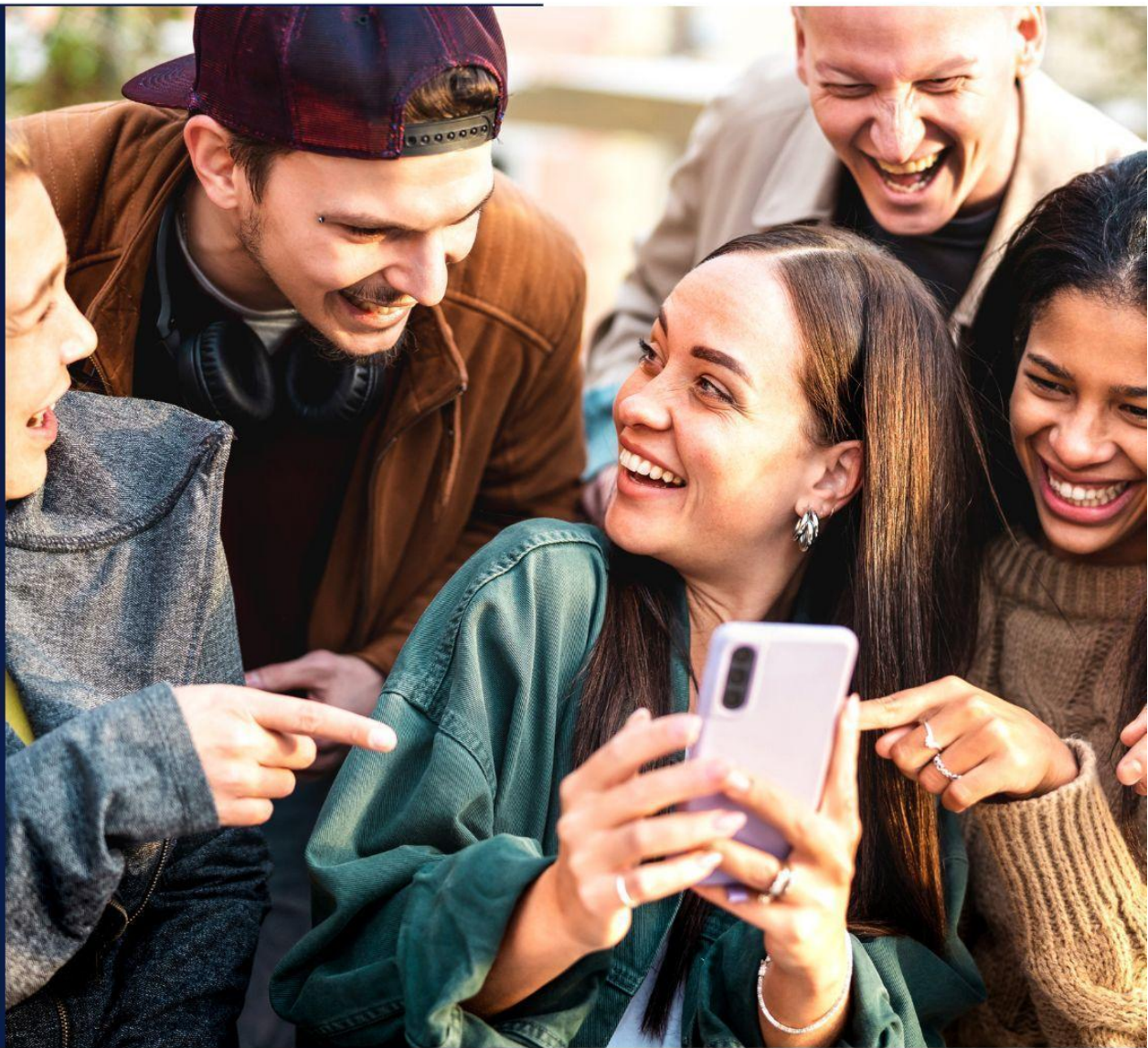




EMPOWERING YOUTH TO REDISCOVER EUROPE'S ARCHITECTURAL LEGACY

A3.2 CREATING GUIDELINES AND TEMPLATES THAT WILL SUPPORT THE PROCESS OF DIGITAL NARRATIVE CREATION, INCLUDING SUGGESTIONS OF MULTIMEDIA MATERIAL, FORMAT OF PICTURES, LENGTH OF TEXT, STEP BY STEP-BY-STEP GUIDE IN DIGITAL NARRATIVE CREATION.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Foundation for the Management of European Lifelong Learning Programmes. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them. Project Number: KA220-YOU-7A2D4D49



Skeda tad-Dokument

Numru tal-Proġett:	2023-2-FR02-KA220-YOU-000174646
Akronimu tal-Proġett:	ArchTech
Titlu tal-Proġett:	Empowering Youth to Rediscover Europe's Architectural Legacy
Riżultat:	A3.2 Creating guidelines and templates that will support the process of digital narrative creation, including suggestions of multimedia material, the format of pictures, the length of text, and a step-by-step guide in digital narrative creation.
Awtur(i):	Valanto Constantinou, Citizens in Power
Reviżur(i):	Angelo Marco Luccini, Ludicius
Approvat minn:	L-Imsieħba Kollha
Astratt:	L-Attività A3.2 tiffoka fuq l-iżvilupp ta' linji gwida prattiċi u mudelli biex jiffaċilitaw il-ħolqien ta' rakkonti diġitali. Dawn ir-riżorsi se jipprovdu struzzjonijiet ċari u dettaljati għall-bini ta' stejjer konvinċenti u aċċessibbli f'forma diġitali. Il-linji gwida se jinkludu rakkomandazzjonijiet dwar l-użu ta' elementi multimedjali bħal stampi, awdjo, u vidjow; standards għall-formattjar tal-istampi; u gwida dwar it-tul u l-istruttura ottimali tat-test. Il-mudelli se jiżguraw konsistenza u faċilità fl-użu fost gruppi ta' utenti differenti, filwaqt li jippromwovu wkoll il-kreattività u l-inklużività fil-prattiċi tar-rakkont tal-istejjer diġitali. Ir-riżultat se jkun sett ta' għodod komprensiv li jippermetti lil diversi partijiet ikkonċernati jipproduċu rakkonti diġitali impenjattivi, koerenti u faċli biex jintużaw.
Lista ta' Kliem Ewlieni:	Digital Narratives, Storytelling Toolkit, Inclusive Design, Digital Creativity, Multimedia Guidelines, Accessible Content, CoCreation
Livell ta' Disseminazzjoni:	Constantinou, V. (2025) R3.2 – Guide for Youth Workers, for the creation of digital narratives and theory behind its benefits, justify framework of





digital narratives for this project to feed as pins in the interactive maps. ArchTech Consortium.

Creative Commons – Attribution 4.9 International - CC BY 4.0



Dikjarazzjoni ta' oriġinalità

Dan il-prodott fih xogħol oriġinali u mhux ippubblikat, ħlief fejn indikat mod ieħor. Rikonoxximent ta' materjal ippubblikat qabel u x-xogħol ta' ħaddieħor sar permezz ta' ċitazzjoni xierqa, kwotazzjoni, jew it-tnejn.

Ċaħda ta' Responsabbiltà

 Co-funded by the European Union	Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project Number: 2023-2-FR02-KA220-YOU-000174646
--	--





Sħubija

Isem	Rwol	Pajjiż
LUDICIUS INTERACTIVE SARL	Coordinator	France
C.I.P. CITIZENS IN POWER	Partner	Cyprus
INNOVATION HIVE	Partner	Greece
KLEMKA COLAB	Partner	Spain
UNIVERSITA TA MALTA	Partner	Malta

Il-Logos tas-Sħab Kollha



Kronoloġija tar-Reviżjonijiet

Verżjoni	Data	Rivedut minn	Reviżjoni
V1	12/09/2025	Valanto Constantinou	1 st draft
V2			





Werrej

Skeda tad-Dokument.....	1
Partnership.....	3
Contents.....	4
INTRODUZZJONI.....	5
Glossarju ta' Termini Ewlenin.....	5
Għanijiet tal-Gwida.....	5
Rwoli u Responsabbiltajiet.....	6
1. QAFAS TEORETIKU.....	7
1.1 1.1 Narrattivi Diġitali fl-Edukazzjoni Mhux Formali.....	7
1.2 Ingaġġ mal-Wirt u l-Formazzjoni tal-Identità.....	8
1.3 L-Inklużjoni Diġitali u r-Rwol tal-Ħaddiema maż-Żgħażaġħ.....	8
1.4 Il-Gamifikazzjoni u l-Ingaġġ.....	9
2. LINJI GWIDA PRATTIĊI.....	10
2.1 Struttura ta' Integrazzjoni Pass Pass.....	10
2.1.1 Oqsma Definiti minn Qabel u Dñul ta' Data.....	10
2.1.2 Prattiki ta' Inklużività u Aċċessibbiltà.....	11
2.2 Integrazzjoni Multimedjali.....	11
2.3 Ġustifikazzjoni Metodoloġika.....	11
2.3.1 Strateġiji ta' Ingaġġ u Motivazzjoni.....	12
2.3.2 Assigurazzjoni tal-Kwalità u Feedback Loops.....	12
2.3.4 Evalwazzjoni u Kejl tal-Impatt.....	12
KONKLUŻJONI.....	13
REFERENZI.....	14
Annessi.....	16
Anness A – Mudell Narrattiv.....	16
Anness B – Checklist tal-Multimedia u l-Aċċessibbiltà.....	17



INTRODUZZJONI

Dan id-dokument jippreżenta l-Gwida għall-Ħaddiema maż-Żgħażaġħ (R3.2), prodotta bħala parti mill-Attività A3.2. Il-gwida tistabbilixxi kemm il-qafas Prattiku kif ukoll dak teoretiku għall-ħolqien ta' narrattivi diġitali fi ħdan il-proġett ArchTech. Hija għandha l-għan li toffri lill-ħaddiema maż-Żgħażaġħ linji gwida konkreti u mudelli lesti għall-użu biex jipproduċu narrattivi li jgħaqqdu test, stampi u multimedja, filwaqt li ttiprovdi wkoll metodoloġija pass pass biex tiżgura ċarezza, aċċessibbiltà u koerenza.

Lil hinn mill-istruzzjonijiet prattiċi, il-gwida tiddeskrivi l-benefiċċji teoretiċi tan-narrattivi diġitali għall-edukazzjoni mhux formali u l-ingaġġ mal-wirt kulturali. Billi tippermetti liż-Żgħażaġħ joħolqu flimkien stejjer marbuta ma' binjiet ta' wirt magħżula, in-narrattivi diġitali jtejbju l-kreattività, isaħħu l-ħiliet diġitali u jippromwovu riflessjoni kritika dwar l-identità kulturali.

Ir-riżultati żviluppati taħt A3.2 se jiddaħħlu direttament fil-mapep interattivi tal-proġett, fejn in-narrattivi se jiffunzjonaw bħala "pins" li jagħtu l-ħajja lis-siti tal-wirt għal udjenzi differenti. B'dan il-mod, din il-gwida tikkontribwixxi għall-għan usa' ta' ArchTech li tagħti s-setgħa lill-ħaddiema maż-Żgħażaġħ biex jaġixxu bħala faċilitaturi ta' rakkont ta' stejjer diġitali inklużiv u biex tissaħħaħ ir-rabta bejn iż-Żgħażaġħ u l-wirt Ewropew.

Glossarju ta' Termini Ewlenin

Narrattivi diġitali huma stejjer li jgħaqqdu elementi multimedjali bħal test, stampi, awdjo u vidjow biex jarrikkixxu l-esperjenza tar-rakkont tal-istorja. Edukazzjoni mhux formali tirreferi għal tagħlim li jseħħ lil hinn mill-ambjenti tradizzjonali tal-iskola u ħafna drabi huwa flessibbli, iċċentrat fuq l-istudent u bbażat fil-komunità, pereżempju, permezz ta' workshops għaž-Żgħażaġħ jew proġetti lokali. Ingaġġ mal-wirt jiddeskrivi attivitajiet li jgħaqqdu n-nies mal-wirt kulturali u storiku, filwaqt li jippromwovu l-kuxjenza, l-appartenenza u l-partecipazzjoni. Inklużjoni diġitali tfisser li jiġi żgurat li kulħadd ikollu aċċess ekwu għal għodod u ħiliet diġitali sabiex kulħadd ikun jista' jieħu sehem f'proġetti diġitali b'kunfidenza u b'mod effettiv.

Għanijiet tal-Gwida

L-għanijiet speċifiċi ta' din il-gwida huma li:

- Tipprovdi lill-ħaddiema maż-Żgħażaġħ linji gwida u mudelli ċari u lesti għall-użu għar-rakkont ta' stejjer diġitali.
- Tappoġġja liż-Żgħażaġħ fil-ko-ħolqien ta' narrattivi impenjattivi u aċċessibbli dwar bini ta' wirt.
- Tiżgura konsistenza u komparabbiltà bejn in-narrattivi għall-integrazzjoni fil-mapep interattivi ta' ArchTech.



- Tippiromwovi l-inklużjoni, l-aċċessibbiltà u l-kreattività fl-edukazzjoni tal-wirt diġitali.

Rwoli u Responsabbiltajiet

Rwoli u Responsabbiltajiet tal-Utenti Il-ħaddiema maż-żgħażagħ se jaġixxu bħala faċilitaturi, mentors u gwidi. Huma se jipprovdu appoġġ prattiku u pedagoġiku, mill-għajnuna fil-ħolqien tal-kontenut sat-tisħiħ tal-ħiliet tekniċi u l-promozzjoni ta' prinċipji etiċi fir-rakkont tal-istejjer, bħar-rispett għall-privatezza u l-kunsens infurmat. Il-parteċipanti żgħażagħ se jieħdu r-rwol ta' riċerkaturi u ko-kreatturi, billi jikkontribwixxu l-perspettivi tagħhom, jiġbru informazzjoni u jipproduċu stejjer diġitali arrikkiti bil-multimedja. Iż-żewġ gruppi huma mistennija li jaħdmu flimkien fi spirtu ta' rispett reċiproku u kollaborazzjoni, biex jiżguraw li l-prattiki tar-rakkont tal-istejjer jibqgħu etiċi, inklużivi u parteċipattivi.



1. QAFAS TEORETIKU

1.1 1.1 Narrattivi Diġitali fl-Edukazzjoni Mhux Formali

L-istejjer huma wieħed mill-aktar modi b'saħħithom biex in-nies jikkonnettjaw ma' postijiet u kultura. Ir-riċerka turi li r-rakkont tal-istejjer (storytelling) jgħin lill-udjenzi jinvolvu ruħhom b'mod aktar profund fil-prattiċi kulturali u l-wirt (Vrebos et al. 2022; Goskar 2022a; Blaschitz, Mayr u Oppl 2022). Permezz tal-istejjer, is-siti tal-wirt, il-binjiet u l-oġġetti jiksbu tifsira, u n-nies jiżviluppaw sens aktar b'saħħtu ta' appartenenza. Il-qsim tal-istejjer jista' jibdel mixja f'belt f'esperjenza personali li tqanqal emozzjoni u tneġġeġ lin-nies biex jirritornaw, jirrakkomandaw u jerġgħu jipparteċipaw.

In-narrattivi jagħmlu wkoll l-ispazji kulturali aktar miftuħa u inklużivi. Huma jgħibu flimkien ilħna u perspettivi differenti, filwaqt li jżommu l-memorja kulturali ħajja u jagħmluha rilevanti għall-komunitajiet tal-lum. Minflok verżjoni "uffiċjali" waħda tal-istorja, l-istejjer jippermettu djalogu, polivokali (ħafna ilħna) u parteċipazzjoni (Serota 2005; Hein 2000).

Ir-rakkont tal-istejjer diġitali jibni fuq din it-tradizzjoni billi jżid il-multimedja, pereżempju, test, stampi, awdjo u vidjow, biex jinħolqu modi aktar rikki u flessibbli kif jingħadu l-istejjer. Ir-riċerka tenfasizza li r-rakkont diġitali ddisinjat tajjeb għandu jinkludi: intenzjonijiet ċari, gwida tajba mill-faċilitatur, attenzjoni għall-bżonnijiet tal-parteċipanti, integrazzjoni narrattiva b'saħħitha, appoġġ għall-produzzjoni, teknoloġija aċċessibbli, u opportunitajiet għall-qsim u l-kollaborazzjoni (Arnau Erta-Majó & Vaquero, 2023).



Għaż-żgħażaġħ, ir-rakkont tal-istejjer diġitali jista' jkun aktar minn sempliċiment eżerċizzju kreattiv. Jista' jgħin视角 jibnu l-ħidma f'tim, il-ħiliet diġitali u l-ħsieb kritiku. Billi jippreparaw l-abbozzi, kitba ta' skripts u jipproduċu l-istejjer tagħhom stess, huma jipprattikaw ir-riflessjoni u r-reviżjoni mill-pari, li jiżviluppa kemm il-kunfidenza kif ukoll il-litteriżmu diġitali (Roza 2023; Yang 2012).



1.2 Ingaġġ mal-Wirt u l-Formazzjoni tal-Identità

Ir-rakkont tal-istejjer dejjem kien importanti ħafna fit-trażmissjoni tal-valuri kulturali. Fl-era diġitali, jipprovdi wkoll opportunitajiet ġodda għall-ingaġġ mal-wirt kulturali. Proġetti parteċipattivi ta' rakkont ta' stejjer diġitali huma kapaċi jagħtu s-setgħa liż-żgħażaġ biex joħolqu flimkien narrattivi dwar bini ta' wirt u assi kulturali lokali, filwaqt li jsaħħu s-sens ta' identità tagħhom u r-rabtiet mal-komunità tagħhom (Zort, 2023). Riċerka riċenti tenfasizza r-rwol tal-edukaturi u l-familji fil-faċilitazzjoni ta' din it-trażmissjoni, bl-użu ta' pjattaformi diġitali biex il-valuri kulturali jsiru aċċessibbli u attraenti għall-ġenerazzjonijiet iżgħar (Zort, 2023).

Ir-rakkont tal-istejjer diġitali joffri mod rikku u interattiv kif jiġi ppreżentat il-wirt kulturali, filwaqt li jappoġġja l-preservazzjoni u t-trasferiment tat-tradizzjonijiet permezz ta' midja kreattiva. L-integrazzjoni narrattiva, speċjalment meta ffaċilitata minn ħaddiema maż-żgħażaġ, tippermetti liż-żgħażaġ jaġixxu bħala aġenti ta' kontinwità kulturali u sostenibbiltà (Zort, 2023).

1.3 L-Inklużjoni Diġitali u r-Rwol tal-Ħaddiema maż-Żgħażaġ

Il-ħaddiema maż-żgħażaġ huma ċentrali għall-avvanz tal-inklużjoni diġitali permezz tal-produzzjoni ta' midja kreattiva u r-rakkont ta' stejjer diġitali. Ir-rwol tagħhom jinvolve l-ġoti ta' riżorsi, gwida u appoġġ għal proġetti diġitali u l-iżgurar ta' aċċess ekwu

għat-teknoloġija u l-opportunitajiet ta' taġġlim, partikolarment għal żgħażaġ vulnerabbli jew emarġinati (Vermeire, 2024). Prattiki diġitalment inklużivi għandhom jibdeu mill-bżonnijiet u t-talenti taż-żgħażaġ, billi joffrullhom parteċipazzjoni attiva, appoġġ għall-iżvilupp ta' ħiliet diġitali, u kollaborazzjoni ma' partijiet interessati oħra (Vermeire, 2024).

Inklużjoni diġitali b'suċċess teħtieġ li l-ħaddiema

maż-żgħażaġ irawmu ċittadinanza diġitali, litteriżmu fil-midja, u spazji ta' taġġlim kollaborattiv fejn varjetà ta' għodod diġitali u midja jistgħu jiġu esplorati b'mod sikur. Dan l-approċċ huwa speċjalment importanti biex jitnaqqsu l-lakuni edukattivi u tiġi appoġġjata





L-parteċipazzjoni soċjali għaż-żgħażagħ kollha, irrISPettivament mill-isfond jew mill-ostakli għall-aċċess (Vermeire, 2024; Carmi, 2020).

L-għarfien teoretiku deskritt hawn fuq jenfasizza l-valur edukattiv, kulturali u soċjali tan-narrattivi diġitali. It-taqsimha li jmiss tittrasforma dawn il-prinċipji f'passi prattiċi u mudelli li l-ħaddiema maż-żgħażagħ jistgħu japplikaw direttament f'workshops u attivitajiet ta' ko-ħolqien ma' parteċipanti żgħażagħ.

1.4 Il-Gamifikazzjoni u l-Ingaġġ

Ir-riċerka wriet li l-gamifikazzjoni (l-użu ta' elementi mil-logħob f'kuntesti oħra) iżżid l-ingaġġ billi tissodisfa bżonnijiet ta' kompetenza, awtonomija, u relazzjoni. Dawn il-mekkaniżmi jsaħħnu l-motivazzjoni u l-parteċipazzjoni sostnuta f'kuntesti ta' tagħlim u oħrajn (Bitrián, P., Buil, I., Catalán, S., 2021) (Jack, E., et al., 2025). Reviżjoni sistematika tal-impatt tal-gamifikazzjoni fuq l-ingaġġ fl-iskejjel uriet ukoll effetti b'saħħithom fuq il-motivazzjoni, il-parteċipazzjoni, u t-tagħlim kollaborattiv (Ramírez Ruiz, J.J. et al., 2024).

L-iżolament soċjali huwa ta' tħassib għas-saħħha pubblika, peress li ġie assoċjat ma' saħħha ħażina, riżultati agħar fis-saħħha kardjovaskulari u mentali, riskju akbar ta' abbuż minn sustanzi, u mortalità prematura (Leigh-Hunt, N., et al., 2017). Studju riċenti li kkunsidra 17-il pajjiż Ewropew indika li individwi iżolati soċjalment huma aktar probabbli li jkunu fiżikament inattivi, b'konsegwenzi importanti fuq is-saħħha (Delerue Matos, A., 2021). In-nuqqas ta' konnessjonijiet soċjali u interazzjonijiet soċjali sinifikanti jista' jwassal għal sentimenti ta' solitudni u nuqqas ta' tama, li huma marbuta ma' riskju akbar ta' dipressjoni u ansjetà. Għall-kuntrarju, l-appoġġ soċjali jista' jgħin lill-individwi biex ilaħħqu ma' sitwazzjonijiet stressanti, inaqqas il-livell ta' stress, u jtejjeb l-istima tagħhom infushom.

Il-fattur ewlieni li jinfluwenza l-effett fuq l-imġiba ta' għajnuna u prosoċjali versus mġiba malevolenti u antisoċjali jidher li huwa l-punt sa fejn il-logħob jintlagħab b'mod kooperattiv versus b'mod kompetittiv (Ferguson, C. J., & Garza, A., 2011). Barra minn hekk, kif tirrakkomanda t-teorija tal-mentalità tat-tkabbir (growth mindset), huwa l-isforz aktar milli t-talent li għandu jiġi mfaħħar, irrISPettivament mis-suċċess miksub mill-attività (Dweck, C., 2016).

Fl-aħħar nett, l-użu ta' kontenut kulturali f'esperjenzi ta' logħob diġitali ġie inkluż f'suġġerimenti ta' xenarji permezz tal-użu ta' fatti storiċi jew eroj, u permezz tal-adozzjoni ta' leġġendi (eż. Legends of Europe, ThIATRO (Froschauer, J., 2012)) u ħrejjef, poeżija jew rumanzi. Madankollu, jekk jogħġbok innota li dan kollu jista' jiġi implimentat f'kull ħin f'ambjenti wiċċ imb wiċċ u b'mod indipendenti mill-karatteristiċi speċifiċi tal-app "Building Alert!" li l-ħaddiema maż-żgħażagħ u l-parteċipanti se jużaw. Il-biċċa l-kbira tal-ħin, il-ħaddiema maż-żgħażagħ huma midħla sew tat-tekniki ta' ingaġġ u parteċipazzjoni. Pereżempju, tekniki ta' faċilitazzjoni bħal "1-2-4-All" jistgħu jiggarrantixxu l-inklużjoni effettiva tal-parteċipanti kollha.



2. LINJI GWIDA PRATTIČI

L-għan ta' din it-taqsimha huwa li tiddeskrivi l-ispeċifikazzjonijiet tad-disinn u l-gwida metodoloġika għall-ħolqien ta' narrattivi diġitali, filwaqt li tiżgura li l-proċess ikun kapaċi jissodisfa l-ħtiġijiet kemm tal-ħaddiema maż-żgħażaġħ kif ukoll tal-parteċipanti żgħażaġħ. Il-linji gwida se jibnu fuq l-għanijiet tal-proġett ArchTech, is-sejbiet tal-attivitajiet pilota, ir-riżultati tal-moduli, ir-rakkomandazzjonijiet li rriżultaw mid-diskussjonijiet tal-Kumitat ta' Tmexxija, u r-riċerka akkademika rilevanti dwar ir-rakkont tal-istejjer diġitali u l-edukazzjoni mhux formali.

Biex tiġi żgurata l-konsistenza fl-entrati kollha, il-linji gwida se jistabbilixxu qafas unifikat li jibbilanċja l-kreattività mal-aċċessibbiltà. Huma se jipprovdu struttura ċara u gwida Prattika Pass Pass, li jagħtu l-opportunità lill-ħaddiema maż-żgħażaġħ biex jappoġġjaw liż-żgħażaġħ fil-produzzjoni ta' narrattivi li huma impenjattivi, koerenti, u allinjati mal-għanijiet tal-proġett. Dan l-approċċ jiggarrantixxi li n-narrattivi diġitali kollha jkunu jistgħu jiġu integrati faċilment fil-mapep interattivi ta' ArchTech filwaqt li jinżammu standards ta' kwalità għolja u ta' inklużività.

2.1 Struttura ta' Integrazzjoni Pass Pass

2.1.1 Oqsma Definiti minn Qabel u Dħul ta' Data

Il-pjattaforma ArchTech tipprovdi ambjent strutturat u aċċessibbli għall-ħolqien ta' narrattivi diġitali. Il-ħaddiema maż-żgħażaġħ u l-parteċipanti jibdew billi jimlew il-formola online, li tinkludi oqsma definiti minn qabel li jiggwidawhom fil-proċess tar-rakkont.

- **Titlu u Lokalià:** Kull narrattiva tibda billi timmarka l-post eżatt tal-bini fuq il-mappa interattiva, biex l-istejjer jintrabtu ma' ġeografija reali u tiġi żgurata l-koerenza. Jitqiegħed "pin" fuq il-mappa biex jgħaqqad kull narrattiva mal-kuntest ġeografiku tagħha.
- **Multimedja:** It-tluġħ ta' materjal multimedjali huwa parti essenzjali mill-proċess. L-utenti jistgħu jżidu sa ħames stampi (format JPEG jew PNG, b'riżoluzzjoni minima ta' 1080px), kif ukoll klipps tal-awdjo jew vidjow mhux obbligatori sa żewġ minuti, sostnuti minn traskrizzjonijiet jew captions għall-aċċessibbiltà.
- **Informazzjoni Bażika:** Il-parteċipanti idanħallu dettalji ewlenin: indirizz, tipoloġija tal-bini, data tal-kostruzzjoni, stil arkitettoniku, u perit/disinjatur. Dan jgħin fit-tqabbil u fit-tfittxijiet futuri.
- **Kuntest Storiku u Kulturali:** Il-faċilitaturi jiggwidaw liż-żgħażaġħ biex jesploraw materjali tal-kostruzzjoni, avvenimenti storiċi ewlenin, u trasformazzjonijiet matul iż-żmien. Din it-taqsimha tpoġġi l-wirt materjali u soċjali fuq quddiem.



- **Memorja Kollektiva u Narrattivi:** Il-proċess iħeġġeġ il-vuċijiet tal-komunità: tradizzjonijiet lokali, stejjer notevoli, u memorji komunalni marbuta mal-bini jsiru parti mir-reġistru.
- **Status Attwali:** Is-sjieda, l-aċċessibbiltà (pubblika/privata), protezzjonijiet legali, u rikonoxximenti bħal dawk tal-UNESCO jipprovdu profil aġġornat tal-użu u l-istatus legali.
- **Deskrizzjoni:** L-informazzjoni kollha tinġabar f'narrattiva konċiża ta' 300–500 kelma, li turi kif il-fatti u l-emozzjonijiet jintrabtu flimkien fir-rakkont tal-wirt kulturali.

2.1.2 Prattiki ta' Inkluzività u Aċċessibbiltà

L-inkluzività hija l-qalba tal-approċċ ta' ArchTech:

- In-narrattivi għandhom jinkitbu b'lingwaġġ sempliċi u, fejn possibbli, f'diversi lingwi.
- L-attivitajiet għandhom jiġu adattati għall-bżonnijiet konjittivi, fiżiċi u sensorji tal-partekipanti.
- Ir-rakkont għandu jirrifletti perspettivi kulturali multipli (polivokalità).
- Għandhom jintużaw għodod diġitali aċċessibbli (alt text, captions, u traskrizzjonijiet).
- Il-ħaddiema maż-żgħirażgħir għandhom irawmu ambjent ta' rispett fejn kulħadd iħossu stmat.

2.2 Integrazzjoni Multimedjali

- **Gallerija tal-Istampi:** Il-partekipanti jistgħu jtellgħu sa ħames stampi biex jimmassimizzaw id-dokumentazzjoni viżiva u l-ingaġġ tal-udjenza.
- **Kontenut Awdjo/Vidjow:** Klipps qosra bi traskrizzjonijiet jew captions huma mħeġġa biex jintlaħqu udjenzi b'bżonnijiet diversi.

2.3 Ġustifikazzjoni Metodoloġika

Ir-rakkont ta' stejjer strutturat u bbażat fuq mudelli jżid il-komparabbiltà, jiżgura l-kompletezza, u jappoġġja evalwazzjoni multidixxiplinarja li hija kruċjali għad-dokumentazzjoni tal-wirt (Arnau Erta-Majó & Vaquero, 2023). Il-mudell se jippermetti lill-ħaddiema maż-żgħirażgħir jiggwidaw lill-partekipanti pass pass filwaqt li jhallu spazju għall-vuċi personali, il-konnessjoni emozzjonali, u l-esperimentazzjoni kreattiva (Roza, 2023). Barra minn hekk, il-proċess se jirrifletti l-pedagoġija kontemporanja tar-rakkont tal-istejjer diġitali, billi jenfasizza l-metafori viżivi, id-disinn kuntestwali, il-kollaborazzjoni, u d-diversità multimedjali (Roza, 2023; Arnau Erta-Majó & Vaquero, 2023). L-integrazzjoni tan-narrattivi f'mapep interattivi mhux biss tagħti l-ħajja lill-binjiet iżda trawwem litteriżmu diġitali kritiku u partekipazzjoni inkluziva.



2.3.1 Strateġiji ta' Ingaġġ u Motivazzjoni

Iż-żamma tal-entuzjażmu matul il-proċess tar-rakkont tal-istejjer teħtieġ strateġiji intenzjonati.

- Il-gamifikazzjoni tista' tiġi introdotta billi jingħataw badges għal tragwardi mill-ħuqa, bħat-tlestija tal-ewwel storja.
- Sessjonijiet ta' qsim bejn il-pari u feedback jipprovdu opportunitajiet lill-parteċipanti biex jiskambjaw ideat u jibnu sens ta' spirtu komunitarju.
- Il-kontribuzzjonijiet kreattivi jistgħu jiġu rikonoxxuti formalment b'ċertifikati jew rikonoxximenti pubbliċi, li jgħinu biex jivvalidaw l-isforzi u l-kisbiet tal-parteċipanti.
- Id-dinamika tal-grupp għandha tiġi ġestita b'modi li jinkoraġġixxu l-parteċipazzjoni minn membri aktar kwieta, biex jiġi żgurat li l-ebda vuċi ma tiġi injorata fil-proċess tal-ko-ħolqien.

2.3.2 Assigurazzjoni tal-Kwalità u Feedback Loops

L-assigurazzjoni tal-kwalità hija essenzjali biex jiġi żgurat li n-narrattivi prodotti jkunu ċari, preċiżi, inklużivi, u allinjati mal-valuri tal-proġett ArchTech.

- Il-ħaddiema maż-żgħażaġħ huma responsabbli biex jirrevedu l-istejjer f'diversi stadji, billi jipprovdu feedback kostruttiv li jippermetti lill-parteċipanti jirfinaw ix-ogħla tagħhom.
- Pass finali ta' approvazzjoni jiżgura li daww l-istejjer li jilħqu l-istandards miftehma biss jiġu ppubblikati fuq il-mapep interattivi.

Dan iċ-ċiklu ta' reviżjoni u titjib mhux biss jiggarantixxi l-kwalità iżda jgħalliem ukoll lill-parteċipanti l-valur tar-riflessjoni u l-iterazzjoni fil-ħolqien diġitali.

2.3.4 Evalwazzjoni u Kejl tal-Impatt

L-evalwazzjoni tiżgura li l-impatt tal-attivitajiet tar-rakkont tal-istejjer jinftehem u jintuża biex itejjeb il-ħidma futura.

- Il-feedback mill-parteċipanti jingabar permezz ta' stħarriġ jew intervisti biex jiġu vvalutati s-sodisfazzjon u r-riżultati tat-tagħlim.
- Il-metriċi tal-ingaġġ, bħan-numru ta' narrattivi maħluqa, il-volum ta' veduti, u l-frekwenza ta' shares, jiġu ssorveljati biex jitkejjel il-firxa u l-viżibbiltà.
- Il-kwalità tal-kontenut hija analizzata wkoll biex jiġi ddeterminat kemm jirrappreżenta tajjeb il-vuċijiet diversi u l-konnessjonijiet kulturali.

L-għarfien minn dan il-proċess ta' evalwazzjoni jiddaħħal lura fil-proġett, biex jissaħħaħ id-disinn ta' attivitajiet ta' rakkont ta' stejjer fil-futur.



KONKLUŻJONI

Il-Gwida għall-Ħaddiema maż-Żgħażaġħ (R3.2) tipprovdi kemm il-ġustifikazzjoni kif ukoll il-qafas Prattiku għall-ħolqien ta' narrattivi diġitali fi ħdan il-proġett ArchTech. Hija tforni lill-ħaddiema maż-żgħażaġħ b'metodi, mudelli u listi ta' kontroll ċari biex jappoġġjaw liż-żgħażaġħ f'li jgħidu stejjer li jgħaqqdu l-wirt mal-identità, il-kreattività u l-inklużjoni. Billi jsegwu dawn il-linji gwida, in-narrattivi kollha prodotti se jkunu konsistenti, aċċessibbli u lesti għall-integrazzjoni fil-mapep interattivi ta' ArchTech. B'dan il-mod, ir-riżultat jiżgura li s-siti tal-wirt mhux biss jiġu dokumentati iżda jingħataw ukoll il-ħajja permezz tal-vuċijiet taż-żgħażaġħ. Għalhekk, il-gwida tikkontribwixxi direttament għall-għan usa' tal-proġett li jagħti s-setgħa liż-żgħażaġħ biex jiskopru mill-ġdid il-wirt arkitettoniku tal-Ewropa u biex jipparteċipaw b'mod attiv fil-preservazzjoni u l-immaġinazzjoni mill-ġdid tiegħu.



REFERENZI

Arnau Erta-Majó, A., & Vaquero, E. (2023). Designing a transmedia educational process in non-formal education: Considerations from families, children, and adolescents. *Contemporary Educational Technology*, 15(3). <https://doi.org/10.30935/cedtech/13338>

Bitrián, P., Buil, I., Catalán, S. (2021). Enhancing user engagement: The role of gamification in mobile apps. *Journal of Business Research*, Volume 132, 2021, Pages 170-185, ISSN 0148-2963, <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.04.028>. Available online at <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0148296321002666>

Blaschitz, A., Mayr, C., & Oppl, L. (2022). Storytelling and cultural engagement: Practices and pedagogies. *Journal of Heritage Education*, 14(1), 45–62.

Carmi, E. (2020). What do digital inclusion and data literacy mean today? *Policy Review*. <https://policyreview.info/digital-inclusion>

Delerue Matos, A., Barbosa, F., Cunha, C., Voss, G., & Correia, F. (2021). Social isolation, physical inactivity and inadequate diet among European middle-aged and older adults. *BMC Public Health*, 21(1), 924.

Dweck, C. (2016). *Mindset: the new psychology of success*, Random House

Ferguson, C. J., & Garza, A. (2011). Call of (civic) duty: Action games and civic behavior in a large sample of youth. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 770–775.

Froschauer, J., Arends, M., Goldfarb, D., Merkl, D., (2012). A serious heritage game for art history: Design and evaluation of THIATRO. *18th International Conference on Virtual Systems and Multimedia*, Milan, Italy, 2012, pp. 283-290.

Goskar, L. (2022a). The role of storytelling in heritage engagement. *Cultural Studies Review*, 28(3), 123–136.

Jack, E., Alexander, C., Jones, EM. (2025). Exploring the impact of gamification on engagement in a statistics classroom, *Teaching Mathematics and its Applications. An International Journal of the IMA*, Volume 44, Issue 1, March 2025, Pages 93–106, <https://doi.org/10.1093/teamat/hrae009>. Available at <https://academic.oup.com/teamat/article/44/1/93/7693079>

Leigh-Hunt, N., Bagguley, D., Bash, K., Turner, V., Turnbull, S., Valtorta, N., & Caan, W. (2017). An overview of systematic reviews on the public health consequences of social isolation and loneliness. *Public Health*, 152, 157–171.



Lipmanowicz, H., McCandless, K. (2013). The Surprising Power of Liberating Structures: Simple Rules to Unleash A Culture of Innovation. Liberating Structures Press.

Pink, D. (2009). Drive: The Surprising Truth About What Motivates Us. Riverhead.

Ramírez Ruiz, JJ., Vargas Sanchez, AD., Boude Figueredo, OR., (2024). Impact of gamification on school engagement: a systematic review. *Frontiers of Education*, 06 December 2024, Sec. Teacher Education, Volume 9 - 2024 | <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1466926>. Available at <https://www.frontiersin.org/journals/education/articles/10.3389/feduc.2024.1466926/full>

Roza, Z. (2023). Digital storytelling to facilitate academic public speaking skills. *Journal of Educational Research*. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9936128/>

Ryan, RM., Deci, EL. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, Volume 61, 2020, 101860, ISSN 0361-476X, <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>. Available on <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0361476X20300254>.

Serota, S. (2005). Museums in the digital age: Changing meanings of place, community, and culture. *Museum International*, 57(2), 37–45.

Vermeire, L. (2024). A signal-based approach to inclusive digital youth work initiatives. *Media and Communication*, 12, Article 8160. <https://researchportal.vub.be/files/116981312/111719110.pdf>

Vrebos, C., et al. (2022). Storytelling as connection with culture in contemporary heritage sites. *Heritage & Society Journal*, 15(2), 87–104.

Yang, Y. T. C. (2012). Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A year-long experimental study. *Computers & Education*, 59(2), 339–352. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.12.007>

Zort, Ç. (2023). Sharing of cultural values and heritage through storytelling in the digital age: Educators' and families' opinions. *Education and Information Technologies*, 28, 9–30. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9990260/>



Annessi

Anness A – Mudell Narrattiv

Titlu tal-Bini

Post (pin fuq mappa interattiva)

Indirizz

Tipoloġija

Data tal-Kostruzzjoni

Stil Arkitettoniku

Arkitett/Disinjatur

Materjali tal-Kostruzzjoni

Avvenimenti Storiċi/Kuntest

Użi matul iż-Żmien

Memorja Kollettiva / Tradizzjonijiet / Narrattivi

Sproprietarju jew Operatur Attwali

Status ta' Aċċessibbiltà

Status ta' Protezzjoni/Dikjarazzjonijiet (lokali, nazzjonali, internazzjonali)

Status b'hal Monument tal-UNESCO (Iva/Le + Kummenti)

Deskrizzjoni (300–500 kelma, li tgħaqqad elementi fattwali u narrattivi)

Media Uploads

- Sa 5 immaġni b'titoli (captions)
- Awdjo/vidjow mhux obbligatorju b'sottotitoli jew traskrizzjoni



Anness B – Checklist tal-Multimedia u l-Aċċessibbiltà

Test

- ☐ Ammont ta' kliem: 300–500
- ☐ Lingwaġġ sempliċi u inklużiv
- ☐ Struttura ċara (introduzzjoni, korp, riflessjoni, konklużjoni)

Immaġni

- ☐ Format JPEG/PNG
- ☐ Wisa' minima ta' 1080px
- ☐ Titoli (captions) għall-immaġni kollha
- ☐ Alt-text għall-aċċessibbiltà

Awdjo/Vidjow

- ☐ Filmati qosra (massimu ta' 2 minuti)
- ☐ Sottotitoli jew traskrizzjonijiet inklużi
- ☐ Kontenut rilevanti għan-narrattiva

Aċċessibbiltà

- ☐ Sommarju b'lingwaġġ sempliċi inkluż
- ☐ Rappreżentazzjoni ta' prospettivi multipli (polivokali)
- ☐ Hieles minn jargon jew termini tekniċi żżejjed