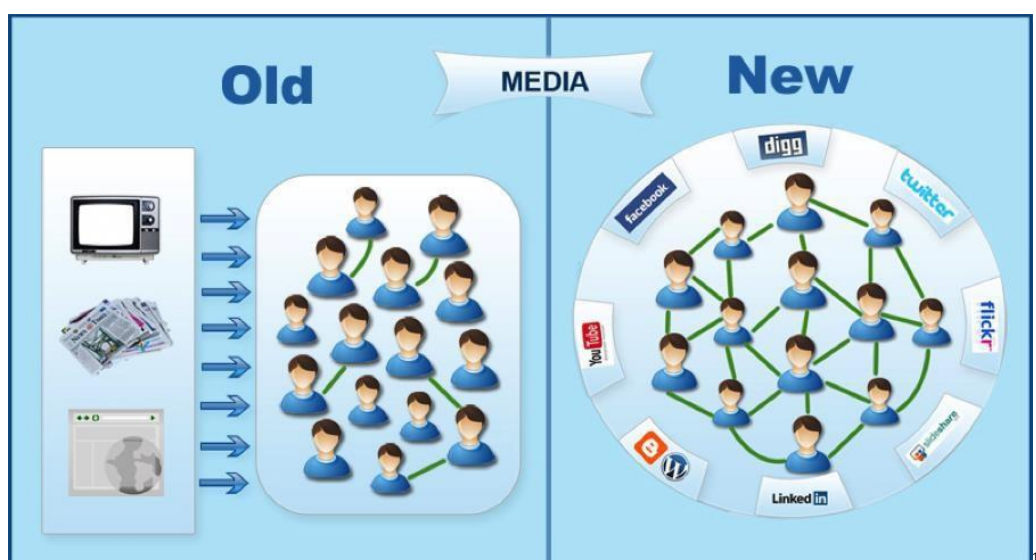
a una storia particolare e la rende disponibile ai riceventi.

La tecnica del raccontare storie (o storytelling), dunque, può migliorare l'insegnamento rendendo gli argomenti più vivi e interessanti. Usando diversi mezzi, può contribuire a una maggiore comprensione. Le ricerche rivelano che l'applicazione dello storytelling digitale nel processo di insegnamento incrementa in maniera significativa il coinvolgimento degli studenti e il loro interesse nei confronti del contenuto delle lezioni.

Le tematiche dello storytelling digitale sono spesso suddivise in tre categorie:

1. storie personali su specifici **eventi** o **esperienze di vita vissuta**;
2. storie che **informano** o **insegnano**, ad es. aiutano gli studenti a capire meglio determinati argomenti;
3. storie che esaminano **eventi storici** (non solo da una prospettiva personale).

Il modo in cui raccontiamo storie è cambiato molto negli ultimi 30 anni. Con lo sviluppo di internet, sempre più persone sono riuscite a far sentire la propria voce. Le tecnologie digitali, inoltre, hanno offuscato la linea di divisione fra produttori e consumatori di storie.



### 5.1.1 Usare lo storytelling nell'insegnamento

Lo scopo è quello di far assumere agli studenti il ruolo di creatori e autori di una narrazione. Lo storytelling aiuta a sviluppare tutta una serie di competenze che sono essenziali per l'effettivo funzionamento nella società moderna.

Le storie...<sup>11</sup>

- promuovono una sensazione di benessere e rilassamento
- incrementano nei bambini la disponibilità a comunicare pensieri e sentimenti
- incoraggiano la partecipazione attiva

<sup>10</sup> <https://de.slideshare.net/Debask/social-media-101-understanding-social-media-channels-demographics-and-usage>

<sup>11</sup> <https://www.teachingenglish.org.uk/article/storytelling-benefits-tips>





ODISSEU

- aumentano la competenza verbale
- incoraggiano l'uso dell'immaginazione e della creatività
- incoraggiano la cooperazione tra studenti
- migliorano le capacità di ascolto

### 5.1.2 Lo storytelling e la comprensione interculturale

Vi sono innumerevoli modi in cui la narrazione di storie (o storytelling) può migliorare la comprensione e la comunicazione interculturale. Le storie possono...

- permettere agli studenti di esplorare le proprie radici culturali
- permettere agli studenti di sperimentare culture diverse
- permettere agli studenti di entrare in empatia con persone/situazioni/luoghi sconosciuti
- offrire uno sguardo su tradizioni e valori diversi
- aiutare gli studenti a capire come la saggezza sia comune a tutte le persone/culture
- offrire uno sguardo su esperienze di vita universali
- aiutare gli studenti a prendere in considerazione nuove idee
- rivelare differenze e punti in comune delle culture del mondo

## 5.2 Metodi di valutazione dello storytelling

Come fa notare Ohler (2013)<sup>12</sup>, gli insegnanti dovrebbero tenere a mente determinati punti prima di valutare le storie:

- **Porre degli obiettivi chiari.** Quando gli studenti scrivono qualcosa, si può sempre giudicare la qualità del loro lavoro, sia che si conosca molto sul soggetto di cui hanno scritto oppure no. Ma quando preparano dei lavori utilizzando i nuovi media, come le storie digitali, questo piano alternativo svanisce, perché molti insegnanti non si sentono a proprio agio nel valutare le narrazioni fatte attraverso i nuovi media. Perciò, l'unica cosa che rimane da fare è chiedersi: gli studenti hanno centrato gli obiettivi del progetto?
- **Valutare tutto.** La storia finale è solo la punta dell'iceberg. Preparare una storia digitale coinvolge la scrittura, la creazione di opere d'arte, la preparazione di documenti di pianificazione e una serie di altre attività che producono manufatti tangibili e valutabili che fanno riferimento a una serie di capacità e competenza specifiche. Una storia digitale è letteralmente un portfolio, perciò è importante cercare di valutare più elementi possibili del lavoro formativo.
- **Valutare il processo.** Gli studenti hanno fatto un buon lavoro di pianificazione? Hanno lavorato bene in gruppo? Gran parte di ciò che è trasferibile dallo storytelling digitale ad altre attività, basate sui media e non, si concentra sulle capacità di pianificazione.
- **Includere l'autovalutazione e la peer review (ovvero la valutazione fra pari)** Includere l'autovalutazione e la peer review quando possibile e appropriato. Lo sviluppo dei media si basa sull'assunzione dei rischi e sull'autovalutazione del risultato. Si basa anche su una comunità di discenti che condivide le proprie abilità e le proprie idee.

<sup>12</sup> <http://www.jasonohler.com/storytelling/assessmentWIX.cfm>





ODISSEU

## RIFERIMENTI E ISPIRAZIONI

- **Storytelling - The Human Superpower**  
[https://www.youtube.com/watch?v=xbq\\_1KTTZrQ](https://www.youtube.com/watch?v=xbq_1KTTZrQ)
- **How to Tell a Story** <https://www.nytimes.com/guides/smarterliving/how-to-tell-a-good-story>
- **Structuring a screenplay. Learn how to effectively plot and structure a story.**  
<https://bit.ly/2LpRWJg>
- **Handpicked list of tools and resources to help you build your digital story**  
<https://tools.hackastory.com/>
- **18 Free Digital Storytelling Tools For Teachers And Students** <https://elearningindustry.com/18-free-digital-storytelling-tools-for-teachers-and-students>
- **Brewster, J. and Ellis, G. with Girard, D. (2002): The Primary English Teacher's Guide.** New Edition. Harlow: Pearson Education, S. 186 f
- **Roney, R. Craig (1996) Storytelling in the Classroom: Some Theoretical Thoughts.** In *Storytelling World*, Winter/Spring, 1996, pag. 8.

## 6. Costruire una storia



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

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione

possa essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Progetto n° 2018-1-IT02-KA201-048187





ODISSEU

La **progettazione didattica** (in inglese, **Instructional Design - ID**), conosciuta anche come **progettazione dei sistemi didattici** (in inglese, **Instructional Systems Design - ISD**), è la scienza di progettare, sviluppare e offrire in maniera sistematica prodotti ed esperienze di insegnamento, sia digitali che in presenza, in modo coerente e affidabile verso un apprendimento efficiente, efficace, accattivante, coinvolgente e stimolante della conoscenza.<sup>13</sup>



Secondo Branch & Kopcha la *“progettazione didattica deve essere un processo iterativo di pianificazione dei risultati, di selezione di strategie efficaci di insegnamento e apprendimento, di scelta di tecnologie rilevanti, di identificazione di mezzi educativi e di misurazione della performance”* (pag. 77).

Le caratteristiche del processo di costruzione di una storia sopra descritte, sono state applicate dai partner del progetto ODISSEU per sviluppare gli storyboard del gioco online e per la creazione di schede didattiche volte a sviluppare storie personali in classe.

Secondo Branch e Merrill (2002), numerose caratteristiche dovrebbero essere presenti in tutti i modelli di progettazione didattica:

- la progettazione didattica è incentrata sugli studenti: lo studente/la studentessa e la sua performance sono al centro di tutto il progetto;
- la progettazione didattica è orientata all’obiettivo: definire gli obiettivi in maniera chiara è essenziale;
- la progettazione didattica si basa sui livelli di performance del mondo reale. Aiuta gli studenti a comportarsi come ci si aspetterebbe da loro nel mondo reale;
- la progettazione didattica si focalizza su risultati che possono essere misurati in maniera valida e affidabile. Perciò è essenziale creare uno strumento di misurazione qualitativo e quantitativo;
- la progettazione didattica è una scienza empirica. I dati sono il cuore dell’intero processo;
- la progettazione didattica è tipicamente un gioco di squadra. Il processo di solito prevede il lavoro di equipe fra docenti.<sup>14</sup>

Esistono numerosi modelli di progettazione della didattica. Quelli comunemente utilizzati sono:

- ADDIE
- Dick e Carey
- Assure
- La progettazione retrospettiva (in inglese, backward design)
- Il modello Kemp
- Il modello Kirkpatrick
- Il modello Gerlach-Ely
- TPACK

<sup>13</sup> Instructional Design, disponibile su: [https://en.wikipedia.org/wiki/Instructional\\_design](https://en.wikipedia.org/wiki/Instructional_design) (Consultato il 12/11/19)

<sup>14</sup> Kurt, S. "Instructional Design Models and Theories," in *Educational Technology*, December 9, 2015. Disponibile su: <https://educationaltechnology.net/instructional-design-models-and-theories/> (Consultato il 12/11/19)





## 6.1 Il modello ADDIE

Il modello ADDIE è una metodologia di progettazione didattica utilizzata per aiutare a organizzare e ottimizzare la produzione di contenuti formativi. Sviluppato negli anni '70 del XX secolo, il modello ADDIE è ancora quello più comunemente utilizzato per la progettazione della formazione.

### Modello ADDIE



Fonte <https://www.slideshare.net/davidebologna/progettazione-percorsi-didattici-breve-introduzione>

#### 6.1.1 Analisi<sup>15</sup>



La fase analitica può essere considerata lo “Stadio di definizione degli obiettivi”. Questo per assicurarsi che ciò che gli studenti già sanno non venga ripetuto, e che ci si concentri invece sugli argomenti che i ragazzi devono ancora esplorare e apprendere. Diversi componenti chiave devono essere utilizzati per assicurarsi che l'analisi si svolga in maniera approfondita, quali programmi di studio, testi scolastici, documenti, e internet. Anche grazie al supporto di corsi e di materiale online, si può

determinare la struttura utile a definire il programma di studio. La fase di analisi di solito affronta le seguenti tematiche e si pone le seguenti domande:

- Qual è il tipico background degli studenti?
- Che obiettivo devono raggiungere gli studenti alla fine del programma? Quali sono le loro esigenze?
- Che cosa verrà richiesto in termini di abilità, conoscenza, attitudine e azione-reazione psico-psicologica? Quali sono i risultati di apprendimento attesi in termini di conoscenza, competenze, attitudini, comportamenti, ecc.?
- Determinare metodi efficaci da utilizzare per affrontare l'argomento, osservarne l'impatto e possibili adattamenti. Revisionare le strategie didattiche esistenti impiegate. Sono adeguate? Quali aspetti dovrebbero essere aggiunti, chiariti e migliorati?

<sup>15</sup> Kurt, S. "ADDIE Model: Instructional Design," in Educational Technology, agosto 29, 2017, disponibile su:

<https://educationaltechnology.net/the-addie-model-instructional-design/> (Consultato il 12 novembre 2019)

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione

può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Progetto n° 2018-1-IT02-KA201-048187



ODISSEU

- Determinare gli obiettivi di apprendimento. Su quali obiettivi didattici si focalizza la programmazione?
- Determinare le varie opzioni disponibili per quanto riguarda l'ambiente di apprendimento. Qual è l'ambiente di apprendimento più favorevole? Una combinazione di discussioni dal vivo e online? Quali sono i pro e i contro tra lo studio online e quello in classe? Quale modalità dovrebbe essere scelta? Quale tipo di ambiente di apprendimento è da preferire? Si dovrebbe optare per l'apprendimento online, quello in presenza o un insieme dei due? Se viene preferito l'apprendimento online, quali saranno le differenze in termini di risultati di apprendimento tra lo studio in classe e quello online?
- Determinare i fattori limitanti per quanto concerne l'obiettivo generale. Quali sono i fattori limitanti per quanto riguarda le risorse, incluso i fattori tecnici, di supporto, di tempo, di risorse umane, di capacità tecniche ed economici?

### **L'analisi condotta all'interno del progetto ODISSEU**

Gli obiettivi della ricerca sono stati di:

- comprendere i bisogni del pubblico per sviluppare degli strumenti che fossero davvero efficaci;
- capire come i diversi contesti nazionali sono in relazione fra loro per facilitare la trasferibilità dei prodotti educativi di ODISSEU fra i paesi dell'Unione Europea;
- indentificare principi e metodi di lavoro comuni, facendo sintesi fra le caratteristiche comuni e le differenze contestuali rispetto alle politiche e alle pratiche di formazione online volte all'insegnamento e all'apprendimento sui temi della migrazione nelle scuole.

La metodologia di ricerca è stata strutturata con:

1. una ricerca online condotta da tutte le organizzazioni partner;
2. una ricerca sul campo condotta da tutte le organizzazioni partner attraverso peer groups.

Il rapporto di ricerca contiene:

1. l'analisi delle esigenze di apprendimento e formazione di insegnanti e educatori per sviluppare competenze utili a coinvolgere i giovani in una discussione informata su migrazione e asilo politico;
2. la revisione della letteratura esistente su modelli pedagogici che favoriscono l'impegno civile dei richiedenti asilo e dei rifugiati, attraverso attività in ambienti di apprendimento sia formali che informali, al fine di eseguire un'analisi approfondita e una valutazione dei giochi esistenti che promuovono la cittadinanza attiva e valutare la loro idoneità per raggiungere gli obiettivi preposti.

Ulteriori informazioni sui processi e sui risultati sono disponibili alla pagina: <https://odisseeu-project.eu/it/learning-materials/other-project-outputs>

### **6.1.2 Progettazione**



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

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione  
possa essere fatto delle informazioni ivi contenute.  
Progetto n° 2018-1-IT02-KA201-048187



Nella fase di progettazione, l'attenzione è incentrata sugli obiettivi di apprendimento, il contenuto, l'analisi delle tematiche, gli esercizi, la pianificazione delle lezioni, gli strumenti da adottare per la valutazione formativa e sommativa, la selezione dei materiali didattici. L'approccio dovrebbe essere sistemico, con un processo logico e ordinato di identificazione, sviluppo e valutazione delle strategie pianificate, che mira a raggiungere gli obiettivi di apprendimento.

Segue regole precise e ciascun elemento della progettazione didattica deve essere formulato con grande attenzione ai dettagli. Essere pignoli in questo caso è cruciale per il successo. Questo approccio sistemico garantisce che tutto ricada all'interno di una strategia educativa, o una serie di unità didattiche, razionale e pianificata, che ha come ultimo obiettivo quello di raggiungere gli obiettivi educativi.

*Seguendo questo approccio, di seguito le azioni intraprese per garantire la rilevanza e la qualità delle risorse sviluppate:*

- In base alla teoria delle intelligenze multiple, bisogna utilizzare diverse tipologie di media, quali audio, video e grafici sono gli esempi principali. Le risorse di terzi verranno utilizzate o verranno create risorse proprie? Verranno preparati materiali didattici per l'insegnamento/apprendimento?
- Esistono varie risorse disponibili per completare il progetto. Di quali abbiamo bisogno?
- Livello e tipologie di metodi da proporre durante l'apprendimento. Saranno collaborative, interattive o individuali?
- Usando un determinato approccio didattico, quali parti approcci metodologici verranno implementati (ovvero, comportamentista, costruttivista, ecc.)?
- Arco temporale di ogni unità didattica. Quanto tempo deve essere assegnato a ciascun compito, e come verrà organizzato l'apprendimento (per lezione, capitolo, modulo, ecc.)? Gli argomenti richiedono una progressione lineare nella presentazione (cioè, dal più facile al più difficile)?
- I differenti processi mentali che dovrebbero innescare gli studenti per raggiungere gli obiettivi del progetto. Quali sono le competenze cognitive richieste affinché gli studenti raggiungano gli obiettivi didattici del progetto?
- Le conoscenze e le competenze sviluppate dopo ogni unità/attività. Esiste un modo per determinare i livelli di apprendimento siano stati effettivamente raggiunti dagli studenti? Qual è il metodo adottato per determinare l'acquisizione delle competenze desiderate dagli studenti?
- La mappa di come lo studio o il progetto è organizzato. Sarà un vantaggio creare una specie di cronogramma delle diverse attività per vedere se sono in linea con l'obiettivo del progetto?
- Se il progetto è online, che tipo di interfaccia utente verrà impiegata? C'è già qualche idea di come apparirà il sito?
- Il meccanismo dei feedback da utilizzare per determinare se i partecipanti hanno compreso o meno le lezioni. Qual è il meccanismo previsto per ottenere i feedback dei partecipanti sul materiale studiato?
- Data l'ampia varietà di preferenze e stili di apprendimento degli studenti, quale metodo verrà impiegato per assicurarsi che la progettazione didattica risponde alle loro aspettative?



ODISSEU

Come progettare le attività in modo che possano adattarsi ai differenti stili di apprendimento e ai diversi interessi degli studenti? Esistono diverse opzioni per sviluppare la capacità parlare in pubblico e la tipologia di media da utilizzare?

- Individuare l'idea principale della progettazione educativa (attività didattica).

### 6.1.3 Sviluppo



La fase dello sviluppo inizia con la produzione e il collaudo della metodologia usata per il progetto. In questa fase, fa uso dei dati raccolti nelle due fasi precedenti e utilizza le informazioni per creare una progettazione educativa che risponda agli obiettivi pedagogici. Se le due fasi precedenti richiedono la progettazione e il brainstorming, la fase di sviluppo è tutta incentrata sulla messa in pratica. Quest'ultima include inoltre tre attività: la progettazione, la produzione e la valutazione.

*Nella fase di sviluppo del progetto ODISSEU, abbiamo creato e testato i risultati di apprendimento, ponendoci le seguenti domande:*

- La tempistica della progettazione educativa è stata rispettata? Il materiale didattico è stato creato in linea con gli obiettivi didattici?
- Esiste una visione chiara del lavoro di squadra richiesto agli studenti? I membri dei gruppi stanno effettivamente lavorando in squadra?
- Gli studenti stanno contribuendo al massimo della loro capacità?
- I materiali rispondono a quello che erano destinati?





ODISSEU

#### 6.1.4 Svolgimento



La fase di svolgimento implica la rimodulazione delle risorse per garantire la massima efficienza e risultati positivi. Qui è dove dovremmo cercare di ridisegnare, aggiornare e modificare le risorse al fine di garantire l'efficacia dell'azione didattica. Quindi, la parola chiave è "procedura". Gran parte del vero lavoro viene svolto in questa fase in quanto l'insegnante e gli studenti lavorano fianco a fianco per allenarsi su nuovi strumenti, in modo che la progettazione educativa possa essere continuamente valutata e migliorata. Nessun progetto formativo dovrebbe svolgersi in totale isolamento e in assenza di un'adeguata valutazione, dato che in questa fase si ricevono molti feedback sia dagli insegnanti che dagli studenti, quindi molto può essere appreso e adattato.

La valutazione della progettazione didattica avviene nella fase di svolgimento. In questa fase, i progettisti didattici/insegnanti svolgono un ruolo molto attivo, cruciale per la buona riuscita del progetto. Infatti, devono costantemente analizzare, riprogettare e migliorare il prodotto per garantire una resa eccellente. Un monitoraggio meticoloso è d'obbligo per valutare il prodotto educativo, il corso o il programma, e apportare le necessarie e tempestive revisioni. Nel proporre il programma didattico in modo partecipato agli studenti è più immediato ricevere feedback e apportare modifiche istantanee, rendendo la proposta più efficace e di migliore riuscita.

*Durante la fase di svolgimento del progetto ODISSEU, i partner hanno concordato di:*

- fornire consulenza sulle modalità più idonee di raccolta dati e su quali sono importanti da estrarre rispetto all'esperienza degli studenti partecipanti al progetto.
- Qual è il feedback emotivo manifestato da insegnanti e studenti durante la presentazione iniziale del progetto? Sono genuinamente interessati, entusiasti, critici o resistenti?
- Possibili soluzioni su come gestire eventuali difficoltà errore durante la sperimentazione. Quale può essere la risposta se, dopo aver presentato le attività agli studenti, le cose non vanno come pianificate?
- C'è uno piano B in caso di fallimento iniziale del progetto? Quando sorgono problemi tecnici o di altra natura, c'è una strategia di supporto?
- L'implementazione è su larga scala oppure in scala ridotta?
- Quando il gruppo di studenti ha ricevuto il materiale, può lavorare in autonomia o è richiesta una guida costante?

#### 6.1.5 Valutazione



L'ultima fase del metodo ADDIE è la valutazione, che riguarda il: "cosa, come, perché, quando" rispetto al raggiungimento degli obiettivi didattici.

La fase in questione può essere suddivisa in due parti: *formativa* e *sommativa*. La valutazione iniziale invece, ha luogo nella fase di sviluppo.

La valutazione formativa verifica le conoscenze e competenze sviluppate in itinere durante e a termine delle unità didattiche, mentre la fase sommativa avviene alla fine del programma

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione

può essere fatto delle informazioni ivi contenute.  
Progetto n° 2018-1-IT02-KA201-048187



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



ODISSEU

educativo.

*Lo scopo principale della valutazione è quello di determinare se sono stati raggiunti gli obiettivi di apprendimento, e di stabilire come migliorare l'efficienza e il tasso di successo della progettazione educativa proposta.*

Ogni fase del processo ADDIE include una valutazione formativa, che è una componente multidimensionale ed essenziale fatta durante tutta la fase di svolgimento, dall'insegnante e dagli studenti. Al termine di un corso o di un programma didattico si svolge la valutazione sommativa per migliorare la metodologia formativa. Attraverso la fase di valutazione, il progettista della formazione/docente dovrebbe accertarsi che eventuali problemi rilevati durante il programma formativo siano stati risolti, e verificare se sono stati raggiunti gli obiettivi prefissati.

*Sviluppando il contenuto e le risorse specifiche del progetto ODISSEU, i partner hanno svolto la valutazione rispondendo alle seguenti domande:*

- determinare la tassonomia stabilita per valutare l'efficacia del progetto (ovvero, miglioramento dell'apprendimento, maggiore motivazione, ecc.). Su quali fattori o criteri sarà determinata l'efficacia del progetto?
- Determinare la modalità di raccolta dati, così come le tempistiche in cui verrà effettivamente realizzata. Quando e come verranno raccolti i dati sull'efficacia generale del progetto?
- Determinare il sistema che analizza i giudizi dei partecipanti.
- Determinare il metodo da utilizzare in caso alcune parti del progetto richiedono modifiche. Su quali basi verrà presa la decisione di revisionare determinati aspetti del progetto prima della sua completa implementazione?
- Determinare il metodo con cui è possibile osservare l'affidabilità e la validità del contenuto.
- Determinare il metodo con cui possiamo sapere se le istruzioni sono chiare o meno. Come viene valutata la chiarezza delle istruzioni?
- Determinare il metodo con cui è possibile analizzare e valutare la risposta dei partecipanti al progetto.
- Determinare chi riceve il risultato finale riguardante il progetto. Chi preparerà il resoconto con risultati della valutazione?

## RIFERIMENTI E ISPIRAZIONI

- Risorse del progetto ODISSEU: <https://odisseu-project.eu/en/learning-materials/other-project-outputs>
- Kurt, S. "ADDIE Model: Instructional Design," in Educational Technology, agosto 29, 2017, disponibile su: <https://educationaltechnology.net/the-addie-model-instructional-design/>
- Instructional Design, disponibile su: [https://en.wikipedia.org/wiki/Instructional\\_design](https://en.wikipedia.org/wiki/Instructional_design)
- Kurt, S. "Instructional Design Models and Theories," in Educational Technology, 9 dicembre, 2015. Disponibile su: <https://educationaltechnology.net/instructional-design-models-and-theories/>
- Stories of Refugees and Asylum seekers: <https://iamamigrant.org/>
- 7 amazing tools for storytelling: <https://www.bookwidgets.com/blog/2018/04/learning-by-telling-stories-7-amazing-storytelling-tools-for-teachers-and-students>



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

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione

può essere fatta delle informazioni ivi contenute.  
Progetto n° 2018-1-IT02-KA201-048187

## 7. Giochi di simulazione online

Milioni di utenti nel mondo giocano regolarmente. Sebbene lo scopo principale dei giochi online sia quello di intrattenere gli utenti e creare profitti per le compagnie, di recente l'industria dei videogiochi è andata ben oltre l'intrattenimento, concentrandosi sull'aggiungere un aspetto ludico alle discipline educative e di apprendimento (Stott & Neustaedter, 2013). Gli ambienti online sono facilmente accessibili per i giovani e contribuiscono in maniera significativa alla loro socializzazione. Tali ambienti sono anche in grado di far acquisire ai giovani conoscenza ed esperienza, facendo vivere loro situazioni del mondo reale e problemi esistenti che possono essere simulati nel cyberspazio (Griffiths, 2015).

### 7.1 Il ruolo dei giochi nell'istruzione

*La gamification è l'utilizzo della logica e dei meccanismi del gioco in contesti non ludici per coinvolgere e motivare i discenti nel risolvere i problemi.*

I giochi si basano sull'interazione, la collaborazione, un apprendimento attivo e dinamico e un processo educativo informale che è molto prezioso. I giochi online riescono a coinvolgere giovani e studenti, offrendo loro un modo per conversare di più e una maggiore creatività, che altrimenti non

sperimenterebbero in altri ambienti ludici. Il gioco online fa anche da ponte tra l'istruzione formale e informale e collega quest'ultima alle esperienze personali, poiché aiuta a far sviluppare delle abilità interpersonali quando gli studenti discutono fra loro delle proprie scoperte.

I videogiochi sono pionieri fra i media didattici. Sono altamente efficaci nell'attrarre utenti, simulano le condizioni di vita reale, promuovono un processo decisionale collaborativo e il supporto fra pari (Thinking, 2012). Tuttavia, è importante che l'approccio pedagogico ai videogiochi non si basi esclusivamente sui modelli tradizionali che promuovono un semplice trasferimento di conoscenze, e che includono una limitata autonomia, valutazioni continue e un'interazione frammentata fra studenti (Vlachopoulos & Makri, 2017). Per questo, i giochi devono offrire delle rappresentazioni che rispecchino la vita reale, e porre anche l'enfasi sulle conseguenze delle azioni, così che i giovani giocatori possano riflettere sulle proprie azioni e conseguenze. Nel

caso dei giochi educativi, l'obiettivo educativo è quello che prevale. Tali tipologie di giochi vengono sempre più usate in qualità di strumenti educativi, ma sanno anche essere molto divertenti.





## 7.2 Categorie di giochi online

I giochi online possono essere suddivisi in quattro categorie principali: i **giochi seri**, i **giochi educativi seri**, le **simulazioni** e i **mondi virtuali**. I giochi seri e quelli educativi seri sono due categorie che si sovrappongono, poiché i primi fanno riferimento alla formazione (professionale, extra-curricolare), mentre i secondi si relazionano direttamente al contenuto accademico/didattico. Le simulazioni includono le caratteristiche base del gioco, ma non è previsto il punteggio (la misurazione del risultato); e nei mondi virtuali creare una rete di contatti ha la priorità rispetto ad altre caratteristiche di gioco (ad es., il contenuto).

Inoltre, i giochi hanno moltiplicato la loro popolarità tra le parti interessate al mondo dell'istruzione per due caratteristiche positive che possiedono: l'abilità di massimizzare la motivazione intrinseca per il coinvolgimento nel processo di apprendimento; e quella di rafforzare il processo di apprendimento tramite dei risultati visibili in ambienti didattici contestualizzati.

La piattaforma di videogioco ODISSEU si basa sulla simulazione online e lo scopo è quello di creare consapevolezza sul tema della migrazione forzata, sui richiedenti asilo e i rifugiati; promuovere l'empatia; attrarre l'attenzione dei discenti e mantenere il loro interesse durante l'intero processo. Questa piattaforma cerca di offrire agli utenti l'autonomia per fare le proprie scelte personali sulla base di un pensiero critico e razionale, così che possano mantenere il proprio interesse e sviluppare la propria abilità nel realizzare e analizzare le scelte in maniera indipendente.



## 7.3 Benefici derivanti dall'apprendimento basato sul gioco

I giochi sono stimolanti, perché offrono all'utente la possibilità di preservare un livello di autonomia nelle proprie scelte e di agire in un ambiente completo e contestualizzato, mentre altri fattori come le mansioni da svolgere e il piacere di riuscire a portarle a termine, la comprensione e l'interattività della struttura del gioco, l'attrattiva delle attività e dell'ambiente di gioco, l'attaccamento del giocatore alla trama del gioco e i benefici dell'apprendimento percepiti potrebbero potenzialmente contribuire alla motivazione a impegnarsi nel gioco per l'apprendimento. Anche la fantasia e il mistero possono essere delle caratteristiche stimolanti dei giochi, peculiarità che sono correlate all'ambiente e alla storia del gioco. In generale, i giochi sembrano essere più coinvolgenti e stimolanti delle modalità e degli ambienti didattici tradizionali.



### Benefici dell'apprendimento basato sul gioco

- Gli utenti interagiscono con vari coetanei.
- Gli utenti associano il gioco a una sensazione positiva.
- I giochi promuovono l'apprendimento tramite la pratica, poiché gli utenti provano e riprovano al fine di raggiungere o risolvere gli obiettivi del gioco
- La ripetizione rafforza la memoria degli utenti.
- I feedback nei giochi sono quasi costanti e immediati e aiutano gli utenti a raggiungere i propri obiettivi.

### RIFERIMENTI E ISPIRAZIONI

- Griffiths, M. D. (2015). *Online Games, Addiction and Overuse of*. Consultato il 28 dicembre, su <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1002/9781118767771.wbiedcs044>
- Stott, A. & Neustaedter, C. (2013). *Analysis of Gamification in Education*. Consultato l'11 novembre, su <https://pdfs.semanticscholar.org/4c2e/7189e548ff6200bc8495f22334224466092b.pdf?ga=2.14409638.1.911033507.1574618714-155991660.1573679863>.
- Thinking, G. D. (2012). *Restructuring Civic Engagement. The Participatory Cultures Handbook*.
- Vlachopoulos, D., Makri, A. (2017). *The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review*. Consultato l'11 novembre, su <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-017-0062-1#citeas>

#### Online games and tools:

- Scratch: <https://scratch.mit.edu/>
- Minecraft game – Education edition: <https://education.minecraft.net/get-started>



ODISSEU

## 8. Cittadinanza Attiva ed Educazione alla Cittadinanza Globale

*“Sii il cambiamento che vuoi vedere nel mondo”  
(Mahatma Gandhi)*

I giovani sono chiaramente interessati alle tematiche globali, ma troppo spesso il modo in cui queste vengono insegnate non incoraggiano un maggiore coinvolgimento. Purtroppo non viene neanche riconosciuto che tali tematiche devono essere insegnate in una forma che parte da e crea delle connessioni con i bisogni e lo stile di vita dei giovani.

L’Educazione alla Cittadinanza Globale (ECG) può avere grandi benefici sui giovani, perché offre un’opportunità per focalizzare la loro curiosità verso tematiche globali, in una forma che si relaziona direttamente con i loro bisogni e interessi. Le ragioni dietro alla necessità di attività di ECG nelle scuole possono essere riassunte in questi tre punti:

1. I giovani devono essere preparati a vivere in un mondo interconnesso.
2. Le nostre comunità sono sempre più diverse, perciò è importante per i giovani imparare e rispettare prospettive culturali differenti.
3. Il mondo in cui viviamo è ingiusto e pieno di disparità; per questo, è importante per le generazioni più giovani sfidare e superare le disuguaglianze.

Includere attività di ECG nell’istruzione significa che i giovani impareranno di più sulle tematiche globali, che vi rifletteranno in maniera critica e che troveranno dei modi per tradurre la loro conoscenza e i loro pensieri in azioni significative, concrete e adeguate.<sup>16</sup>

Essere un cittadino attivo vuol dire contribuire attivamente a mantenere le società inclusive e democratiche. Questo si traduce nel fare uso di tutti gli strumenti, le leggi, gli spazi e il supporto necessario possibili, così da influenzare e partecipare al processo decisionale.

Per trasformare la società verso un’organizzazione più inclusiva, solidale, empatica e prospera, è essenziale coinvolgere i giovani. Il ruolo delle istituzioni a livello locale, regionale e nazionale deve garantire che le generazioni più giovani abbiano spazio per praticare la cittadinanza attiva.

### 8.1 Perorare e promuovere una causa

In senso lato, “advocacy” ovvero perorare una causa è il processo tramite cui si influenzano persone o istituzioni selezionate per poter modellare le loro pratiche e politiche, e apportare il cambiamento sociale, comportamentale e politico di cui beneficerà un gruppo o più gruppi di persone.<sup>17</sup>

<sup>16</sup> *Global Citizenship Education Framework* – Schools for Future Youth Project (disponibile su: [https://sfyouth.eu/images/toolkit/global\\_citizenship\\_education/GlobalCitizenshipEducationFramework.pdf](https://sfyouth.eu/images/toolkit/global_citizenship_education/GlobalCitizenshipEducationFramework.pdf) - Ultima consultazione: dicembre 2019)

<sup>17</sup> *South Voices on Climate Change. Start Here!* (disponibile su: [http://careclimatechange.org/wp-content/uploads/2015/07/SV\\_toolkit\\_1\\_English\\_web.pdf](http://careclimatechange.org/wp-content/uploads/2015/07/SV_toolkit_1_English_web.pdf) - Ultima consultazione: dicembre 2019)

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione

può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Progetto n° 2018-1-IT02-KA201-048187





ODISSEU

L'attività di sensibilizzazione può avere forme differenti e coinvolgere azioni diverse (proteste, campagne pubbliche, petizioni, lobbismo). Affinché siano efficaci, le azioni di sostegno a una causa devono essere ben pianificate, adeguatamente eseguite, monitorate e valutate in maniera appropriata.

Il ciclo dell'advocacy (sensibilizzazione) aiuta a comprendere l'intero processo. Inizia avendo ben chiaro in mente ciò che si vuole cambiare. Grazie alla conoscenza del tema, si identificano e pianificano attentamente le azioni. Si procede poi con la fase di svolgimento, in cui è importante monitorare l'adeguatezza e il rispetto dei tempi, infine la valutazione è importante, perché aiuta a capire se c'è qualcosa da cambiare per rendere il processo più efficace e adattare le successive azioni e richieste a un nuovo contesto.<sup>18</sup>



Sebbene vengono spesso usati come sinonimi, i termini “perorare una causa” e “promuovere una causa” hanno due significati diversi. **“Advocacy - Perorare una causa” solitamente si riferisce a un coinvolgimento attivo dal basso verso l’alto per influenzare le politiche di governi e istituzioni, mentre “promuovere una causa” mira a creare massa critica e pressione da parte dell’opinione pubblica.**

Promuovere una causa ha come scopo quello di raggruppare voci diverse che si impegnano su una specifica causa, e di motivarle a diventare protagoniste del cambiamento. Le campagne non devono avere necessariamente degli obiettivi che riguardino l’intera umanità. Ognuno di noi può lanciare una campagna su cause che abbiano una dimensione globale, nazionale, regionale o locale.<sup>19</sup>

Per poter essere efficace, una campagna deve avere:

- un chiaro obiettivo di gruppo;
- una visione condivisa del problema di cui si vuole parlare;
- obiettivi raggiungibili;
- un’appropriata pianificazione delle azioni principali da intraprendere.

### Con chi stiamo parlando? I gruppi target della nostra campagna

- **Gruppo target primario** - Tutte le persone che hanno il potere di mettere in atto il cambiamento (legislatori, imprenditori, consiglieri locali)
- **Gruppo target secondario** - Persone o gruppi di persone che possono influenzare il processo decisionale a diversi livelli (media, influencer, personalità pubbliche).

<sup>18</sup> Immagine e testo adattati da: *Schools for Future Youth Toolkit – Skills Development* (disponibile su: <https://sfyouth.eu/index.php/en/sfyouth-toolkit/skills-topics> - Ultima consultazione: dicembre 2019)

<sup>19</sup> *PEOPLE HAVE THE POWER attivarsi contro la disuguaglianza – Kit Didattico* (Oxfam)

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione

può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Progetto n° 2018-1-IT02-KA201-048187





ODISSEU

- **Promotori dell'azione** - Tutte le persone attive nella promozione dell'azione; tutte le persone che supportano la campagna.

### Di cosa stiamo parlando? Creare messaggi SMART

Il cuore della campagna è il cambiamento che vogliamo realizzare, in tutti i suoi diversi aspetti (problema principale, implicazioni e possibili soluzioni).

La finalità della campagna dovrebbe essere **SMART**:

- **Specifica** - legata a un'attività, un pensiero o un'idea determinata/o.
- **Misurabile** - deve essere facile calcolare il progresso effettivo verso l'obiettivo.
- **Attuabile** - deve essere semplice identificare le mansioni o le azioni da intraprendere per progredire verso la meta finale della campagna.
- **Realistica** - possibile da concretizzare.
- **Temporale** - legata al fattore tempo, ovvero deve essere raggiunta entro un determinato arco temporale.

Una volta identificata la finalità principale della campagna, bisogna prepararne il *manifesto*, un documento breve e facile da leggere, che esprime la visione della campagna. Il manifesto ne costituisce, infatti, il principale punto di riferimento: riassume la situazione che stiamo cercando di modificare e le soluzioni che vorremmo proporre.

Scrivere un manifesto di successo richiede una discussione approfondita del tema, degli obiettivi, delle soluzioni proposte e del pubblico di riferimento. Questo aiuta a raggiungere delle definizioni comuni e una visione chiara. A questo punto, è possibile iniziare a scrivere il documento, riassumendo tutte le informazioni acquisite, evidenziando i punti principali e lasciando spazio alle soluzioni. Un manifesto di successo ha un linguaggio persuasivo, mantenendo uno stile semplice e chiaro. Quando è ben scritto, risveglia le coscienze, infonde un senso di determinazione e stabilisce chiaramente cosa si chiese, chi lo chiede a chi e perché.

La partecipazione è cruciale, poiché rende il manifesto rappresentativo ed efficace nel motivare le persone a diventare promotori attivi della campagna.

### Cosa stiamo facendo? Esempi di campagne

→ **Petizioni online** - È la forma più immediata per coinvolgere le persone e ottenere il loro supporto. Può prendere la forma di una petizione, che ha un target specifico, oppure di sottoscrizione a un più ampio manifesto che abbraccia valori più generali.

Esempio di petizione online: <https://www.oxfamitalia.org/people-have-the-power-contro-le-disuguaglianze-per-il-presente-e-il-futuro-di-intere-generazioni/>

→ **Hashtag** - I social media stanno diventando sempre più importanti per le nostre vite, perciò è importante che la campagna abbia una chiara identità online. Utilizzare un hashtag garantisce visibilità, facile riconoscibilità online e rende più semplice presentare e memorizzare i messaggi della campagna.

Esempio di hashtag: Movimento #MeToo <https://metoomvmt.org/>





ODISSEU

→ **Media stunt/Flash mob** – Per poter generare visibilità per la campagna, è necessario attrarre l'attenzione dei media. Ciò può essere fatto mobilitando un grande numero di persone (flash mob) oppure organizzando un evento di media stunt. È importante essere creativi nella pianificazione dell'azione, per poter ottenere tutta l'attenzione possibile.

Esempio di flash mob: Flash mob a Colonia per il movimento *Black Lives Matter*  
[https://www.youtube.com/watch?v=7SY6\\_w81wJs](https://www.youtube.com/watch?v=7SY6_w81wJs)

Campagna #ioaccolgo <http://ioaccolgo.it/gallery>

Esempio di media stunt: Media stunt di Oxfam organizzato durante l'incontro del G7 a Taormina nel maggio del 2017 [https://www.oxfamitalia.org/wp-content/uploads/2017/08/CS\\_-G7- TAORMINA-FLASH-MOB-OXFAM-4-CARESTIE\\_25\\_5\\_17.pdf](https://www.oxfamitalia.org/wp-content/uploads/2017/08/CS_-G7- TAORMINA-FLASH-MOB-OXFAM-4-CARESTIE_25_5_17.pdf)



→ **Social network** - Fare una campagna tramite i social media ha un gran numero di vantaggi: è semplice, veloce ed economico. Permette di veicolare il messaggio in maniera più efficace, poiché oggi giorno giornalisti, influencer e decisori sono tutti attivi sui social. Non dimentichiamoci di utilizzare materiali grafici. Non abbiamo bisogno di una GoPro, anche uno smartphone può dare dei buoni risultati!

Esempio di campagna sui social network: #italianisenzacittadinanza  
<https://www.facebook.com/italianisenzacittadinanza/>

→ **Eventi** - Sebbene le nostre vite siano sempre più connesse, è buona pratica organizzare anche eventi fisici per promuovere la campagna. Eventi che mirino ad aumentare la consapevolezza di determinate tematiche, forum, proiezioni di film e dibattiti sono tutti modi ingegnosi per promuovere, coinvolgere nuove persone e ottenere visibilità con il nostro target primario.

Esempio di eventi che mirano ad aumentare la conoscenza di determinate problematiche: Gli eventi collegati al progetto *Snapshots from the Borders* in tutte le capitali dell'Unione Europea:  
<http://www.snapshotsfromtheborders.eu/home-page-italy/>

→ **Biblioteca umana** - Se vogliamo che la nostra comunicazione sia efficace, dobbiamo preparare il



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

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione

può essere fatta delle informazioni ivi contenute.  
Progetto n° 2018-1-IT02-KA201-048187



ODISSEU

materiale giusto, che sia tanto informativo quanto persuasivo. Un modo riuscito di preparare il contenuto è quello di raccogliere storie, foto, video, interviste, che sono tutti materiali utili sia da usare sui social media che a eventi reali. Inoltre, il processo di raccolta ci offrirà l'opportunità di entrare in contatto con il territorio e con le persone con cui lavoriamo.

Esempio di raccolta di storie: Campagna "I am a migrant" <https://iamamigrant.org/>

→ **Proteste** - Il modo più conosciuto per far sentire la propria voce!

Esempio di protesta: Marcia *Refugees Welcome* a Londra, report del 2016:

<https://www.theguardian.com/world/2016/sep/17/thousands-march-in-refugees-welcome-rally-in-london>

<https://www.radiocittadelcapo.it/archives/italia-italie-restiamo-umani-in-marcia-per-i-diritti-dei-migranti-204741/>

### Fare campaigning - LA TO-DO LIST!

- **Informiamoci** e utilizziamo tutti gli strumenti a disposizione (leggi, documenti, dati, ricerca).
- Definiamo **una campagna** Specifica, Misurabile, Attuabile, Realistica e Temporale (**SMART**) per spiegare qual è la nostra petizione.
- Prepariamo un **piano strategico**.
- **Creiamo dei collegamenti** con altre iniziative.
- **Diamo un volto alla nostra campagna**, troviamo persone che ci supportino e testimonial.
- **Monitoriamo** ciascuna fase e revisioniamo il piano strategico.
- **Valutiamo** e documentiamo il progresso della campagna.



## Parte 2 - ATTIVITA' FORMATIVE

Il contenuto teorico del manuale per docenti è supportato da una serie di ATTIVITA' FORMATIVE adattabili alle classi e alle materie, sviluppate dai partner del progetto ODISSEU che hanno redatto i capitoli di approfondimento.

<b>L'educazione alla cittadinanza attiva applicata alle problematiche della migrazione</b>
<b>Attività 1</b>
<i>I colori di un mondo sostenibile + Obiettivi Sviluppo Sostenibile e migrazione</i>
<b>Obiettivi didattici</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imparare i 17 OSS dell'Agenda 2030 dell'ONU per capirne il quadro legislativo internazionale;</li> <li>• Capire l'interconnessione tra i 17 OSS con i fattori di spinta (detti anche <i>push factors</i>) e di attrazione (i cosiddetti <i>pull factors</i>) della migrazione.</li> </ul>
<b>Collegamenti ai curriculum formali</b>
Tutte le materie
<b>Pre-pianificazione e risorse necessarie</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stampa una copia dell'Allegato 1 e taglia i diversi OSS</li> <li>• Proiettore e computer</li> <li>• Nastro adesivo</li> </ul>
<b>Lunghezza dell'attività</b>
40 minuti la prima parte - 50 minuti la seconda parte
<b>Quante persone possono parteciparvi</b>
Tra le 10 e le 30 persone
<b>Come svolgere l'attività</b>
<p>In caso in cui gli studenti non conoscano la struttura degli OSS o vuoi rinfrescare la loro memoria sui 17 obiettivi, proponi quest'attività introduttiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunica agli studenti che inizierete un viaggio intorno al nostro mondo sostenibile.</li> <li>• Dividi la classe in gruppi di 3 persone o coppie, in modo che almeno 2 studenti lavorino su 1 Obiettivo di Sviluppo Sostenibile. Gli OSS sono 17 e devono essere coperti tutti. Le schede iniziali con gli OSS sono state modificate, così che gli studenti potranno vedere solo i colori e le relative icone, senza titolo (Allegato 1).</li> </ul>





5 min

- Distribuisci a ogni coppia/gruppo la scheda con 1 OSS (a caso) e chiedi loro di guardarla con attenzione e di rispondere alla seguente domanda: Cosa pensano che rappresenti l'icona? Chiedi loro di dare un titolo alla scheda.

5 min

- Sessione plenaria: chiedi rapidamente a ciascun gruppo di mostrare la propria scheda con il titolo.
- Dopo che ogni gruppo/coppia ha risposto: domanda loro: queste schede hanno qualcosa

in comune? 10 min

- Mostra il video *istituzionale dell'ASVIS – Alleanza Italiana per lo Sviluppo Sostenibile* <https://www.youtube.com/watch?v=RYEJBpAV2j8> (3,20')

Mentre state guardando il video, chiedi agli studenti di scrivere il vero titolo dell'obiettivo che hanno analizzato.

5 min

- Ora tutti dovrebbero avere le risposte giuste. Ricapitola brevemente facendo delle semplici domande: cosa sono gli OSS? Quando è stato siglato questo "patto" e da chi? Il titolo degli studenti è simile oppure no al vero nome dell'obiettivo? Gli studenti sono sorpresi? Chiedi alcuni commenti a tutta la classe sull'intera attività.

10 min

### **Obiettivi di Sviluppo Sostenibile e migrazione**

Usa il nastro adesivo per tracciare una linea sul pavimento e dividi così la classe in due parti. Sulla parte destra del pavimento attacca un foglio con scritto "fattori di spinta" (o *push factors*), e sull'altra parte un foglio con scritto "fattori di attrazione" (o *pull factors*).

Spiega agli studenti il significato dei due termini. 10 min

Tutti gli studenti stanno in piedi sulla linea nel mezzo della classe. Leggi ad alta voce, una alla volta, le seguenti affermazioni, chiedendo agli studenti di spostarsi verso il lato dell'aula che individualmente ritengono pertinente, e possibilmente menzionare a quale OSS si riferisce l'affermazione. Dà tempo agli studenti di spiegare brevemente la propria posizione e permetti loro, in caso, di cambiare idea e di spostarsi dall'altro lato dell'aula.

10 minuti a spiegazione. 40 minuti in totale. Possibili descrizioni:

- Un disastro naturale ha distrutto l'intera regione. Acqua e cibo non sono disponibili in una prospettiva a lungo termine. (Fattore di spinta: OSS 2, 3, 4, 6, 13)
- Nel vostro paese, il 20% della popolazione possiede il 90% delle ricchezze, tra cui il potere politico ed economico. Vorreste studiare per diventare dottori, ma la vostra famiglia non può permettersi di pagare le tasse universitarie. Non c'è futuro per voi lì. (Fattore di attrazione: OSS 1, 4, 8, 10, 11)
- Una multinazionale ha aperto una miniera di columbite-tantalite (detta anche "coltan") vicino al vostro villaggio, senza rispettare i diritti umani, lavorativi e ambientali. (potrebbe essere considerato sia un fattore di spinta che di attrazione: OSS 3, 6, 7, 8, 14, 15, 16)



Estrazione mineraria di coltan in Congo <https://www.youtube.com/watch?v=mCUtElvgOF4> (2,10')

- Nella vostra città c'è una miniera di carbone e un'azienda che processa tale materiale. (Fattore di attrazione: OSS 3, 6, 7, 8, 12)

- Vivete in un paese in cui le relazioni fra persone di genere non-binario sono perseguitate e avete paura di finire in carcere. (Fattore di spinta: OSS 5, 10, 16)

## INFORMAZIONI DI BASE

### Fattori di spinta & di attrazione

I fattori di spinta e di attrazione sono quei fattori che spingono o attirano con forza le persone a migrare.

Un **fattore di spinta** è forte, ed è un fattore che riguarda il paese da cui una persona emigra. Si tratta generalmente di un problema, che fa sì che le persone vogliano emigrare, come elencato sotto. Un fattore di spinta è una carenza o sofferenza che allontana una persona da un determinato luogo.

Un **fattore di attrazione** è qualcosa che riguarda il paese verso cui una persona emigra. È di solito un qualcosa di positivo che attrae le persone verso un determinato luogo. I fattori di spinta e quelli di attrazione sono di solito considerati i poli positivi e negativi dello stesso magnete.

*I fattori di spinta (incoraggiano le persone a lasciare il luogo in cui si trovano)*

- Lavoro non sufficiente
- Meno opportunità
- Carenza di cure mediche
- Impossibilità a praticare la propria religione
- Perdita di benessere
- Disastri naturali
- Minacce alla propria persona o alla propria famiglia
- Inquinamento
- Scarsità di alloggi
- Proprietari terrieri e padroni di casa
- Atti di bullismo
- Timore politico
- Poche possibilità di trovare un partner

*Fattori di attrazione (incoraggiano le persone ad andare a vivere in un determinato luogo)*

- Opportunità di lavoro
- Migliori condizioni di vita
- Libertà politica e/o religiosa
- Svaghi e divertimento
- Istruzione
- Migliori cure mediche
- Sicurezza
- Legami familiari
- Migliori possibilità di trovare un partner



<b>L'educazione alla cittadinanza attiva applicata alle problematiche della migrazione</b>
<b>Attività 2</b>
<i>LA VALIGIA DI UN RIFUGIATO</i>
<b>Obiettivi didattici</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• simulare l'esperienza di coloro che sono costretti a fuggire</li> <li>• sviluppare il pensiero critico rispetto alla narrativa dei media sul fenomeno migratorio</li> <li>• agire consapevolmente per una società più ugualitaria e non discriminante</li> </ul>
<b>Collegamenti ai curriculum formali</b>
<i>Lingua e letteratura, lingue straniere, geografia, storia, economia, diritto</i>
<b>Pianificazione e risorse necessarie</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avrai bisogno di un'aula grande e delle sedie da posizionare in circolo</li> <li>• Si lavora in piccoli gruppi di 4 o 5 ragazzi</li> <li>• 20 fogli A5 per ogni gruppo formato da 5 studenti, che si traduce in 120 fogli per un gruppo di 30 persone</li> <li>• Penne, lavagna a fogli mobili o lavagna bianca, pennarelli</li> </ul>
<b>Lunghezza dell'attività</b>
20 minuti di svolgimento e 20 minuti di discussione
<b>Quante persone possono parteciparvi</b>
Tra i 5 e i 30 partecipanti
<b>Come svolgere l'attività</b>
<p>Dividi gli studenti in gruppi di 5 persone. Ciascun gruppo rappresenta una famiglia. I membri devono decidere i ruoli, i nomi, le età e creare una storia familiare comune. Ogni famiglia riceve una serie di 20 schede bianche.</p> <p>Poi, dì agli studenti che nel loro "paese" è appena scoppiata la guerra e che devono fuggire. Dato che devono lasciare la propria casa, devono portare via ciò che hanno di più importante e che sia necessario per vivere nel nuovo paese. La famiglia può portare con sé solo 20 oggetti, uno per ogni foglio A5.</p> <p>10 min</p> <p>Quando le "famiglie" sono pronte, informatele che - a causa dello spazio limitato durante il viaggio - le famiglie possono portare con sé solo 14 oggetti. Ogni "famiglia" dovrà decidere quali cose lasciarsi alle spalle, marcandole con una "X".</p> <p>5 min</p> <p>Ancora una volta, informa le famiglie che: "Poiché molte persone stanno lasciando la loro terra contemporaneamente, le strade sono affollate e non è più possibile proseguire con le macchine. Perciò, dovrete proseguire a piedi e non potrete portare troppe cose con voi. Dovete limitarvi</p>



esclusivamente a 6 oggetti e disfarvi degli altri 8". Ancora una volta, alcune "cose" vengono abbandonate.

Dopo il secondo turno, invitate gli studenti a discutere della simulazione:

1. Cosa è rimasto nella lista finale di cose dei diversi gruppi? Le liste sono simili? Perché? Perché no?
2. Perché avete scelto tali cose? È stato difficile determinare una lista comune di oggetti in gruppo?
3. Quali sono state le ragioni alla base della scelta di determinati oggetti? Come sarebbero di utilità?
4. Quali cose sono state abbandonate al primo turno? Perché?
5. Il secondo turno è stato più difficile del primo? Perché?
6. I membri delle famiglie si sono sempre trovati d'accordo sulle cose da abbandonare? Quali sono state queste cose, e perché?
7. Qual è stata la differenza fra le intenzioni e le necessità? I bisogni e i desideri erano diversi da quelli di altre persone?

La discussione dovrebbe portare alla riflessione che tutti, nonostante le proprie differenze, hanno bisogni simili e che ciascuno ha il diritto di soddisfare le necessità più basilari: sopravvivenza, sviluppo, sicurezza. Sfortunatamente, l'esilio è spesso l'unico modo che hanno per soddisfare tali necessità. Le scelte che noi facciamo sono molto simili alle scelte fatte dalle persone provenienti da paesi e da retroterra culturali diversi. Alla conclusione dell'attività, per mettere a confronto le idee degli studenti con la realtà, l'insegnante può mostrare fotografie reali di ciò che i rifugiati portano con sé durante i loro viaggi di migrazione.

Il workshop è stato ispirato dal materiale didattico dell'UNHCR.

#### **Possibili adattamenti**

In caso di una classe di studenti più piccoli, puoi optare per proporre una lista di oggetti tra cui scegliere. Gli oggetti possono essere anche sotto forma di foto o disegni.

Se hai tempo, puoi portare a scuola alcuni oggetti veri per rendere più realistica la situazione che gli studenti stanno vivendo.

<b>Ricerca</b>
<b>Attività 1</b>
<i>Analisi del contenuto: la migrazione nella stampa scritta locale/nazionale/internazionale</i>
<b>Obiettivi di apprendimento</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificare degli articoli sulla migrazione pubblicati su 1-2 quotidiani o testate locali/nazionali/internazionali per cinque giorni;</li> <li>• esaminare i quotidiani/le riviste, contando quanti articoli sono stati pubblicati, il numero di frasi e paragrafi, la frequenza delle parole, l'atteggiamento della narrazione, classificando il tono di questi ultimi come favorevoli, sfavorevoli o neutri;</li> <li>• identificare e applicare ciascun processo specifico di analisi del contenuto.</li> </ul>
<b>Collegamenti a curriculum formali</b>
<i>Storia, matematica, letteratura</i>
<b>Pre-pianificazione e risorse necessarie</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avrai bisogno di un'aula</li> <li>• Avrai bisogno di computer o quotidiani/riviste, schede in cartoncino, colla, forbici</li> </ul>
<b>Lunghezza dell'attività</b>
50 minuti
<b>Numero di persone che possono prendervi parte</b>
20
<b>Come portare a termine l'attività</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Momento organizzativo. Deve essere garantito un clima ottimale per svolgere la lezione.</li> <li>2. Organizzare le squadre di lavoro. Dividi gli studenti in cinque gruppi. Ciascun gruppo ha a disposizione almeno un computer, quotidiani e riviste di cui analizzare i contenuti a livello locale/nazionale/internazionale. Ogni squadra sceglie 1-2 giornali/riviste da una lista presentata dall'insegnante.</li> <li>3. Svolgimento dell'attività.</li> </ol> <p>Gli studenti analizzano i giornali/le riviste selezionate completando la tabella nell'Allegato 2.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Presentazione dei risultati dell'analisi del contenuto. Ogni squadra presenta di fronte al resto della classe i risultati ottenuti. Dovrà essere stilata una classifica delle pubblicazioni analizzate, a seconda delle procedure e dei criteri seguiti.</li> <li>5. Se si usano quotidiani cartacei, ogni squadra ritaglierà le parole/le frasi utilizzate, collegate al fenomeno della migrazione, e anche le immagini relative agli articoli/alle notizie analizzate e creerà un collage. Alla fine, ogni squadra descriverà il collage realizzato.</li> </ol> <p>Valutazione dell'attività. L'insegnante valuta il risultato dell'analisi del contenuto condotta da ciascuna squadra.</p>

<b>Ricerca</b>
<b>Attività 2</b>
<i>Studio della migrazione nei media audiovisivi o nelle agenzie media locali/nazionali/internazionali</i>
<b>Obiettivi di apprendimento</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• identificare le notizie/i programmi sulla migrazione presentati su TV/stazioni radio o agenzie di stampa locali/nazionali/internazionali per cinque giorni;</li> <li>• conteggiare quanti/e programmi/notizie sono state pubblicati/e, il numero di frasi e paragrafi, la frequenza delle parole, il punto di vista dei racconti, classificando il tono delle notizie come favorevole, sfavorevole o neutro;</li> <li>• identificare e applicare ciascun processo specifico di analisi del contenuto.</li> </ul>
<b>Collegamenti a curriculum formali</b>
<i>Storia, matematica, letteratura</i>
<b>Pre-pianificazione e risorse necessarie</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avrai bisogno di un'aula</li> <li>• Avrai bisogno di computer e video proiettori.</li> </ul>
<b>Lunghezza dell'attività</b>
50 minuti
<b>Numero di persone che possono prendervi parte</b>
25
<b>Come portare a termine l'attività</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Momento organizzativo. Deve essere garantito un clima ottimale per svolgere la lezione.</li> <li>2. Organizzare le squadre di lavoro. Dividi gli studenti in cinque gruppi. Ogni gruppo ha per lo meno un computer. Ogni squadra analizzerà il sito di un'agenzia di stampa/TV/radio locale/nazionale/internazionale. Ogni squadra sceglie una TV/stazione radio o agenzia di stampa locale/nazionale/internazionale da una lista presentata dall'insegnante.</li> <li>3. Svolgimento dell'attività.</li> </ol> <p>Gli studenti analizzano la TV/stazione radio/agenzia di stampa scelta, completando la tabella nell'Allegato 3.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Presentazione dei risultati dell'analisi del contenuto. Ogni squadra presenta di fronte al resto della classe i risultati ottenuti. La classifica della TV/radio/agenzia di stampa analizzata, a seconda dei processi e dei criteri utilizzati.</li> <li>5. L'insegnante potrebbe chiedere a ciascuna squadra di analizzare i siti di una TV/radio/agenzia di stampa locale/nazionale/internazionale per diversi giorni (come compito a casa) e durante la lezione gli studenti dovranno</li> </ol>



strutturare i risultati della ricerca sotto forma di presentazione PPT. Gli studenti potranno presentare i propri commenti sui siti analizzati, sulle immagini relative alle/ai notizie/programmi esaminati, sulle opinioni pro e su quelle contrarie, ecc.

6. Valutazione dell'attività. L'insegnante valuta il risultato dell'analisi del contenuto condotta da ciascuna squadra.

### Caso studio

Il rapporto sul progetto "La crisi migratoria europea e i media. Un'analisi dei contenuti della stampa paneuropea" ha registrato la contraddizione fondamentale nel modo in cui la stampa europea, nelle sue peculiarità e continuità come struttura istituzionale fondamentale delle democrazie d'Europa, pone le condizioni per il riconoscimento dei rifugiati nel contesto di una "crisi". Il rapporto presenta i risultati principali di un'analisi della stampa paneuropea condotta su otto paesi europei, così come sui due principali quotidiani europei in lingua araba. Si è trattato di un'analisi sistematica dei contenuti, focalizzata sui tre picchi della crisi: l'estate del 2015, il periodo iniziale dell'autunno e quello tardo.

Il rapporto identifica cinque principi e relative pratiche in supporto ad una presentazione giusta, informativa e inclusiva sulla migrazione:

1. Inclusione di voci diverse. Un punto di partenza fondamentale per riportare le notizie in maniera giusta e per la libertà di parola, sia per i cittadini europei che per i rifugiati, è l'inclusione di voci diverse. In risposta alla marginalizzazione delle voci dei rifugiati, sono nati tutta una serie di "albi" nazionali e transnazionali di rappresentanti dei rifugiati e giornalisti-rifugiati. Tutto questo per poter offrire supporto ai principali media, affinché i rifugiati siano una delle voci delle storie che raccontano e non solo il soggetto di cui si parla.
2. Presentazione contestuale della migrazione. Contestualizzare le motivazioni che stanno dietro alla mobilità dei rifugiati e dei migranti verso l'Europa è fondamentale per una presentazione delle notizie giusta e informativa. Le organizzazioni internazionali e professionali dovrebbero ricoprire un ruolo importante nel fornire una giusta formazione ai giornalisti chiamati a coprire eventi e notizie in relazione alla mobilità all'interno dei confini dell'Europa, e nei paesi da cui provengono i rifugiati.
3. Riconoscimento dei giornalisti-rifugiati e del diritto alla comunicazione dei rifugiati. Vi sono un talento e una passione significativi che stanno emergendo dalle iniziative del giornalismo indipendente tra rifugiati e migranti. Le iniziative di collaborazione fra i principali media e quelli dei rifugiati sono ancora a livello embrionale, ma potrebbero crescere ulteriormente. Inoltre, i diritti alla comunicazione non dovrebbero riguardare solamente i cittadini europei, bensì anche i rifugiati, che non sono solamente i soggetti delle notizie, ma ne sono anche consumatori.
4. Il beneficio delle risorse digitali contro i discorsi di odio. I discorsi di odio rappresentano una delle maggiori sfide per la sfera pubblica europea nazionale e transnazionale. Le risorse digitali esistenti ed emergenti sulle vite, le storie e i bisogni di rifugiati e migranti rappresentano degli strumenti importanti per i giornalisti. E sono ancora più apprezzabili alla luce della diminuzione delle risorse per sostenere la ricerca giornalistica.
5. Imparare dalla ricerca sulla copertura dei media sul tema della migrazione globale e della crisi dei rifugiati. L'industria dei media così come le associazioni professionali possono solo trarre beneficio dalla ricerca sulla copertura mediatica di migranti e rifugiati. I media rappresentano la





ODISSEU

fonte d'informazione più importante per quanto riguarda le situazioni regionali e globali e le cause e conseguenze della (forzata) mobilità umana. La ricerca può identificare i limiti, le sfide e le opportunità nella condotta del giornalismo etico.

Fonte: Chouliaraki, L., Georgiou, M. and Zaborowski, R., 2015. *The European migration crisis and the media. A cross – European press content analysis*. [online] Disponibile su: <http://www.lse.ac.uk/media-andcommunications/assets/documents/research/projects/media-and-migration/Migration-and-media-report-FINAL-June17.pdf> .





<b>Storytelling o l'arte del raccontare storie</b>
<b>Attività 1</b>
<i>ASCOLTARE UNA STORIA!</i>
<b>Obiettivi di apprendimento</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Progettare e implementare di un progetto di storytelling digitale.</li> <li>• Sviluppare pensiero creativo e divergente.</li> <li>• Conoscere la storia di un rifugiato.</li> </ul>
<b>Collegamenti a curriculum formali</b>
Letteratura, lingue straniere, arte, giurisprudenza, educazione civica
<b>Pianificazione e risorse necessarie</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avrai bisogno di un'aula grande</li> <li>• Si lavora in piccoli gruppi</li> <li>• Avrai bisogno di computer portatili e smartphone</li> </ul>
<b>Lunghezza dell'attività</b>
45 minuti
<b>Numero di persone che possono prendervi parte</b>
Tutti gli studenti della classe, divisi in piccoli gruppi (4 persone)
<b>Come portare a termine l'attività</b>
<p>L'esercitazione si basa sul lavoro svolto in piccolo gruppi, che viene ispirato e moderato dall'insegnante.</p> <p>Per favore, visitate il sito internet <a href="https://odisseu-project.eu/en/real-life-stories">https://odisseu-project.eu/en/real-life-stories</a>. Ciascun gruppo dovrebbe scegliere la storia di un rifugiato. L'insegnante dovrà assicurarsi che vengano scelte storie diverse.</p> <p>Gli studenti sono chiamati a leggere le rispettive storie, tenendo ben a mente le seguenti domande:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Come vi ha fatto sentire la storia?</li> <li>• Quale messaggio voleva dare il rifugiato/la rifugiata? Di cosa parla la storia?</li> <li>• In che modo è stata presentata (linguisticamente, visualmente, vocalmente, ecc.)? Quali sono le caratteristiche chiave? Come è strutturata la storia?</li> </ul> <p>Nella seconda fase, gli studenti dovrebbe pensare a una domanda da rivolgere al protagonista della storia. Cosa vogliono raccontare al/la rifugiato/a (attraverso il mezzo di una storia)? Quale messaggio vogliono inviargli/le? Quale strumento stilistico vogliono utilizzare?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quest'attività dovrebbe rappresentare la prima fase di lavoro di un progetto di storytelling (digitale).</li> </ul>

<b>Storytelling o l'arte del raccontare storie</b>
<b>Attività 2</b>
<i>CREATE LA VOSTRA STORIA</i>
<b>Obiettivi di apprendimento</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gli studenti imparano a creare una propria storia. Quest'attività promuove il pensiero creativo, il disegno e la scrittura. Spiega anche le fasi necessarie per creare una storia digitale e offre agli studenti uno sguardo diretto e privilegiato sul processo dello storytelling.</li> </ul>
<b>Collegamenti a curriculum formali</b>
Arte, Informatica, Letteratura, Educazione civica
<b>Pre-pianificazione e risorse necessarie</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avrai bisogno di matite, matite a cera e carta.</li> </ul>
<b>Lunghezza dell'attività</b>
45 minuti
<b>Numero di persone che possono prendervi parte</b>
Tutti gli studenti della classe, divisi in piccoli gruppi (4 persone)
<b>Come portare a termine l'attività</b>
<p>Per iniziare con lo storytelling bisogna creare una breve sceneggiatura o uno storyboard. Per creare uno storyboard, gli studenti devono disegnare da soli delle parti della storia.</p> <p>Qui ci sono due possibili idee:</p> <p>1) Lascia che gli studenti creino lo storyboard di un nuovo protagonista nello stile del progetto ODISSEU. Gli studenti devono scegliere un paese, creare un personaggio e investigare le cause della fuga. Lasciagli creare il proprio storyboard: fornisci loro istruzioni affinché pensino a 5-10 diverse scene e le disegnino. Poi, possono mostrarle alla classe e l'idea migliore può essere selezionata, così che l'intera classe possa continuare a lavorarci e creare così un progetto di storytelling digitale.</p> <p>2) lascia che gli studenti continuino a sviluppare la storia dei protagonisti del progetto ODISSEU. Come potrebbe continuare la storia? Quali sfide e successi potrebbero attendere in protagonisti in futuro?</p> <p>Per includere il tema dell'integrazione e della migrazione nello storyboard, il tema principale di tutti gli storyboard dovrebbe essere l'integrazione e/o la diversità culturale. Sarebbe utile che almeno uno studente con un altro background linguistico o culturale facesse parte dei piccoli gruppi di lavoro, per mostrare così le storie da un diverso punto di vista culturale.</p>

<b>Costruire una storia</b>
<b>Attività 3</b>
<b>Obiettivi di apprendimento</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• comprendere e discutere il processo della migrazione forzata;</li> <li>• analizzare il pubblico e gli obiettivi da raggiungere attraverso il racconto di una storia;</li> <li>• analizzare i fatti e i momenti rilevanti da valorizzare con il pubblico in base agli obiettivi della storia;</li> <li>• selezionare gli strumenti appropriati per presentare la storia;</li> <li>• pianificare e creare un ambiente adatto per presentare la storia;</li> <li>• creare una storia con finalità specifiche, secondo le esigenze del pubblico;</li> <li>• presentare la storia a un pubblico più ampio;</li> <li>• valutare il processo e generare raccomandazioni per ulteriori miglioramenti.</li> </ul>
<b>Collegamenti a curriculum formali</b>
<i>Letteratura, informatica, storia, arte, educazione civica e diritto</i>
<b>Pre-pianificazione e risorse necessarie</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula con banchi e sedie</li> <li>• Storie stampate di rifugiati e richiedenti asilo (una storia per gruppo) /possono essere prese in considerazione anche le storie del gioco di simulazione online del progetto ODISSEU, come storie diverse disponibili online</li> <li>• Tablet, portatili con applicazioni scaricate per creare storie</li> <li>• Copie dell'Allegato 1 con le istruzioni per ciascun gruppo</li> <li>• Penne, matite, evidenziatori, pastelli e carta</li> <li>• Lavagna a fogli mobili con pennarelli</li> <li>• Dividi gli studenti in gruppi più piccoli (5 studenti/gruppo)</li> <li>• Conoscenza generale e comprensione delle risorse del progetto ODISSEU per supportare gli studenti nel processo e riflettere sul processo applicato durante lo svolgimento del gioco</li> </ul>
<b>Lunghezza dell'attività</b>
<p>Lunghezza totale dell'attività: 110 minuti</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analisi: 10 minuti</li> <li>2. Progettazione: 50 minuti</li> <li>3. Sviluppo: 10 minuti</li> <li>4. Implementazione: 5 minuti/gruppo (25 minuti in totale)</li> <li>5. Valutazione: 10 minuti</li> </ol> <p>Riflessione e feedback di tutti i gruppi: 5 minuti</p>
<b>Numero di persone che possono prendervi parte</b>
Max. 25 studenti (5 studenti per 5 gruppi)
<b>Come portare a termine l'attività</b>



L'insegnante divide gli studenti in gruppi di 5, distribuisce una copia della storia di un rifugiato o di un richiedente asilo e anche l'Allegato 4 con ulteriori domande e istruzioni per completare e attività. Gli studenti hanno la possibilità di lavorare con le storie assegnate o di procedere con la propria (creata da un gruppo o presentata da un membro del gruppo).

Agli studenti viene consigliato di lavorare sulla fase 1 del modello ADDIE. Il loro compito sarà quello di condurre l'analisi secondo le istruzioni dell'Allegato 4.

Procedendo verso la 2<sup>a</sup> fase - la progettazione: l'insegnante presenta agli studenti gli strumenti disponibili per raccontare la storia, offrendo le seguenti opzioni:

- La storia scritta (versione scritta a mano oppure elettronica - documento Word, presentazione PowerPoint)
- Storytelling / narrazione orale
- Video Storytelling (utilizzando diversi strumenti online per sviluppare la storia, incluso elementi e narrative audiovisuali)
- Disegno

Seguendo la creazione dei contenuti e i risultati, l'insegnante consiglia agli studenti di continuare nella fase di sviluppo. Completando la mansione assegnatagli, i gruppi presentano le loro storie di fronte al resto della classe. Le presentazioni vengono poi seguite dalla valutazione del processo all'interno dei gruppi.

Durante l'attività, l'insegnante condivide poi con ciascuno dei gruppi ulteriori feedback e raccomandazioni in relazione al lavoro di squadra.



<b>Giochi di simulazione online</b>
<b>Minecraft Education Edition</b>
<b>Obiettivi di apprendimento</b>
<p>Svolgendo questa attività, gli studenti saranno in grado di:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. mappare le strutture dalla realtà ai grafici</li> <li>2. applicare dei codici per risolvere determinati problemi</li> <li>3. mettersi alla prova utilizzando Minecraft come risorsa per le lezioni di apprendimento basate sui problemi</li> </ol> <p>Collaborare in maniera efficace per progettare tutti gli aspetti dell'aula scolastica, in particolare quando vi sono 2 idee in conflitto in cui credono molto</p>
<b>Età del gruppo</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 12-18 anni</li> </ul>
<b>Collegamenti a curriculum formali</b>
<p><i>Quali materie scolastiche sono collegate ai vostri contenuti?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Lingua, arte (trova <a href="#">qui</a> dei programmi di lezione rilevanti di Minecraft)</i></li> <li>• <i>Informatica (trova <a href="#">qui</a> dei programmi di lezione rilevanti di Minecraft)</i></li> <li>• <i>Scienze (trova <a href="#">qui</a> dei programmi di lezione rilevanti di Minecraft)</i></li> <li>• <i>Storia &amp; Cultura (trova <a href="#">qui</a> dei programmi di lezione rilevanti di Minecraft)</i></li> <li>• <i>Matematica (trova <a href="#">qui</a> dei programmi di lezione rilevanti di Minecraft)</i></li> <li>• <i>Arte &amp; Design (trova <a href="#">qui</a> dei programmi di lezione rilevanti di Minecraft)</i></li> </ul>
<b>Pre-pianificazione e risorse necessarie</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gioco Minecraft – Education edition (da scaricare <a href="#">qui</a>)</li> <li>• Un computer per studente o per gruppi di 2-3 studenti</li> <li>• Fascicoli informativi con istruzioni e compiti da svolgere</li> </ul>
<b>Lunghezza dell'attività</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività 1: 45 minuti</li> <li>• Attività 2: 90 minuti</li> </ul>
<b>Numero di persone che possono prendervi parte</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Classe di 20 studenti</li> </ul>
<b>Come portare a termine l'attività</b>

**Attività 1: Programmare l'agente Minecraft**

1. Per prima cosa gli studenti dovrebbero guardare il video tutorial introduttivo <https://studio.code.org/s/hero/stage/1/puzzle/1> (2:51).
2. Distribuisci agli studenti le note su "Come giocare a Minecraft" (Allegato I) o chiedi loro di visitare il sito [Gamepedia](https://gamepedia.com) per trovare linee guida più dettagliate su come giocare.
3. Dopo aver guardato il video tutorial, chiudi il pop-up e con i tuoi studenti gioca ai 12 livelli di Minecraft per fare pratica con la programmazione, seguendo le istruzioni. Può essere fatto a coppie, in gruppo o individualmente.

**Attività 2: Crea la tua propria aula (adattato dal link Minecraft [ready to use lesson plan](#))**Idea guida:

- Quale area della vostra scuola pensate sia importante che un nuovo studente conosca?
- Perché volete aiutare i nuovi arrivati?
- Come potete usare Minecraft per realizzare tutto questo?
- In che modo accurato potreste trasportare un edificio reale in Minecraft?

Attività per gli studenti:

- Lista di area/aree della scuola che per voi sono importanti.
- Scoprite di più sull'area - qualsiasi fatto o cosa interessante che accade qui, di cui prima non sapevate niente.
- Disegnatene il contorno su carta millimetrata.
- Esprimetelo in Minecraft essendo il più chiari possibile per un nuovo studente.

Aspettative:

Ci si aspetta dagli studenti che creino almeno un'area che mostri ciò che la scuola ha da offrire. Gli studenti dovrebbe collaborare fra loro per dare o ricevere assistenza.

Processo fase per fase:

1. Sessione di brainstorming sul possibile scenario e come gli studenti devono creare la propria classe virtuale.
2. Crea gruppi di 2-3 studenti.
3. Discutete e decidete cosa vuol creare ciascun gruppo (quale aula scolastica).
4. Ogni gruppo dovrebbe creare un progetto di bozza su un documento sulle mosse che l'agente dovrebbe fare per creare la propria classe.
5. Create il grafico dell'aula.

Tutte le squadre presentano il loro progetto in classe.



<b>Giochi di simulazione online</b>
<b>Scratch - Crea il tuo proprio gioco</b>
<b>Obiettivi di apprendimento</b>
<p>Svolgendo questa attività, gli studenti saranno in grado di:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. fare della semplice programmazione e codificazione</li> <li>2. mappare le strutture dalla realtà ai grafici</li> <li>3. collaborare in maniera efficace per creare una versione breve del gioco</li> </ol>
<b>Età del gruppo</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 12-15 anni</li> </ul>
<b>Collegamenti a curriculum formali</b>
<p><i>Quali materie scolastiche sono collegate ai vostri contenuti?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Informatica</i></li> <li>• <i>Letteratura</i></li> </ul>
<b>Pre-pianificazione e risorse necessarie</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computer</li> <li>• Scratch Desktop sui computer (<a href="https://scratch.mit.edu/download">https://scratch.mit.edu/download</a>)</li> <li>• Opuscoli informativi su carta stampata</li> </ul>
<b>Lunghezza dell'attività</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 90 minuti</li> </ul>
<b>Numero di persone che possono prendervi parte</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Classe di 20 studenti (gruppi di 2/3 studenti)</li> </ul>
<b>Come portare a termine l'attività</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scarica Scratch Desktop sui computer (<a href="https://scratch.mit.edu/download">https://scratch.mit.edu/download</a>)</li> <li>2. Clicca su <a href="#">Explore</a> per vedere altri giochi e come sono stati creati con l'utilizzo di Scratch. Inoltre, visita la sezione <a href="#">Ideas</a> per vedere le altre possibilità disponibili con l'uso di questo strumento.</li> <li>3. Per questa attività, scegli "<a href="#">Create a Story</a>". Tutti gli studenti dovrebbero vedere il breve video tutorial. L'insegnante dovrebbe anche distribuire il fascicolo con le istruzioni, chiamato "<a href="#">Coding Cards</a>".</li> <li>4. Utilizzando il Modulo 3 del "Manuale per insegnanti ODISSEU" ("Storytelling o l'arte di raccontare storie"), seleziona una delle storie sviluppate dagli studenti oppure cerca online nella sezione <a href="#">Real Life Stories</a> del sito web del progetto ODISSEU, per cercare una storia che vi piacerebbe sviluppare come un gioco usando l'applicazione Scratch.</li> <li>5. Utilizza le <a href="#">lezioni (lesson plan)</a> fornite da Scratch per aiutare gli studenti a creare il proprio gioco.</li> </ol>

<b>Cittadinanza Attiva</b>
<b>Attività 1</b>
<i>Facciamo due chiacchiere!</i>
<b>Obiettivi di apprendimento</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discutere e riflettere sulle vere storie dei rifugiati</li> <li>• Esplorare e fare ricerca sulle tematiche relazionate alla migrazione e all'integrazione</li> <li>• All'interno della comunità scolastica, creare consapevolezza intorno ai problemi che devono affrontare i richiedenti asilo</li> </ul>
<b>Collegamenti a curriculum formali</b>
Educazione civica, filosofia, storia, letteratura, geografia
<b>Pre-pianificazione e risorse necessarie</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individua e invita un rifugiato/collaboratore di una ONG a parlare in classe prima dell'attività</li> <li>• Individua delle storie dalla biblioteca elettronica ODISSEU (<i>come alternativa</i>)</li> <li>• Aiuta gli studenti a formulare le domande</li> <li>• Identifica i temi per la ricerca</li> <li>• PC (per lo meno 1 per classe, possibilmente fino a 3 se è disponibile l'aula di informatica)</li> </ul>
<b>Lunghezza dell'attività</b>
2 x 45 minuti
<b>Numero di persone che possono prendervi parte</b>
15-25 studenti
<b>Come portare a termine l'attività</b>
<p><b>Sessione 1</b></p> <p>Prima di questa sessione, gli studenti, insieme all'insegnante, effettueranno ricerche su ONG locali e organizzazioni guidate da rifugiati (possibilmente svolte nelle attività precedenti) per invitare un rifugiato o un richiedente asilo in classe, affinché possa parlare della propria esperienza e delle opportunità e sfide che ha dovuto affrontare per integrarsi in una società diversa. In alternativa, un rappresentante di una ONG locale che offre supporto a migranti e rifugiati può essere invitato a parlare del proprio lavoro quotidiano e dell'esperienza generale con le persone che tali organizzazioni sostengono.</p> <p>In questo caso, gli studenti in gruppi di 4 saranno invitati a formulare potenziali domande da rivolgere alla persona invitata in classe, domande da formulare in anticipo e da condividere con l'insegnante e il resto della classe per verificarne la pertinenza, l'adeguatezza e il linguaggio utilizzato.</p>





Se nessuna di queste due opzioni fosse possibile, l'insegnante seleziona una o più storie dalla biblioteca elettronica del sito internet del progetto ODISSEU da mostrare ai propri studenti.<sup>28</sup>

**5 minuti:** gli studenti si presentano all'ospite e lo/la ringraziano per aver accettato l'invito. All'ospite viene chiesto se preferisce prima parlare e poi passare alle domande, oppure interagire direttamente con gli studenti fin dall'inizio.

**30 minuti:** l'ospite racconta la propria storia, o tutta in una volta oppure mentre interagisce con gli studenti (questa fase temporale può variare). È estremamente importante che l'insegnante agisca da moderatore comprendendo quando l'ospite non desidera approfondire un particolare evento/tema.

**10 minuti:** Sessione di debriefing. Dopo che l'ospite se ne è andato, gli studenti iniziano a discutere delle sensazioni provate e delle osservazioni sull'incontro e sulla testimonianza della persona. L'insegnante può suggerire alcuni punti di discussione e guidare il dibattito:

- "Come vi siete sentiti durante l'intera esperienza? Vi aspettavate qualcosa di diverso?"
- "Avevate mai avuto l'opportunità di incontrare o di parlare con un rifugiato? Se sì, in quale occasione?"
- "C'è qualche particolare della storia che vi ha colpito? Avete notato qualche difficoltà in particolare che la persona ha menzionato?"
- "Che cosa avete imparato o capito dall'ascolto della storia del nostro ospite?"

## Sessione 2

**5 minuti:** L'insegnante, dopo aver annotato in precedenza le questioni emerse durante l'incontro nella Sessione 1, nonché gli argomenti citati dagli studenti, ne fa un elenco affinché tutti possano vederli e contribuirvi, se necessario (ad esempio, il visitatore menzionato ha trascorso un periodo di detenzione, ha avuto difficoltà ad accedere al sistema scolastico, ecc.).

Al di fuori di questo elenco, l'insegnante chiede agli studenti di scegliere un argomento su cui condurre ulteriori ricerche per comprendere meglio i problemi dei migranti nel/la loro paese/area (per esempio, discorsi di odio online, sistema di accoglienza, lavoro illegale, caporalato, ecc.).

**30 minuti:** La classe viene poi suddivisa in 2/3 gruppi e porta avanti una piccola ricerca sul tema (attraverso le risorse online, i siti web, gli articoli di giornale, ecc.).

**10 minuti:** I gruppi condividono i risultati con gli altri e cercano di riassumerli.

Ulteriori dubbi o domande possono essere appuntati e l'insegnante potrà cercare altre informazioni a riguardo durante la lezione successiva. Come per la Sessione 2 dell'Attività 1, gli studenti possono continuare a lavorare su questo tema nelle successive lezioni e produrre delle infografiche e dei poster sull'argomento, che possono poi essere messi in mostra per l'intera comunità scolastica.

<sup>28</sup> In alternativa, le storie possono essere reperite con l'aiuto di organizzazioni internazionali come UNHCR o IOM, ad esempio tramite la campagna "I am a migrant": <https://iamamigrant.org/>

<b>Cittadinanza Attiva</b>
<b>Attività 2</b>
<i>Organizziamo un'azione!</i>
<b>Obiettivi di apprendimento</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coinvolgere gli studenti nel mettere in pratica il loro apprendimento, sviluppando un'azione di sensibilizzazione relativa alle questioni migratorie all'interno della loro scuola o nella loro comunità</li> <li>• Sviluppare competenze trasversali di attivismo e sensibilizzazione progettando interventi in gruppo e parlando in pubblico</li> </ul>
<b>Collegamenti a curriculum formali</b>
A seconda del tipo di azione, possono essere coinvolte tutte le materie
<b>Pre-pianificazione e risorse necessarie</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evidenziatori, fogli</li> </ul>
<b>Lunghezza dell'attività</b>
60 minuti per definire il progetto e poi dipende dall'azione
<b>Numero di persone che possono prendervi parte</b>
15-25 studenti
<b>Come portare a termine l'attività</b>
<p><b>1. COSA? Discussione di gruppo:</b></p> <p>Discuti in gruppo, insieme agli studenti, la seguente domanda: basandovi su ciò che avete appreso e sperimentato con i diversi strumenti del progetto ODISSEU, cosa vi piacerebbe raccontare ai/vostri/a compagni di scuola/familiari/comunità a proposito dei rifugiati e della migrazione in generale?</p> <p>L'insegnante prenderà nota alla lavagna dei diversi spunti di discussione senza interferire con la creatività degli studenti. 15 min</p> <p>Per una progettazione efficace dell'azione, il gruppo dovrebbe considerare di usare le seguenti fasi:</p> <p><b>2. COME? Definire l'azione</b> (per ulteriori riferimenti <a href="https://sfyouth.eu/index.php/it-IT/sfyouth-toolkit/skills-topics">https://sfyouth.eu/index.php/it-IT/sfyouth-toolkit/skills-topics</a> )</p> <p>Lascia che gli studenti si organizzino in autonomia per:</p>



- Preparare una lista di attività e decidere cosa sia fattibile considerando costi e risorse disponibili, così da stabilire le priorità e raggiungere il consenso a un'azione specifica.
- Assegnare i ruoli e le responsabilità all'interno del gruppo, in base alle competenze, gli interessi e la disponibilità di tempo.
- Individuare le principali parti interessate (chi può aiutare a realizzare tutto questo? Forse le associazioni locali, il Comune, il dirigente della scuola, ecc.), dato che la fattibilità dell'azione dipende dal supporto delle persone.
- Suddividere le attività in sotto-fasi, più piccole e misurabili. Questo garantirà che tutte le attività svolte dagli studenti saranno realistiche e realizzabili (di cosa hanno bisogno gli studenti ed entro quando deve essere fatto?)
- Assicurarsi che ci sia un referente responsabile di ogni mansione.
- Creare un cronogramma con degli obiettivi intermedi prestabiliti (momenti chiave del progredire dell'azione).
- Monitorare che le attività progrediscano.
- Valutare il processo alla fine dell'azione!

### Esempi di azioni

#### IIS "Leonardo da Vinci" di Roma - La nostra azione in appoggio ai rifugiati

Noi, studenti dell'Istituto "Leonardo da Vinci" di Roma, abbiamo scelto come azione pratica per sensibilizzare le persone verso i rifugiati l'opportunità che ci ha offerto "Mondo Digitale", in collaborazione con Microsoft: accogliere i rifugiati nella nostra scuola e insegnare loro ad usare il computer.

Perciò, ogni mercoledì pomeriggio, dalle 14:30 alle 17:00, riceviamo i rifugiati e operiamo in qualità di tutor, cercando di aiutarli a utilizzare le tecnologie digitali e supportandoli anche nell'uso della lingua italiana. Sappiamo molto bene di essere il futuro e che potremmo fare la differenza: in questo progetto utilizziamo le nostre competenze digitali e, per questo motivo, la nostra scuola ci ha fornito le strutture che ci hanno aiutato a raggiungere l'obiettivo.

Durante il primo incontro, abbiamo chiesto loro quale, fra questi argomenti, sarebbe stato il più interessante:

- usare i social network
- usare le applicazioni software
- usare lo smartphone
- imparare a scrivere un curriculum
- trovare un lavoro
- trasferirsi a Roma

Dopo aver scelto quelli che li interessavano di più, si sono uniti a noi. Abbiamo così formato un gruppo di 2/3 rifugiati, iniziando a lavorare insieme. In questo modo, abbiamo fatto amicizia molto in fretta.





La nostra idea personale è che cercheremo di aiutarli ogni volta che potremo, perché siamo convinti che tutti debbano sentirsi liberi in quanto persone libere con il diritto di imparare e avere amici. Alla fine del progetto verrà organizzata una partita di calcio per rinsaldare la nostra amicizia.

<https://fys-forums.eu/it/blog>

**Com'è essere un migrante. Istituto Vittoria Colonna, Arezzo.**

*STRANIERO! Se tu, passando, mi vedi e vorresti rivolgermi la parola, perché non dovresti farlo?*

*E perché io non dovrei parlare con te?*

Venerdì 19 maggio 2017, gli studenti dell'Istituto Vittorio Colonna hanno finalmente portato a termine la loro azione.

"Per noi, tutto è cominciato con alcuni seminari a scuola per scoprire di più sulle persone costrette a fuggire e anche su Oxfam, ed è continuato con un Forum a Roma per scambiarsi opinioni e punti di vista con studenti di altre città italiane che facevano anch'esse parte del progetto. Il nostro lavoro, la collaborazione e l'impegno ci hanno ripagato con grandi soddisfazioni a Roma, ma queste possono essere ancora più grandi se deciderete di unirvi a noi! Per questo motivo, vorremmo condividere con voi le nostre emozioni e le verità - troppo spesso passate sotto silenzio - che abbiamo vissuto e imparato in questi mesi".

Questa è solo una parte del volantino dell'azione e riflette esattamente l'ambiente amichevole e di profonda riflessione che si è creato durante il dibattito.

All'incontro hanno partecipato circa 60 studenti, guidati dai nostri giovani leader e supportati da Claudia, Gabriele, Christian e Riccardo, nominati esperti Oxfam e invitati a condividere le loro opinioni e conoscenze sull'argomento.

Mentre Leonardo distribuiva le targhette Oxfam a tutti i partecipanti, Denise dava il benvenuto agli studenti che entravano nella stanza e Paola stava provando il suo discorso di apertura. Paola ha quindi spiegato il viaggio che aveva portato a quel momento, ha presentato il team FYSF e gli esperti e ha lasciato la parola a Valentina.

Valentina ha condotto poi il Globingo, animando l'ambiente e rompendo il ghiaccio: i partecipanti hanno capito che viviamo tutti in un mondo globalizzato e come la dimensione globale è collegata a quella locale, uno dei loro messaggi principali!

Poi, è stato il turno di Alessia di mostrare il video *Refugee Children Share Their Stories* ("I bambini rifugiati condividono le loro storie") e di iniziare un dibattito sulle sensazioni e le impressioni. Questo momento ha dato il via a una grande interazione con i presenti, che hanno richiesto maggiori informazioni.

A questo punto, Leonardo, Denise e Valentina erano pronti a fornire fatti e dati sulle persone in movimento. Sono state poste anche domande difficili, tra cui perché i giovani spesso non mostrino interesse per questo argomento.





Tra le risposte date, c'erano "Perché è un tema troppo complesso", "Non ci fidiamo più di internet. Dove possiamo cercare informazioni? Quali sono i siti più affidabili?".

Paola e Paul hanno mostrato una clip del film "Fuocoammare", iniziando a moderare il dibattito e questo è il momento in cui l'esperto di Oxfam ha dato maggiori informazioni su ciò che accade quando i richiedenti asilo arrivano sulle coste italiane, a Lampedusa. Hanno anche fatto domande sull'impatto emozionale di lavorare con persone così vulnerabili. Il dibattito avrebbe potuto continuare per ore.

Giulia e Sara avrebbero dovuto svolgere l'ultima attività, "Where do I stand" ma il tempo era finito. La prossima volta, hanno detto!

Il tirocinante di Oxfam li ha invitati a un dibattito pubblico il giorno seguente, sulla regolamentazione della richiesta dei richiedenti asilo in Italia (legge Minniti) e... Leonardo è venuto e ha partecipato.

"I giovani sono veramente capaci di sorprenderti", ha detto la professoressa Vania Fattorini, sottolineando che era sicura si sarebbero comportati bene, ma gli studenti sono andati ben oltre le sue aspettative e hanno parlato senza esitazione di fronte a 60 compagni di scuola.

Un grazie enorme a questa meravigliosa squadra, al tirocinante di Oxfam Italia Intercultura e alle professoressa Vania Fattorini e Silvia Tiezzi, che hanno reso possibile questo progetto con motivazione e contro ogni aspettativa.

Paul ha detto: "Mi ha sorpreso l'interesse della gente! Alla fine, era proprio vero che "Quelli che verranno saranno le persone giuste" (Paul si riferisce a quello che Claudia di Oxfam gli ha detto in risposta alle sue preoccupazioni all'idea che poche persone avrebbero partecipato all'evento, ndr).

Denise condivide: "L'interesse e la partecipazione della nostra scuola di ragazzi e ragazze: Mi ha fatto piacere vedere che i ragazzi hanno mostrato la giusta attenzione verso il progetto e spero che continueranno a imparare di più su questo argomento, a partire da ciò che abbiamo detto loro".

Valentina ha aggiunto: "I volti confusi dei partecipanti quando hanno sentito i dati e le informazioni che abbiamo dato loro! Non erano a conoscenza di fatti così importanti e questo sicuramente li ha portati a riflettere di più su questi, quindi spero che questa azione - sebbene piccola - sia stata un grande input per loro per ottenere informazioni più approfondite dai social media".

Giulia ha risposto: "Questo progetto ha coinvolto tutti e, personalmente, mi ha insegnato a non mollare di fronte alle difficoltà, per quanto inaspettate potrebbero essere".

Paola ha concluso: "Non avrei mai pensato di sentirmi così di fronte a queste tematiche. Mai. Mi avete aiutato a capire cosa vorrei fare fra un anno, una volta finita la scuola".

Grazie mille a tutte e a tutti! Un altro grazie speciale al Preside, il Professor Gatteschi, e allo staff della scuola. <https://fys-forums.eu/it/blog/363-what-it-feels-like-to-be-a-migrant-istituto-vittoria-colonna-arezzo>





ODISSEU

## ALLEGATI

### Attività 1



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

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione  
può essere fatta delle informazioni ivi contenute.  
Progetto n° 2018-1-IT02-KA201-048187

## ALLEGATO 2 – Attività di ricerca 1

Analisi del contenuto - Processi specifici	giornale 1	giornale 2
1. Analisi della frequenza		
Quanti articoli di giornale affrontano i temi della migrazione?	...	...
Quali sono le parole/i termini/le frasi utilizzate, che si ricollegano al fenomeno della migrazione?	...	...
Quanto spesso la parola "migrazione"/"migrante" ricorre negli articoli del giornale/della rivista?	...	...
2. Analisi della validità		
Numeri di articoli pro-migrazione	...	...
Numeri di articoli contro la migrazione	...	...
Numeri di articoli neutrali	...	...
3. Analisi dell'intensità		
Quale tipo di materiale analizzate: articoli, notizie dei TG, titoli di quotidiani, discorsi?	...	...
Dove è posizionato/a l'articolo/la notizia in questione?	...	...
Vi sono immagini correlate all'articolo/alla notizia analizzato/a?	...	...
Quanti sono i commenti positivi? E quelli negativi?	...	...
4. Analisi della quota		
Come considerate l'atteggiamento dei media nei confronti del fenomeno della migrazione: positivo, negativo o neutrale?	...	...



**ALLEGATO 3 - Attività di ricerca 2**


<b>Analisi del contenuto - Processi specifici</b>	<b>TV/stazione radio/agenzia di stampa 1</b>	<b>TV/stazione radio/agenzia di stampa 2</b>
1. Analisi della frequenza		
Quante/i notizie/programmi si sono preoccupati di affrontare il tema della migrazione?	...	...
Quali sono le parole/i termini/le frasi utilizzate, che si ricollegano al fenomeno della migrazione?	...	...
Quanto spesso la parola "migrazione"/"migrante"/"migrazione forzata" compare nelle notizie/negli spettacoli analizzate/i?	...	...
2. Analisi della validità		
Numero di notizie/spettacoli pro-migrazione	...	...
Numero di notizie/spettacoli contro la migrazione	...	...
Numero di notizie/spettacoli neutrali	...	...
3. Analisi dell'intensità		
Quale tipo di materiale analizzate: notizie dei TG, trasmissioni, reportage, discorsi?	...	...
Dove è posizionata/o la notizia/trasmissione?	...	...
Vi sono delle immagini correlate alla notizia/trasmissione analizzata?	...	...
Vi sono dei commenti?	...	...
Se sì, sono positivi o negativi?	...	...
4. Analisi della quota		
Come giudichereste l'atteggiamento delle TV/stazioni radio/agenzie di stampa nei confronti del fenomeno della migrazione: positivo, negativo o neutrale?	...	...



## ALLEGATO 4 - INVENTA UNA STORIA

# INVENTA UNA STORIA

## Applicando il MODELLO ADDIE

Fasi	Processo	comple- tato 
1. Analisi (10 minuti)	<p>Identificate il pubblico con cui avete pianificato di condividere la vostra storia</p> <p>Con chi volete condividerla?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Con gli amici</li> <li><input type="radio"/> Con la famiglia</li> <li><input type="radio"/> Con i compagni e coetanei</li> <li><input type="radio"/> Con un pubblico più vasto</li> <li><input type="radio"/> Un mix delle opzioni di cui sopra</li> </ul> <p>Cercate di ottenere più informazioni possibili sul vostro pubblico</p> <p><b>Compito:</b> Scrivete almeno 5 caratteristiche del vostro pubblico</p> <p>Definite ciò che vorreste ottenere raccontando la vostra storia</p> <p>Volete:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• far rivivere al pubblico una situazione che voi stessi avete vissuto?</li> <li>• suscitare empatia verso voi stessi o un gruppo di persone?</li> <li>• rendere consapevoli riguardo a determinate tematiche? Ecc.</li> </ul> <p><b>Compito:</b> scrivete almeno 1 ragione per condividere la vostra storia</p>	
2. Progettazione (50 minuti)	<p>Identificate quali competenze e conoscenze volete sviluppare nel pubblico dalla storia che gli racconterete</p> <p><b>Compito:</b> Scrivete almeno 3 competenze o conoscenze che volete trasferire al vostro pubblico</p>	



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuate la modalità in cui potrete misurare se il vostro pubblico ha ricevuto o meno il “messaggio” e appreso le competenze e conoscenze previste</li> </ul> <p><b>Compito:</b> Scrivete almeno 1 domanda che vorreste fare al pubblico per valutare la sua conoscenza e comprensione</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificate lo strumento per condividere la vostra storia</li> </ul> <p><b>Compito:</b> Vorreste condividere una storia scritta, video, podcast, una storia digitale o una combinazione delle opzioni di cui sopra?</p> <p>Progettate la vostra storia nel formato preferito</p>	
3. Sviluppo (10 minuti)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppate una strategia per condividere la vostra storia - pensate alle modalità, come potete raggiungere il vostro pubblico affinché riceva il messaggio - “Progettate”</li> </ul> <p><b>Compito:</b> Identificate se si desidera condividere la propria storia con un gruppo o solo con singoli, scegliete un ambiente (aula, luogo pubblico ecc.) e pensate anche a cos'altro sarebbe necessario per condividere la propria storia (stampe, attrezzature informatiche, ecc.).</p>	
4.Implementazione (5 minuti/gruppo)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentate alla classe la vostra storia</li> </ul>	
5. Valutazione (10 minuti)	<p>Valutate se siete riusciti nell'intento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il pubblico ha ricevuto il vostro messaggio?</li> <li>• Al pubblico è piaciuta la storia?</li> <li>• Cambiereste qualcosa per la prossima volta?</li> </ul> <p><b>Compito:</b> Riflettete sul processo e scrivete le vostre conclusioni. Cosa ha funzionato bene e cosa, invece, vorreste cambiare?</p>	



ODISSEU



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

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. La presente pubblicazione

possa essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Progetto n° 2018-1-IT02-KA201-048187