



Cofinanziato dal  
programma Erasmus+  
dell'Unione europea

# Storytelling digitale



## Una guida per la creazione di storie digitali

Lyndsey Bakewell, Fatma Bouzouik, Jaqueline Guèye, Marianna Hanssen, Milena Iaffaldano, Alexander Kulvelis, Antonia Liguori, Tamara Leydel, Juan Marcos, Bianca Müller, Yana Nenkova, Juan Carlos Ortiz Ordonez, Sergio Pelliccioni, Bernd Remmele, Günther Seeber, Franziska Storz, Lisa Trogus, Mike Wilson

2019

## Prefazione

Cari insegnanti,

ci fa piacere che avete questa guida tra le vostre mani! Mostrate la vostra apertura a metodi di insegnamento innovativi, il vostro interesse nella diversità sociale e nell'integrazione e la vostra volontà nell'includere queste tematiche nell'educazione dei giovani.

DIST – Storytelling digitale per l'integrazione – è un progetto finanziato dall'UE nel programma Erasmus+: Nel 2018 e nel 2019, sei organizzazioni collaboratrici da cinque paesi europei (Germania, Italia, Francia, Spagna e Gran Bretagna) hanno sviluppato un metodo per promuovere scambi tra alunni e insegnanti nelle scuole sulla diversità sociale e sull'integrazione. Questo non assumerà la forma di una lezione frontale, ma di una che evidenzia la creatività e la personalità di ciascun individuo.

Il metodo è stato testato in laboratori con gli insegnanti e in pratica con gli alunni nei paesi partecipanti con contesti diversi. Troverete un grande numero di video e 'storie digitali' sul canale di youtube del progetto che potete raggiungere dal sito web del progetto: <http://www.dist-stories.eu/>.

Questa guida è fatta per gli insegnanti che desiderano implementare questo metodo nella loro scuola senza il supporto del gruppo del progetto. Copre la teoria dietro DIST e fornisce idee e consigli utili su come mettere in pratica DIST nella vostra scuola: cosa considerare quando si prepara e, in termini di dimensioni e dinamiche di gruppo, come aiutare gli alunni a sviluppare le loro storie personali e come condividerle?

Questa guida può condurvi per l'intero processo di implementazione nella vostra scuola. Ovviamente, ogni classe e ogni insegnante ha richieste e priorità tematiche diverse.

Buona fortuna!

## Indice

DIST – Il progetto	4
Cos'è lo storytelling digitale?	4
Quali sono i criteri di un gruppo target idoneo?	5
Quali sono le condizioni scolastiche appropriate?	5
Storytelling digitale – Scopi e metodologia	6
Cosa possiamo raggiungere con lo storytelling digitale?	6
Come funziona lo storytelling digitale? - 5 passi	7
7	
Dall'analogico ...	8
2. Storytelling e scrittura	8
2a) Storycircle	8
2b) Storyboard	9
2c) Copione	10
... al digitale	11
11	
4. Produzione del video .....	11
12	
4b) Montaggio del video .....	12
6. Proiezione – Presentazione dei video.....	13
Commenti sugli aspetti della protezione dei dati: .....	14
L'uso dei dispositivi privati degli alunni: .....	14
Materiale filmato e fotografato: .....	14
Dichiarazioni di consenso da parte di minorenni.....	14
Appendice	0

## DIST – Il progetto

Il progetto DIST è stato organizzato dal Pädagogische Hochschule Freiburg con la cooperazione di: Flüchtlingszentrum Hamburg, la University of Loughborough (UK), il Kulturverein, l'Archivio della Memoria (IT), la scuola formativa linguistica del Centro di Formazione Europeo (ES) e la ONG élan interculturel (FR) che lavora sul dialogo interculturale. DIST riceve il supporto del programma Erasmus+ dell'Unione Europea.

Lo scopo generale di questo progetto è quello di avvicinare il metodo dello 'storytelling digitale' agli alunni in diversi paesi europei concentrandosi sulla questione dell'integrazione.

### Cos'è lo storytelling digitale?

In termini formali, le storie digitali sono brevi video di 2-3 minuti (o più se necessario). La traccia audio spesso consiste in testo parlato dall'autore stesso, musica se necessario ecc. L'illustrazione può essere composta di media diversi: foto, disegni, slide di PowerPoint, filmati... La disposizione e il montaggio di questi media viene effettuata con un software di montaggio video adatto.

Il contenuto delle storie digitali riflette la prospettiva personale del narratore su un certo argomento. Il nucleo centrale della storia si riferisce, nella misura possibile, ad un "evento critico", cioè un evento importante e straordinario che rappresenta una situazione speciale per il narratore (il progetto DIST riguardava le esperienze di appartenenza o estraneità). Questo dovrebbe essere reso visibile e comprensibile nelle videoclip dagli alunni. La presentazione di questi video davanti alla classe, per esempio ad un ricevimento dei genitori, apre la possibilità del verificarsi una forma personale e creativa di scambio di conoscenze.

Non ci sono storie giuste o sbagliate, tutte le storie sono preziose. È soprattutto importante per l'insegnante internalizzare questa assunzione basilare per quando gli alunni iniziano a sviluppare le loro storie e quando alla fine queste vengono presentate.

Il processo di produzione delle storie digitali, nel quale gli alunni riflettono sulle loro esperienze e conoscenze riguardanti un certo argomento e le comprimono in una storia, è particolarmente prezioso da un punto di vista didattico. Secondo i fondamentali dell'apprendimento, lo 'storytelling digitale' non è nulla di nuovo: serve a rendere le persone consapevoli di certi contenuti rilevanti per l'apprendimento e a comprimerli tramite la trasformazione tra media diversi, partendo dai loro ricordi (episodici) e proseguendo con testo scritto e parlato, immagini/sequenze e musica. Però le possibilità tecniche di oggi espandono significativamente le possibilità dello storytelling rispetto al precedente storytelling "analogico": registrazioni della propria voce, traduzioni (automatiche), effetti, ecc.



élan interculturel

Inoltre, gli aspetti della protezione dei dati giocano un ruolo importante durante il processo produttivo.

Il progetto è adatto all'uso in classi normali, in giorni dedicati ai progetti o in un gruppo di lavoro ed è aperto a qualsiasi tipo di scuola e a tutte le età. Lo storytelling digitale è praticamente adatto alle materie delle scienze sociali e all'insegnamento di lingue oltre che di musica e arte. In generale esso supporta "l'educazione dei media". Però, se gli insegnanti di matematica e di scienze naturali hanno qualche idea su come progettare in questo modo argomenti rilevanti, non ci sono limiti alla creatività! Altrimenti molti dei seguenti consigli possono essere anche applicati alla produzione di video esplicativi.

*Imparare a usare i media responsabilmente*

#### **Perché "storytelling digitale per l'INTEGRAZIONE"?**

Il progetto DIST era interessato a promuovere gli scambi interculturali e l'integrazione di una società moderna caratterizzata dalla diversità nella società nel suo intero. Lo storytelling digitale fornisce uno sguardo compresso e molto diretto nelle vite ed esperienze dei giovani narratori. Ascoltando (story listening) diventa possibile empatizzare con altre persone, comprenderle meglio e sviluppare empatia per le loro esperienze. Attraverso la pluralità di storie ed esperienze individuali diventa visibile la vera diversità della società.

I fraintendimenti riguardo il significato della parola integrazione e le aspettative allarmanti che la accompagnano sono ovunque. Ciò può portare a conflitti e durezza nelle scuole e altrove. È quindi importante rafforzare le capacità dei giovani di presentare le loro prospettive, di ascoltare in maniera rispettosa gli altri e di parlare di punti di vista diversi. Lo storytelling e l'ascolto hanno un gran potenziale per questo.

Come dimostrano i video prodotti da DIST, lo 'storytelling digitale per l'integrazione' può abbattere gli stereotipi e promuovere l'inclusione sociale nel contesto scolastico e, a lungo termine, promuovere anche l'integrazione nella società in generale. Storie personali che altrimenti non avrebbero trovato una piattaforma sono state narrate e ascoltate – ciò aumenta la fiducia in sé e incoraggia. Venendo a conoscenza delle storie degli altri sono state aperte nuove prospettive. Ci sono stati momenti di AHA che hanno condotto a una migliore comprensione reciproca.

#### **Quali sono i criteri di un gruppo target idoneo?**

La dimensione del gruppo deve essere adattata alle capacità degli insegnanti e degli assistenti di supporto se necessari. Si dovrebbe tener conto del fatto che la dimensione e la composizione del gruppo influenzano quanto liberamente e personalmente gli alunni vogliono raccontare le loro storie e quanto intensamente possono interessarsi alle storie dei loro compagni di classe. Nel caso di dinamiche di gruppo problematiche può essere quindi preferibile lavorare in gruppi più piccoli (5-10 alunni).

#### **Quali sono le condizioni scolastiche appropriate?**

Un'ottima cosa dello storytelling digitale è il fatto che non esistono standard per le condizioni della struttura. In base al quadro organizzativo, all'equipaggiamento tecnico e agli obiettivi dell'apprendimento, sono possibili diverse strutture d'implementazione. Inoltre, alcune fasi del processo (formulazione del testo, storyboarding, raccolta/creazione delle immagini ecc.) sono adatte anche come compiti a casa o simili. Però è importante ricordare durante la presentazione che più personale essa diventa e più è grande il palco sul quale

*Le discussioni sulla diversità sociale promuovono la comprensione e l'emancipazione*

vengono presentate le storie d'integrazione individuali, più il processo deve essere organizzato in modo che con seguano "umiliazioni".

## **Storytelling digitale – Scopi e metodologia**

### **Cosa possiamo raggiungere con lo storytelling digitale?**

Gli scopi sociali e didattici dello storytelling digitale possono essere ulteriormente differenziati:

#### Per gli alunni:

- Emancipazione tramite lo storytelling
- Cambio di prospettiva e empatia tramite l'ascolto
- Lo scambio tra alunni (comunità di classe) e con gli insegnanti è incoraggiato
- Imparare a gestire in maniera produttiva e significativa le informazioni e le tecnologie della comunicazione (educazione ai media)

#### Per gli insegnanti:

- Guadagno professionale di esperienza nei processi di comunicazione sociale e nell'uso dei media
- Lo scambio tra insegnanti e alunni è promosso
- Insegnamento orientato all'azione con nuovi formati di compiti

#### Per la scuola:

- Sviluppo di una cultura scolastica partecipativa e collaborativa
- Inclusione sociale nell'ambiente scolastico, miglior atmosfera nelle classi
- Sarà creato un toolbox di concetti e materiali utile particolarmente per avere a che fare con gli argomenti della diversità e dell'integrazione sociale e per riprodurre l'immagine esterna della scuola

## Come funziona lo storytelling digitale? - 5 passi

In base alla nostra esperienza, ha senso strutturare il processo di insegnamento dello storytelling digitale in cinque passi. Però, in base all'ambientazione e alla composizione del gruppo di alunni, può essere utile modificare la procedura descritta qui. Non è una questione di linee guida rigide, ma più di orientamento degli insegnanti. Secondo la nostra esperienza, ha senso cercare di produrre una storia digitale insieme agli alunni prima di produrre storie digitali, e andare avanti almeno parzialmente seguendo i cinque passi del metodo.

### I 5 passi del metodo sono:

1. Preparazione
2. Storytelling e scrittura
  - a) Storycircle
  - b) Storyboard
  - c) Copione
3. Comporre l'audio e i media
4. Produzione del video
5. Proiezione – presentazione dei video

*Questi sono orientamenti per le azioni, non linee guida.*

Questi 5 passi saranno ora spiegati in maggiori dettagli.

### 1. Preparazione

All'inizio dovrebbe essere spiegato agli allievi cosa riguarda lo storytelling digitale e il metodo. Dovrebbero essere chiariti in particolare i seguenti aspetti:

- Definizione di una storia digitale
- Note sulla lunghezza
- Note sullo stile narrativo (o della spiegazione)
- Note sull'argomento e sulla natura della storia
- Note sull'uso della tecnologia, dell'equipaggiamento e dei media, e possibilmente anche sulla protezione dei dati

Inoltre, si è dimostrato utile mostrare produzioni già completate (cioè video adatti) possibilmente con approcci estetici diversi, così che si sviluppi anche una comprensione comune della diversità delle possibilità creative. Perciò consigliamo di parlare di video esemplari in una delle fasi iniziali. Con l'aiuto di questi video si può far capire che le storie possono e molto probabilmente saranno diverse e molto personali. Dopo potete continuare con i consigli riguardanti lo stile narrativo, la lunghezza ecc. e creare una comprensione comune di una storia digitale.

Alla fine di questo primo capitolo è importante spiegare il proseguo del progetto o un analogo riesame.



## Dall'analogico ...

Prima che iniziamo a caricare i dati nel programma di montaggio video e a sperimentare con essi, la 'base di dati', composta dallo storyboard e dal testo parlato, deve essere sviluppata in maniera tradizionale sulla carta.

## 2. Storytelling e scrittura

Il processo di scrittura è strutturato in tre passi: La scrittura del testo parlato detto copione, preceduto dallo storycircle (non sempre obbligatorio) e lo storyboard (in gran parte obbligatorio). Questi ultimi due passi riguardano la compressione necessaria della storia. Solo in seguito viene creato il copione. Tale procedura semplifica anche la gestione delle barriere linguistiche.

### 2a) Storycircle

Per l'implementazione dello storycircle è ideale un cerchio di sedie. In questo cerchio vengono sviluppate e condivise le idee per storie personali sull'integrazione. Un'atmosfera aperta e fiduciosa durante lo storycircle è essenziale per l'intero processo di produzione della storia perché questa è la prima volta che i partecipanti si aprono tra loro. Questo necessita una convivenza rispettosa e uno spazio protetto. Alcuni consigli per questo:

- In base alla relazione con la classe, cominciate 'rompendo il ghiaccio' ("Faccio i bagagli e parto").
- Principio di volontarietà! Se non volete raccontare niente non dovrete essere costretti a farlo.
- Feedback e domande costruttive.
- Nessun avvillimento da parte di compagni di classe e insegnanti. Non esistono brutte storie!

Il processo può essere accelerato chiedendo agli alunni in anticipo di formulare i loro primi pensieri su una storia personale per lo storycircle. L'insegnante può anche iniziare ad aprirsi all'allievo e condividere un'esperienza personale. Questo passo non è per presentare storie perfette e già completate. Piuttosto, l'obiettivo è di indurre gli altri a pensare, diventare curiosi riguardo le esperienze degli altri e chiedere agli alunni un'idea di come potrebbero trasformare le loro esperienze in una storia.

È importante che questo sia fatto in maniera rispettosa e empatica. Il gruppo potrebbe giungere in anticipo ad un accordo su un tale modo di comunicare. Una volta che una persona ha finito la sua storia, gli alunni o l'insegnante possono fare domande. Le interruzioni dovrebbero essere evitate. Inoltre uno dovrebbe rimanere sulla persona che ha il turno e la sua storia ed evitare di divagare o riferirsi alla sua storia personale e/o argomenti e contesti generali.

Per lo storycircle è una buona cosa avere un lasso di tempo flessibile. Chiunque dovrebbe – se desidera – avere la sua possibilità di parlare e condividere i suoi primi pensieri. L'ordine è irrilevante e proprio per interiorizzare la natura volontaria della narrazione, non è necessario seguire l'ordine delle sedie.

*I video dal progetto DIST possono essere trovati sulla pagina web del progetto e sul nostro canale di Youtube:*  
[https://www.youtube.com/channel/UCC-RiQxg\\_v6JpzpRZ1tcNb](https://www.youtube.com/channel/UCC-RiQxg_v6JpzpRZ1tcNb)

*Le storie digitali possono essere create in un breve lasso di tempo e non devono essere tecnicamente dettagliate*

*Non esistono brutte storie!!!*

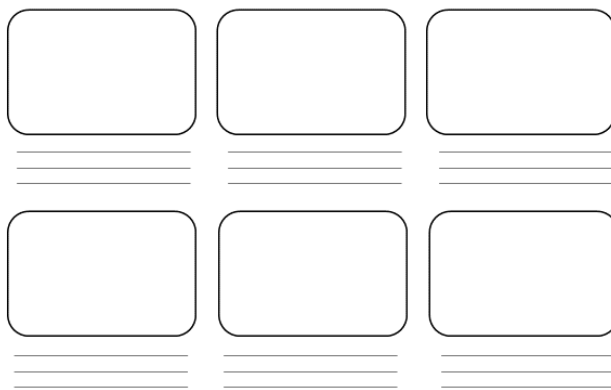
Cosa può fare uno se gli alunni hanno solo vaghe idee sulla materia e temono che non saranno capaci di raccontare una storia? Allora è il compito dell'insegnante e, se necessario, dell'aiutante incoraggiare la persona (o le persone) a pensare ulteriormente o incoraggiarle facendo domande.

*Principio di volontarietà!*

In base all'argomento è possibile fare le seguenti domande:

- ✓ Quali erano per te situazioni speciali del tuo passato?
- ✓ C'è qualcosa con la quale avevi difficoltà in passato ma non più oggi?
- ✓ Quale evento concreto ti ha mostrato che non hai più un problema con xyz?
- ✓ Cosa hai imparato da questa esperienza?

## 2b) Storyboard



*Figura 1: Modello di storyboard*

Gli allievi ricevono una copia in bianco dello storyboard (Fig. 1) stampata su foglio A3. Con l'aiuto dei campi possono strutturare la loro storia creando un piano visivo di essa, spiegarla ed espanderla con parole chiave. È anche possibile lavorare solo con immagini. Non c'è alcuna richiesta di qualità riguardo le immagini (stick figures).

Lo storyboard è il piano grezzo per la realizzazione individuale della storia, decisa dopo che si è stati ispirati da altre idee durante lo storycircle.

Dopo che i template sono stati distribuiti, gli allievi possono distribuirsi dove vogliono nell'aula per lavorare sui loro storyboard. Ad alcuni piace discutere in gruppo, altri preferiscono stare da soli ...

In generale, gli alunni possono lavorare in gruppi stabili per tutto il processo.

Lo storyboard è usato per trovare (alcune) idee e come primo riassunto narrativo della storia. In base al livello e alla dimensione della classe, questo passo può richiedere 30 minuti o di più. È importante che tutti completino queste fasi, dato che lo storyboard serve da base autorevole per il video. Se necessario, il completamento dello storyboard può anche essere assegnato come compito a casa.

## **2c) Copione**

La prima condensazione linguistica dello storyboard viene ora trasformata in una forma scritta grammaticamente adeguata. I narratori scrivono le loro storie con le loro parole – gli insegnanti possono aiutare la classe o gli alunni individuali come necessario o incoraggiare l'aiuto reciproco o le necessarie correzioni.

Questo testo è LA base strutturale delle clip che verranno prodotte successivamente. Quindi è importante per il narratore scrivere la storia come lui o lei vuole raccontarla – secondo il suo ritmo. Al massimo, l'insegnante dovrebbe intervenire attentamente per quanto riguarda il contenuto.

Formalmente l'insegnante può fornire supporto facendo domande e aiutando dove ce n'è bisogno. In questo modo egli può aiutare per quanto riguarda la strutturazione introduttiva, (per esempio: "Una storia ha un'introduzione, una parte principale e una conclusione" – "È meglio raccontarla una dopo l'altra" – "Per renderla entusiasmante serve l'intensificazione (emotiva)". -- ...

È una buona idea dividere il testo in moduli poiché è più facile per la maggior parte delle persone parlare o leggere passaggi più piccoli senza commettere errori, cosa rilevante per la registrazione dell'audio.

*Trovare le vostre parole (max. 250) e la vostra struttura*

Se desiderato, può esserci un fase di correzione alla fine nella quale gli alunni si correggono a vicenda i copioni o l'insegnante corregge linguistica grezza o errori di grammatica.

Per i casi in cui gli alunni non possono o non vogliono scrivere e parlare a sufficienza nella lingua locale, un aiutante che conosce questa lingua dovrebbe essere organizzato in anticipo per tradurre le istruzioni dell'insegnante e i suoi commenti nello storycircle. Questi possono aiutare gli alunni anche nella creazione delle storyboard, dei copioni e dei sottotitoli così che i video possano essere condivisi con il resto della classe.

In generale, gli storyboard e le storie digitali possono essere create senza parlare. I video possono anche essere prodotti con immagini significative,

pannelli di testo/parole chiave individuali, sottotitoli e musica. Se gli allievi trovano difficile scrivere i loro pensieri a prescindere dalle loro capacità linguistiche, possono anche lavorare esclusivamente con immagini.

Però troviamo difficile aggiungere un testo autoindirizzato nel video senza che esso sia scritto in anticipo. Non è facile raccontare una storia rigorosamente e liberamente senza commettere alcun errore. Questo è un problema anche una volta che il testo è formulato.

Per una tipica storia digitale di 2-3 minuti avete bisogno di circa 250 parole.

In base al livello della classe e alle dimensioni del gruppo, questo passo dovrebbe richiedere 30 minuti o di più (possibilmente come compito a casa).

*Le storie digitali possono essere create anche senza testo parlato*

### **... al digitale**

Per i passi seguenti deve essere organizzato l'equipaggiamento tecnico e logistico, cioè:

- Gli alunni portano i loro smartphone, laptop, microfoni e cuffie se necessario;
- Sono disponibili abbastanza aule per le registrazioni dell'audio (a meno che gli alunni non lo facciano come compito a casa);
- La sala computer può essere riservata al gruppo, o
- Gli alunni si portano i loro laptop / tablet;
- Una connessione Internet è utile ma non assolutamente necessaria.

### **3. Creare Audio/Media**

Il testo scritto può essere ora registrato come audio con l'aiuto di vari dispositivi (smartphone, computer, dispositivo di registrazione, tablet ...). Le parole possono essere lette, rappate, cantate, ecc....

Le registrazioni dovrebbero essere fatte in un luogo silenzioso. Se necessario, le aule corrispondenti devono essere riservate in anticipo. Gli alunni si ritirano individualmente o a coppie per registrare i loro testi. Se lavorate in coppia, la persona A si occupa della registrazione e la persona B può concentrarsi sul parlare. Una collaborazione tra più di due persone ha poco senso a questo punto, dato che può solo aumentare la possibilità che si crei disordine. Con gli smartphone di oggi, la registrazione della voce non è un problema: può essere fatta direttamente o con il microfono delle cuffie o con un microfono speciale disponibile a pochi euro in negozi specializzati. Ovviamente il flusso audio può essere registrato anche con tablet, telecamere o laptop.

Non è così facile leggere un testo senza (quasi) alcun errore, chiaramente, non troppo velocemente o troppo lentamente. Quindi una registrazione potrebbe richiedere più tentativi. Il testo può essere separato in sezioni diverse come detto prima.

Il tempo necessario dipende dal numero di allievi e di posti silenziosi. 10-15 minuti per copione dovrebbero essere sufficienti. Se l'audio registrato non è

*Luoghi silenziosi per registrare l'audio.*

dato come compito a casa, gli allievi probabilmente finiranno i loro copioni in tempi diversi. Bisogna perciò assicurarsi che quelli che finiscono prima possano continuare con i prossimi passi.

## 4. Produzione del video

Non ci sono limiti alla creatività per illustrare cosa è stato detto. Gli allievi possono usare fonti diverse di immagini. Potete fare foto o cercarle insieme, creare brevi filmati, fare i vostri disegni (analogicamente e poi fotografati o digitalmente con i programmi adeguati) e selezionare la musica adatta.

Per l'uso di musica e immagini, bisogna rispettare le informazioni sulla protezione dei dati e sul copyright.

Si può produrre un video con l'audio, le immagini, i filmati e la musica raccolta tramite un software adatto. Questo permette di montare, correggere e salvare il video.

*Tutorial per tipi diversi di utenti di programmi di video nell'appendice*

### 4a) Ricerca/produzione delle immagini + musica

Appena è pronto lo storyboard potete già cominciare con la ricerca o produzione di immagini e con la selezione della musica. Gli alunni possono preparare questo passo come compito a casa e portare i loro risultati analogici e digitali oppure portare in anticipo dischi rigidi, album di fotografie, ecc. con loro e carcarli sul sito.

Con i motori di ricerca (come Google) si possono aggiustare i filtri in modo da cercare, ad esempio, solo immagini rights-free. Alcuni software di produzione di video forniscono template grafici, musica, suoni ecc. rights-free che possono essere trovati tramite ricerca con parole chiave. Esistono anche vari database di media rights-free sull'Internet.<sup>1</sup>

Ovviamente, potete anche fare i vostri disegni con il programma Paint oppure fotografare disegni fatti su carta. Qui potete mettere alla prova le vostre capacità, non ci sono limiti alla vostra creatività.

Importante notare per quanto riguarda la qualità: Le immagini dovrebbero essere in formato .jpeg o .tiff e non avere meno di 300dpi o 1280x720 pixel.

*Osservate tutte le normative sul copyright e sulla protezione dei*

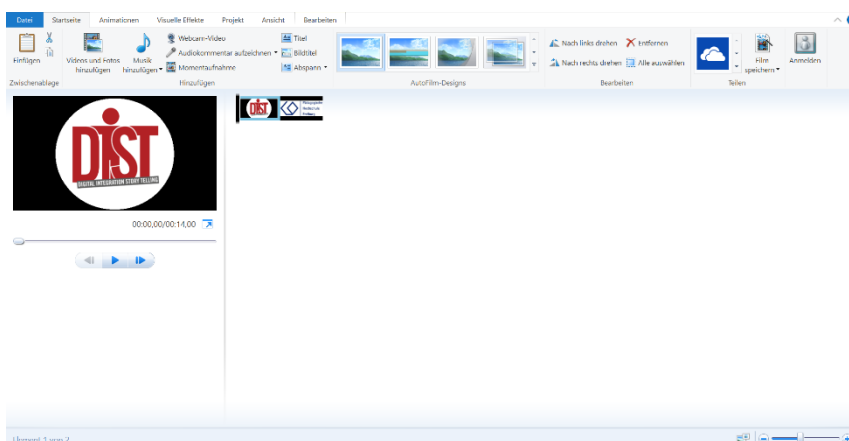
Il lasso di tempo richiesto per questo passo è individuale e dipende dall'argomento concreto e dal compito.

*Qualità delle immagini non inferiore a 300dpi o 1280x720 pixel*

---

1 Esiste una raccolta di collegamenti a materiali copyright-free realizzata dalla PH Freiburg: <http://cineschool.ph-freiburg.de/Freie-Musik.249.0.html>

## 4b) Montaggio del video



Prima di produrre il video con il software adatto bisogna assicurarsi che sia disponibile l'equipaggiamento tecnico necessario. Potete vedere qui la lista:

- ✓ Gli alunni individuali o ogni gruppo di lavoro sono equipaggiati con hardware adatto e funzionante (Smartphone/Tablet/Laptop/PC) e i con i cavi per il caricamento necessari?
- ✓ Ci sono abbastanza prese elettriche nella sala?
- ✓ Il software selezionato è disponibile per la produzione del video? - Il software è preinstallato o ha una licenza online?
- ✓ Se necessario: L'accesso a Internet è garantito?

I seguenti programmi di montaggio sono disponibili per la produzione di video:

- iMovie (Apple) / MOVIEMAKER (Windows) / KineMaster (Android) – le applicazioni standard: gratis e facili da usare
- WEVIDEO – una piattaforma basata su Internet
- ADOBE – costoso e complicato da usare, ma offre più strumenti
- SHOTCUT – disponibile in molte lingue, meno adatto come introduzione alla produzione di video

Moviemaker (per Microsoft) e iMovie (per Apple) sono applicazioni per il montaggio gratis. Offrono vaste possibilità di montaggio permettendo soprattutto la produzione diretta di titoli iniziali, titoli di coda e i trasferimenti di immagini. Altrimenti, il modo migliore per conoscere le varie funzioni è quello di provarle – questo vale per ogni software.

### Importante notare:

- ✓ La registrazione della voce è la sequenza di base dei videoclip. Quindi la sua aggiunta alla traccia audio dovrebbe essere il primo passo. Questo perché la sequenza di immagini e altri media selezionati è basata sulla velocità della parola pronunciata.

- ✓ I file sonori e le immagini dovrebbero essere aggiunti nella qualità più alta possibile.
- ✓ Le dissolvenze incrociate tra le immagini o le sequenze video aggiunte con il software assicurano un processo fluido.  
Si possono aggiungere i sottotitoli ai video la cui lingua non è capita dalla maggior parte degli spettatori.

Il tempo richiesto in questo passo varia di molto da individuo a individuo. Noi stessi eravamo piacevolmente sorpresi nel vedere che sia gli alunni che i professori a volte avevano bisogno solo di qualche ora per produrre video impressionanti. Inoltre, meno è più. Anche video molto semplici, con pochi media o effetti speciali, possono trasmettere un messaggio profondo e meraviglioso. Anche con questo passo bisogna sempre ricordare: Non esistono brutte storie!

Nella produzione di video agli alunni può tornare utile lavorare in piccoli gruppi per condividere al meglio le loro esperienze con il software.

## 6. Proiezione – Presentazione dei video

Adesso chiunque ha la possibilità di condividere il suo lavoro con gli altri. I video possono essere moderati dagli alunni stessi o dall'insegnante. Come per lo storycircle, gli alunni dovranno ascoltare con rispetto e dare feedback appropriato. È importante evitare qualsiasi reazione negativa a storie personali.

Dopo il completamento e la raccolta delle dichiarazioni di consenso dei genitori e soprattutto degli alunni, i video conclusi possono essere resi disponibili ad un pubblico più grande. Anche per questa occorrenza esistono vari formati possibili. Gli alunni possono mostrare le loro storie digitali online, su DVD o addirittura ad un pubblico dal vivo, (alla fine di una giornata dedicata ad un progetto, ad un ricevimento dei genitori, in classe alla fine dell'anno scolastico, ecc).

Potete creare una bella atmosfera per la proiezione rendendo disponibile il popcorn come al cinema, e tutti quanti possono sedersi comodamente ad esempio sul pavimento in semicerchio..

Soprattutto per quanto riguarda l'effetto dell'apprendimento, lo storytelling include l'ascolto e l'affidabilità reciproca. L'insegnante dovrebbe chiedere al pubblico di mantenere interazioni rispettose e fornire feedback costruttivo. Si può parlare a riguardo in chiave sia metodologica che tematica.

*In caso di proiezione il gruppo presente può essere limitato in modo che un video non possa essere utilizzato come mezzo di bullismo.*

### Commenti sugli aspetti della protezione dei dati:

#### L'uso dei dispositivi privati degli alunni:

L'equipaggiamento privato è usato dagli alunni, i quali hanno il permesso di fare foto solo a loro stessi. Le ammissioni di compagni di classe o insegnanti

*Qualsiasi storia vale la pena di essere mostrata!*

con il loro equipaggiamento sono legalmente problematiche. Agli allievi è permesso filmarsi/fotografarsi a vicenda solo con l'equipaggiamento scolastico e con il permesso dell'insegnante.

### **Materiale filmato o fotografato:**

Con una visione della pubblicazione su larga scala, bisogna prestare attenzione per assicurarsi che gli alunni usino solo immagini e musica copyright-free dall'Internet per le loro storie digitali.

Quando si usano foto che mostrano, ad esempio, membri della famiglia, amici o compagni di classe, è importante sensibilizzare gli alunni all'uso responsabile dei media in conformità con il Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati. Questo significa che le persone raffigurate devono essere d'accordo con la pubblicazione di queste immagini.

### **Dichiarazione di consenso da parte di minorenni**

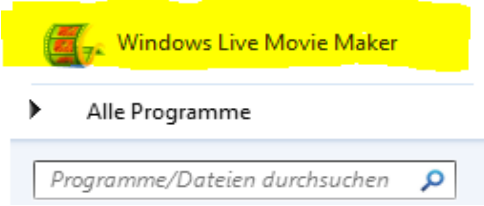

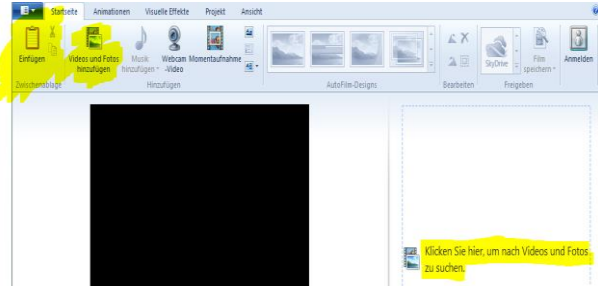

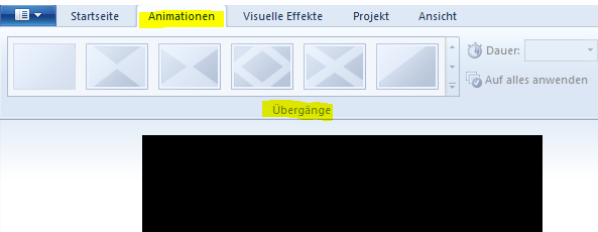
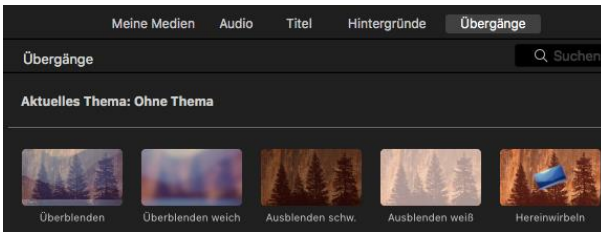
Per quanto riguarda il problema degli alunni con meno di 14 anni, i loro genitori o tutori legali devono sempre firmare al posto loro. Dai 14 fino ai 18 anni di età, gli alunni devono firmare loro insieme ai tutori legali. Troverete i moduli di dichiarazione del consenso per ciascun scenario nell'appendice.

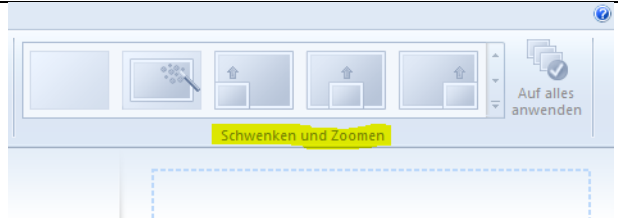
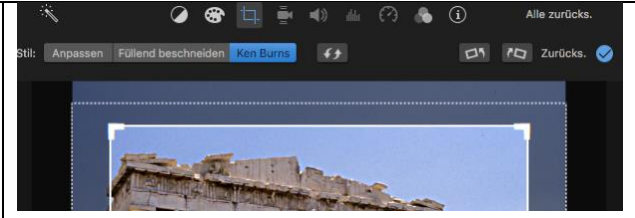
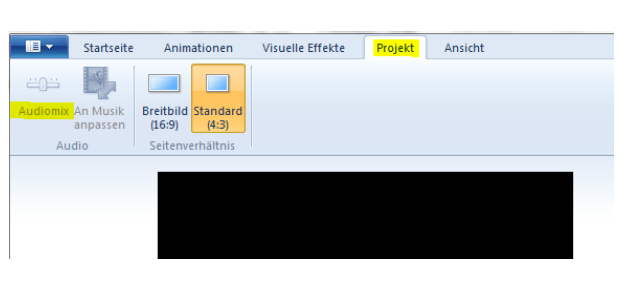
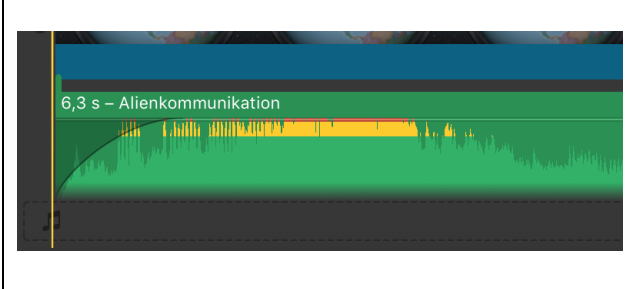


*I moduli per le varie dichiarazioni di consenso si trovano nell'ap-*



## Appendice

### Appendice 1: Istruzioni per usare Moviemaker (Windows) e iMovie (Apple)

Passi	Screenshot di Movie Maker	Screenshot di iMovie
<ol style="list-style-type: none"> <li>Controllate se il programma / l'app è installata sul vostro dispositivo. Altrimenti dovrete prima scaricarlo.</li> <li>Aprire il programma</li> </ol>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>Adesso aggiungete il vostro media (foto, video, musica, registrazioni) al progetto.</li> <li>Una volta che avete caricato i media, potete disporli e montarli (abbreviare, tagliare, ecc.).</li> </ol>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>Per "animazioni" o "transizioni", potete decidere come 2 immagini o video dovrebbero essere connessi.</li> </ol>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>Se volete dirigere l'attenzione verso tratti speciali nelle vostre immagini,</li> </ol>		

<p>usate "Pan and Zoom" in Movie Maker. In iMovie, tutti i media hanno le loro opzioni speciali di montaggio al di sopra della finestra di visualizzazione.</p>		
<p>7. Poi potete aggiungere filtri ed effetti sonori, cambiare il formato immagine e aggiustare il volume delle tracce audio così che possiate capire bene la lingua. Con il titolo iniziale e quelli di coda, il video completato può avere un ottimo aspetto!</p>		
<p>8. Quando il vostro progetto è finito, salvatelo in Movie Maker come fareste con un file di Word. 9. In iMovie, il pulsante "Condividi" vi offre vari modi di salvare il vostro video.</p>		
<p>Note: Usate solo immagini e musica per i quali avete i diritti. È meglio usare il vostro materiale o chiedere al vostro insegnante di ricevere l'accesso a media rights-free.</p>		

Divertitevi a creare il vostro video. Siete i più creativi possibile e provate di tutto! Non ci sono limiti alla vostra immaginazione!