



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



H<sub>2</sub>O Map

H<sub>2</sub>O Map: Innovative learning by hydraulic heritage mapping

# CORSO E-LEARNING PER DOCENTI: *Strumenti didattici innovativi per la valutazione del patrimonio idraulico con strumenti ICT.*

## PARTE II: STORYMAPS

 UNIVERSITAT  
JAUME I

  
Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

  
UNIVERSITÀ  
DI PAVIA

  
IES PENYAGOLOSA

  
I.S. TARAMELLI - FOSCOLO

  
AGRUPAMENTO DE ESCOLAS  
Nº 3 DE ELVAS  
Código: 135292

  
AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE CAMPO MAIOR



# Struttura generale

## Modulo X: Costruire una Storymap

- 10.1 Iniziare la storia
- 10.2 Costruire la narrazione
- 10.3 Aggiungere blocchi immersivi e multimediali
- 10.4 Refinire il design
- 10.5 Pubblicare e condividere i risultati



H<sub>2</sub>O Map



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



# 10.1 INIZIARE LA STORIA

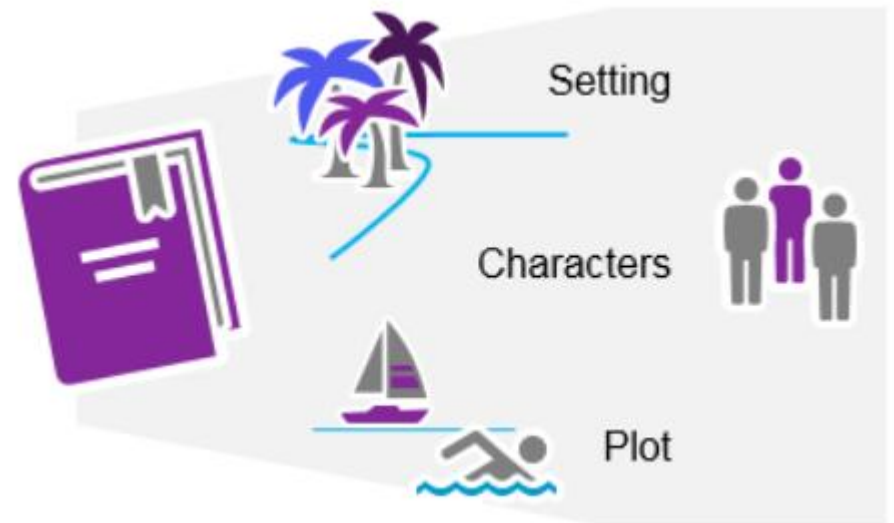
Tutti amano le belle storie. In parole povere, una storia è il resoconto di un avvenimento o di una serie di eventi, e la storia può essere reale o immaginaria. Le storie possono essere interessanti, divertenti o istruttive.

La maggior parte delle storie sono raccontate con le parole, parlate o scritte. Le storie possono includere anche altre forme di comunicazione, come immagini, gesti o musica. Spesso le immagini forniscono dettagli sui personaggi o sugli eventi che sono difficili da esprimere a parole. Pensate a un libro per bambini, a un fumetto o a un film che conoscete bene.

Quando si raccontano storie, una mappa è un tipo speciale di immagine. Una mappa può aiutare a visualizzare il luogo in cui si verificano gli eventi, la distanza percorsa da un personaggio o l'aspetto di un paese o di un paesaggio. Una mappa può far capire perché certi eventi sono accaduti in un determinato luogo o perché il protagonista della storia ha preso una certa decisione.

**Suggerimento:** Controllare il prossimo corso sul sito web della formazione Esri

<https://www.esri.com/training/catalog/57630436851d31e02a43f0e3/telling-stories-with-gis-maps/>



# 10.2 COSTRUIRE LA NARRAZIONE

Condividere i risultati o le scoperte è essenziale per dimostrare il valore di qualsiasi lavoro di ricerca. Ma la comunicazione può essere complicata, soprattutto se si cerca di entrare in contatto con persone che non sono esperte della propria area di studio. La chiave del successo è mantenere l'interesse del pubblico dall'inizio alla fine.

Suggerimenti:

- È utile avere la storia scritta e gli elementi multimediali organizzati prima di iniziare a inserire i contenuti nel costruttore di StoryMaps.
- Una volta completato l'inventario dei contenuti, iniziate a pensare a come intrecciare tutti questi elementi in una scaletta. Le scalette possono assumere diversi formati, da un semplice elenco puntato a un intero storyboard, a una serie di slide o anche a un insieme di schede che si possono sfogliare sulla scrivania.



H<sub>2</sub>O Map



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

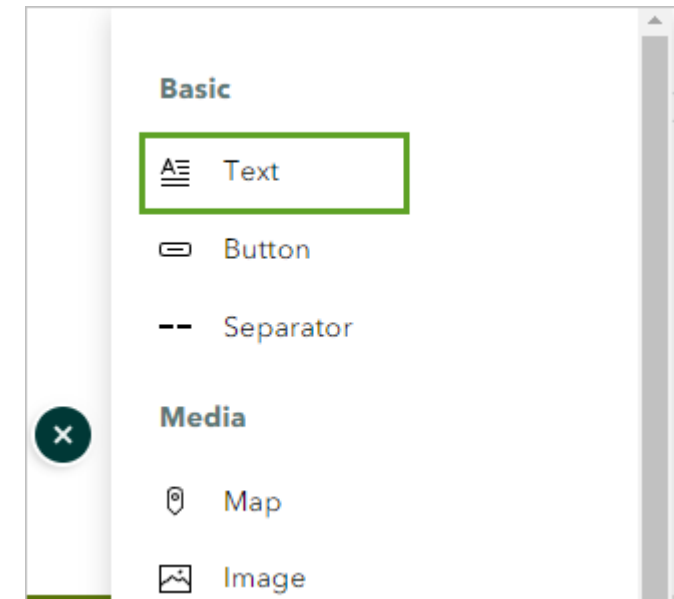


# 10.3 AGGIUNGERE BLOCCHI IMMERSIVI E MULTIMEDIALI

Ora che si dispone del testo e dei media della storia, si inizierà a costruire la storia usando i blocchi di contenuto. Ogni titolo, paragrafo, immagine e tipo di media viene aggiunto come blocco separato dalla tavolozza dei blocchi.

Si può scegliere tra diversi tipi di blocchi. Ci sono naturalmente i blocchi di testo - paragrafo, titolo, citazione e così via - e ci sono anche alcune opzioni per aggiungere piccoli elementi visivi, come un separatore o un pulsante.

I blocchi immersivi sono unici in quanto si trasformano in acquisizioni a schermo intero della storia, offrendo esperienze di lettura diverse e interattive. Ad esempio, si può ricordare la modalità a schermo diviso del sidecar, in cui un pannello multimediale fisso visualizza i contenuti visivi mentre scorre un pannello narrativo più piccolo.



**Suggerimento:** Controllare il prossimo corso sul sito web della formazione Esri  
<https://www.esri.com/training/catalog/5d49a2df04e5cb3ac549b8be/the-anatomy-of-a-story/>

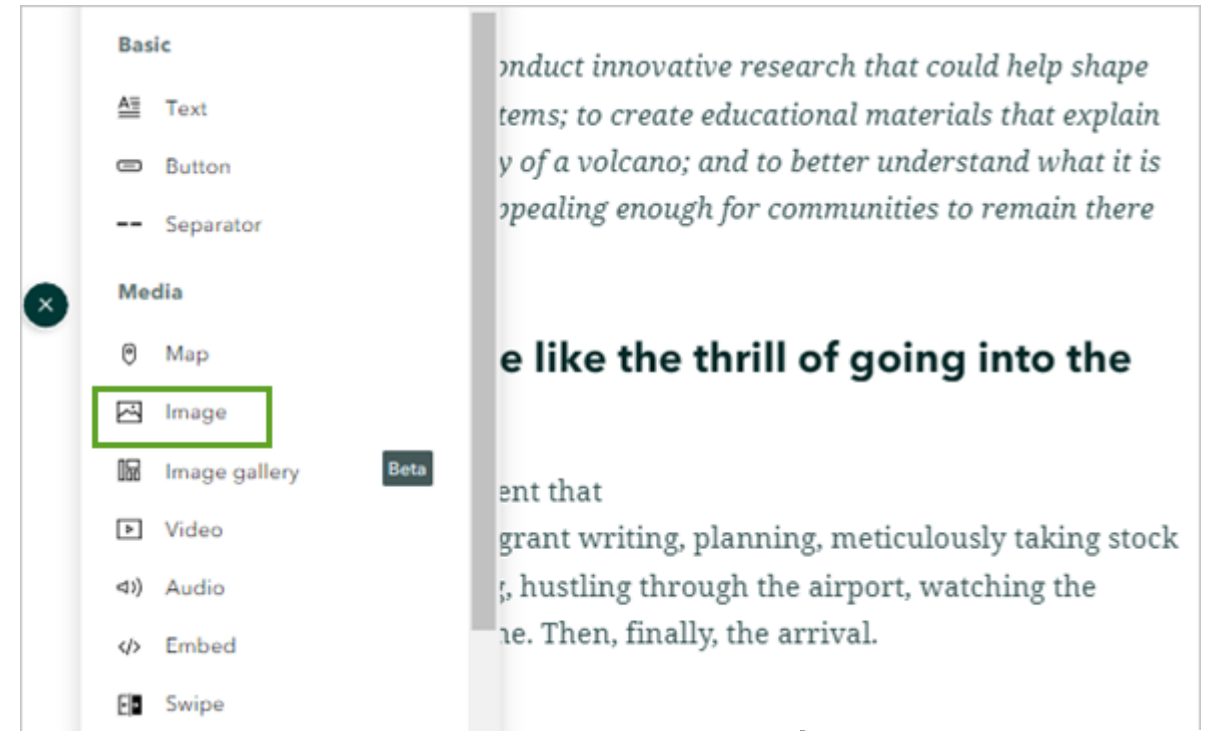


## 10.3 AGGIUNGERE BLOCCHI IMMERSIVI E MULTIMEDIALI

Una volta aggiunto il testo, si può iniziare ad aggiungere e modificare i media per dare vita alla costruzione. Immagini, video e altri media sono importanti perché spezzano una narrazione troppo lunga e forniscono un contesto. Ad esempio, è possibile aggiungere alla storia sia singole immagini che un'ambientazione immersiva e modificarne l'aspetto per adattare al meglio alla storia.

È inoltre possibile aggiungere un testo alternativo che descriva l'immagine, in modo che chi legge la storia con uno screen reader possa comunque sperimentare il lavoro nella sua interezza.

**Suggerimento:** Durante il lavoro, fate una pausa e chiedetevi se tutto sta funzionando come vi aspettavate. Avere un piano per la vostra storia è importante, ma è bene intervenire e adattare le cose man mano che si procede; le cose che sembrano buone nella teoria non sempre nella pratica funzionano come ci si aspettava.





# 10.4 RIFINIRE IL DESIGN

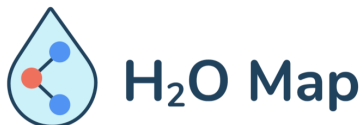
Una delle cose più interessanti di ArcGIS StoryMaps è la possibilità di apportare numerose modifiche al design.

La prima opzione di progettazione consiste nel cambiare il layout della copertina della storia. Sono disponibili tre opzioni: completa, affiancata e minimale. L'opzione minimale offre la possibilità di includere un'immagine in formato orizzontale sopra il titolo o di non inserire alcuna immagine.

È inoltre possibile modificare l'aspetto del tema dell'intera storia, cambiando anche i caratteri e il colore principale. Noterete che ciò cambia anche le mappe espresse, utilizzando una mappa di base più scura per completare lo sfondo della storia.

Meglio ancora, provate a creare un vostro tema personalizzato. Il costruttore di temi offre molte opzioni per personalizzare le palette di colori, i caratteri, i blocchi di citazioni, i separatori e i pulsanti, o anche per aggiungere un logo.

**Suggerimento:** Consultate il prossimo tutorial con le istruzioni dettagliate sull'uso del costruttore di temi <https://storymaps.arcgis.com/stories/acdb6c4deff24c1980296b04987b745c>



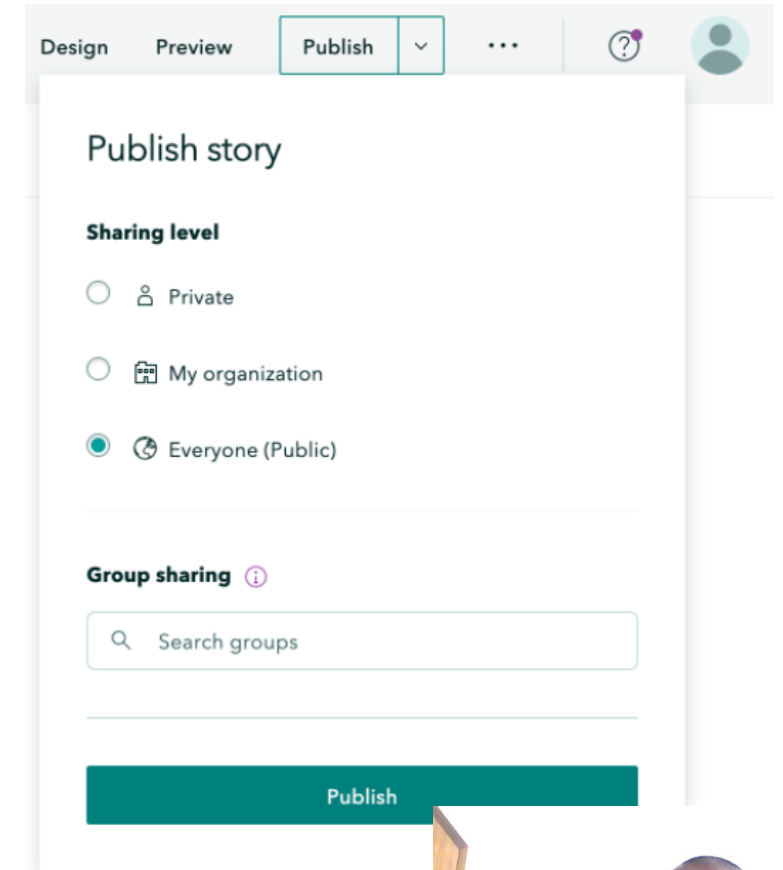
Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# 10.5 PUBBLICARE E CONDIVIDERE I RISULTATI

Quando si è pronti per la pubblicazione, vengono visualizzate le opzioni di condivisione. **Privato** significa che la storia è visibile solo a voi; **La mia organizzazione** la rende accessibile ad altre persone della vostra organizzazione ArcGIS; **Tutti** rende la storia pubblica. È anche possibile condividere la storia nei gruppi ArcGIS di cui si fa parte utilizzando la casella di ricerca.

Come parte del processo di pubblicazione, il controllore della storia verificherà la presenza di problemi di autorizzazioni nelle mappe della storia e segnalerà le mappe o i layer le cui autorizzazioni di condivisione sono più restrittive di quelle della storia. Una volta pubblicata, è possibile tornare a modificare la storia in qualsiasi momento.





# 10.5 PUBBLICARE E CONDIVIDERE I RISULTATI

Se la storia che avete pubblicato è disponibile al pubblico, potreste volerla promuovere attraverso piattaforme come Twitter o Facebook. Una parte fondamentale del successo della condivisione è avere per il vostro contenuto una scheda (o un'anteprima del link) che sia attraente. ArcGIS StoryMaps genera queste schede automaticamente.

In fondo, il costruttore prende il titolo, il sottotitolo e l'immagine di copertina della storia e li riunisce in una scheda per i feed dei social media. È anche possibile cambiare le informazioni a cui fa riferimento la scheda social dalla storia, che si aggiornerà automaticamente per mostrare l'immagine sostituita.



Esri Story Maps @EsriStoryMaps

The card for your website will look a little something like this!



### World Heritage in Danger

Some of the world's most remarkable places are at risk of being wiped off the map—unless UNESCO and its partners save them.

[storymaps-nextgen.arcgis.com](https://storymaps-nextgen.arcgis.com)



H<sub>2</sub>O Map



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



# FONTI ONLINE

---

<https://learn.arcgis.com/en/projects/share-the-story-of-an-expedition/>

<https://storymaps.arcgis.com/stories/cea22a609a1d4cccb8d54c650b595bc4>

<https://doc.arcgis.com/en/arcgis-storymaps/get-started/what-is-arcgis-storymaps.htm>

<https://www.esri.com/en-us/arcgis/products/arcgis-storymaps/overview>

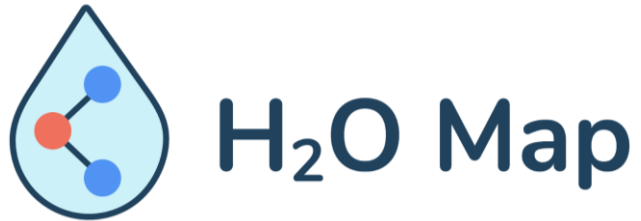


H<sub>2</sub>O Map



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





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

