



FORMAZIONE

SUL

VIDEO PARTECIPATIVO

# VIDEO

## IN EDUCATION PROCESS

PROJECT: VIDEO IN EDUCATION PROCESS  
PROJECT NUMBER: 2018-1-PL01-KA204-051175

 The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

 El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

 Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

 Wsparcie Komisji Europejskiej dla produkcji tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie może zostać pociągnięta do odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.

# Curriculum Formativo

## Formazione Sul Video Partecipativo

### Video in Education Process

Erasmus+ Partenariato Strategico per la Formazione degli Adulti

*Il curriculum presentato di seguito è la base per i progetti pilota svolti dai partecipanti a fronte della sessione di formazione C3 (16-20 settembre 2019, Reading UK).*

#### I Gruppo di riferimento:

- educatori (istruttori, mediatori, insegnanti, ecc.) che lavorano con gli adulti
- assistenti sociali, terapeuti, supervisori di gruppo, changemaker, innovatori sociali
- tutti gli interessati a condividere informazioni in forma di video

#### Briefing di gruppo:

È gradita, ma non necessaria, familiarità con l'uso di apparecchiature video da parte dei partecipanti.

Ai facilitatori è richiesta una certa competenza nell'utilizzo di apparecchiature audio-video, nella produzione e nell'editing di video, nell'uso di fotocamere e nella gestione di lavori di gruppo.

#### Dimensione stimata e tipo di gruppo:

Numero consigliato di partecipanti: da 3 a 10 (ipoteticamente con 2 facilitatori).

Tipo di gruppo: versatile, soprattutto per quanto riguarda genere, età ed esperienza.

#### Avviso:

La formazione è dedicata alle persone che lavorano con gruppi di adulti con competenze limitate, piuttosto che essere rivolta direttamente a tali gruppi. L'obiettivo è migliorare le competenze del personale, che accrescerà a sua volta il livello generale dei servizi didattici offerti. Questo, di conseguenza, migliorerà le competenze degli adulti con competenze limitate che saranno formati. Si presume che nessuno dei materiali registrati nei seminari sarà distribuito al di fuori della formazione a meno che non venga discusso e concordato esplicitamente con l'intero gruppo.

#### II. Obiettivi formativi:

1. Realizzazione di video
2. Condivisione di idee e lavoro creativo per pianificare brevi video
3. Discutere temi e argomenti, presentare idee
4. Migliorare la capacità critica
5. Gestire la propria immagine nella fotocamera
6. Lavorare in gruppo e accrescere la propria consapevolezza circa i problemi della comunità

### III. Struttura del Workshop

Modulo	Durata	Attività	Obiettivi	Osservazioni
I	75 min	<b>Impegno</b>	<p>Introduzione e attività di gruppo.</p> <p>Formazione dei gruppi.</p> <p>Utilizzo delle tecniche di video partecipativo per coinvolgere i partecipanti.</p> <p>Scambio dei ruoli: a giro, appaiono tutti nella telecamera.</p>	<p>Questa parte può essere modificata, a seconda delle esigenze e del profilo del gruppo o della modalità di lavoro.</p> <p>Offre al gruppo la possibilità di abituarsi alla situazione.</p>
II	75-100 min	<b>Esplorazione</b>	<p>Introduzione delle tecniche di editing video.</p> <p>Organizzazione del lavoro di squadra.</p> <p>Uscita dalla stanza del workshop per esplorare l'ambiente.</p>	
III	45 min	<b>Espressione</b>	<p>Familiarizzazione con lo spazio di fronte alla telecamera.</p> <p>Lavoro di gruppo verso il raggiungimento di obiettivi comuni.</p> <p>Condivisione e sviluppo di idee per i video.</p>	
IV	75-100	<b>Dramma creativo</b>	<p>Tecniche di storyboard.</p> <p>Pianificazione di video creativi.</p> <p>Riprese all'esterno, sviluppo della capacità di recitazione, pianificazione della ricerca.</p>	
V	75 min	<b>Idee comunicative</b>	<p>Scelta e sviluppo di argomenti per comunicare idee personali e altrui.</p>	
VI	75	<b>Screening/pianificazione</b>	<p>Revisione dei progressi.</p>	<p>Discussione sulla pianificazione di</p>

			Dibattito sulla comunicazione al pubblico esterno.	progetti: rischi, opportunità ed etica.
VII	20 min	<b>Valutazione</b>	Annotazione delle opinioni e suggerimenti critici dei partecipanti al fine di migliorare gli scenari del workshop.	Modifica, consenso, inquadratura di pubblico e risultati diversi.

#### IV. Schema dettagliato delle attività

Nel preparare la prima sessione, gli organizzatori dovrebbero predisporre l'attrezzatura. Dopodiché, a seguito di ogni sessione, i partecipanti dovrebbero supportare gli organizzatori nel riporre con cura l'attrezzatura.

Le tecniche per un uso adeguato dell'attrezzatura vengono insegnate in modo esperienziale. I formatori non dovrebbero toccare l'attrezzatura se non inevitabile o diversamente specificato nel piano delle attività.

Il monitor TV dovrebbe essere allontanato dall'area di lavoro dei partecipanti, salvo al momento della riproduzione delle attività registrate.

I formatori dovrebbero apparire sullo schermo solo nel contesto dei primi esercizi, al fine di condividere adeguatamente l'esperienza di gruppo.

Le attività contrassegnate da \* sono tratte da J Shaw e C Robertson (1997) *Participatory Video: A practical guide to using video creatively in group development work*

#### Modulo I

Durata	Nome	Descrizione	Materiali / attrezzature richiesti	Osservazioni / commenti
15 min	<b>Nome del gioco*</b>	Rompighiaccio	Apparecchiature video in configurazione "semicircolare" standard con microfono e monitor palmari.	Guardarsi sullo schermo può rivelarsi una sfida per alcuni partecipanti. Devi sostenerli ed alleviare il loro disagio, se necessario.
Instruzioni per i partecipanti	La persona che appare in video deve essere supportata nella registrazione. Tutti si presentano e condividono una cosa su sé stessi. Alcuni volontari possono poi ripetere ciò che hanno detto le persone precedenti.			

Nota per il formatore	Dipana l'imbarazzo presentandoti in prima persona. Chiedi alle persone come si sentono nel vedersi.			
20 min	<b>Domande*</b>	Introduzione del concetto di indagine.	Allestimento standard (come sopra)	
Istruzioni per i partecipanti	Ogni persona pone una domanda alla persona accanto a sé e tiene in mano il microfono affinché l'altro risponda. Quindi ci si passa il microfono in modo che tutti chiedano e rispondano ad una domanda.			
Nota per il formatore	<p>La prima volta che si utilizza questo gioco è normale che tutti facciano le stesse domande, quando lo si utilizza di nuovo assicurarsi che tutti abbiano pensato alla propria domanda prima di iniziare.</p> <p>Assicurati che l'operatore della telecamera prepari la ripresa con 2 persone in modo che tu possa vedere sia la persona che chiede sia la persona che risponde alle domande.</p> <p>Dopo questo gioco è un buon momento per discutere le regole di base:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Scambio di ruoli per ogni nuova ripresa</li> <li>• Uso dell'attrezzatura</li> <li>• Stare davanti alla telecamera</li> <li>• Consenso alle registrazioni</li> </ul>			
40 min	<b>Talk show*</b>	Giro di domande in piccoli gruppi	Un gruppo filma un altro gruppo	È importante non affrettare questo gioco: è un'opportunità per i partecipanti di discutere i problemi e abituarsi a lavorare insieme in modo creativo.
Istruzioni per i partecipanti	Dividetevi in gruppi di 3 (anche da 2 o 4 va bene, a seconda della taglia del gruppo). Ogni gruppo sceglie un argomento e pianifica 2 o 3 domande. Organizzatevi come volete: ogni persona può stare davanti o dietro alla telecamera. Ogni gruppo prevede un registra e un team di supporto. I ruoli ruotano.			
Nota per il formatore	<p>Suggerimento - Introduci la necessità di porre domande 'aperte' e non 'chiuse' (ad es. Non - Ti piace? Che dà solo una parola come risposta). Utilizza domande del tipo 'Perché...!'. Con i gruppi meno autonomi, i formatori potrebbero dover intervenire.</p> <p>Riproduci i lavori una volta che tutti i gruppi hanno registrato.</p> <p>Suggerimento - Registra alcuni secondi di nero (per esempio mantenendo il copri-obiettivo) per creare uno spazio tra ogni spettacolo durante la riproduzione.</p> <p>Assicurati che tutto venga riprodotto - anche se sembra lungo. Qualsiasi tentativo di accorciare la condivisione dei materiali potrebbe essere visto come una critica al lavoro svolto.</p>			

## Modulo II

Durata	Nome	Descrizione	Materiali/attrezzatura richiesti	Osservazioni/commenti
15 minuti	<b>Edit game*</b>	Introduce il montaggio in camera.	Videocamera, treppiede, sedie – sufficiente affinché tutti i partecipanti si siedano in fila.	
Istruzioni per i partecipanti	<p>Tutti i partecipanti si siedono in fila. Disporre la videocamera affinché tutti possano essere visti.</p> <p>Il trainer conta '3,2,1'. La videocamera viene avviata per registrare, si contano 5 secondi, per poi spegnerla.</p> <p>Una persona lascia l'inquadratura – il resto del gruppo rimane seduto.</p> <p>Ripeti il conteggio, la registrazione e ripeti il procedimento finché non rimangono solo le sedie.</p>			
Nota per il trainer	<p>Questo gioco è semplice ma molto importante per far capire ai partecipanti la dinamica del montaggio in camera.</p> <p>Per ottenere un risultato migliore, le persone non dovrebbero muoversi durante il gioco tranne quando lasciano l'inquadratura.</p> <p>Riproduci e discuti il procedimento, quante 'inquadrature' c'erano (numero di persone + sedie)?</p> <p>Discuti il risultato 'jump-cut' - fare riferimento all'uso in TV/film, se opportuno.</p>			
60-85 minuti	<b>Documentario shot by shot *</b>	<p>Sequenza improvvisata di montaggio in camera.</p> <p>Il video making non è un'attività da svolgere dentro l'aula. Il gruppo si muoverà dentro e fuori.</p>	<p>Attrezzatura con batterie (di riserva) per l'utilizzo in movimento.</p> <p>Microfoni adatti alla registrazione di interviste all'esterno, cuffie, schermo per visionare il materiale una volta completato.</p>	<p>La prima persona decide dove andare e diventa regista, a tutti vengono assegnati i ruoli (videocamera, assistente al suono, cuffie, responsabile del conteggio delle persone, ecc.)</p>
Istruzioni per i partecipanti	<p>Lavorando come una squadra ogni persona, a turno, decide dove andare a filmare e poi presenta spiegando il motivo per cui ha scelto quel luogo.</p> <p>Il gruppo si sposta mentre vengono decisi nuovi luoghi.</p> <p>Si va avanti finché tutti avranno presentato e scelto un luogo.</p> <p>La prima persona introduce il film che l'ultima persona conclude.</p>			
Nota per il trainer	<p>Ottimo modo per esplorare l'ambiente formativo. Bisogna avere un'idea chiara in anticipo di dove filmare così da poter supportare le decisioni dei partecipanti.</p> <p>Supportare il processo decisionale che limita la distanza che il team deve percorrere, possibilmente definendo i limiti di dove possono filmare/quanto distante dall'aula – ma non essere troppo direttivo.</p> <p>È importante che l'esercizio sia completato e riguardato nella stessa sessione.</p>			

### Modulo III

Durata	Nome	Descrizione	Materiali/ attrezzatura richiesti	Osservazioni/ commenti
15 minuti	<b>Cosa c'è nell'immagine*</b>	Rompighiaccio – gioco di consapevolezza dello spazio.	Disposizione in semicerchio.	Non è necessario registrare l'esercizio – è l'attività ad essere importante, non il risultato.
Istruzioni per i partecipanti	La fotocamera è puntata verso la parte della stanza senza nessun soggetto nell'immagine. Bisogna quindi lavorare insieme per ottenere il numero esatto di parti del corpo nello scatto, ad esempio, '4 piedi' (nota: solo piedi, non anche la gamba). La fotocamera viene quindi spostata e vengono dati altri suggerimenti – mano, naso, fronte, ecc.			
Nota per il trainer	Assicurati che l'inquadratura della fotocamera sia adatta alla richiesta - una fotocamera puntata in aria non può avere facilmente 6 piedi nello scatto.  Suggerimento – Questo è l'unico gioco in cui è utile per il partecipante usare la fotocamera per impostare il primo scatto. È anche uno dei pochi giochi in cui i partecipanti sono avvantaggiati poiché in grado di vedere lo schermo. Si può ripetere il gioco con 'mi piace e non mi piace', ad esempio, chiedendo a tutti di essere nella foto, chi ama il cioccolato, chi odia il calcio.			
30 minuti	<b>Domande a raffica su un tema*</b>	Sviluppa temi per la pianificazione.	Disposizione standard.	Può essere usato tutte le volte che è necessario all'inizio delle sessioni in modo da aiutare la pianificazione e le idee creative, simile alla mappa mentale ma in video.
Istruzioni per i partecipanti	Tutto il gruppo concorda l'argomento e pianifica le domande. Ricorda di fare domande aperte. Ogni persona fa una domanda alla persona accanto e tiene il microfono per rispondere. Quindi passano il microfono lungo la linea così che tutti possano chiedere e rispondere a una domanda.			
Nota per il trainer	Stessa impostazione del modulo 1 ma il gruppo concorda l'argomento 'in anticipo' e pone domande attinenti.			

### Modulo IV

Durata	Nome	Descrizione	Materiali/ attrezzatura richiesti	Osservazioni/ commenti
25 minuti	<b>Storyboard drammatico*</b>	Pianifica una storia drammatica, una scena alla volta, come un'attività improvvisata.	Evidenziatori, fogli A4 di carta bianca	Nonostante la storia drammatica possa essere anche registrata come una sequenza improvvisata di inquadrature, essa fornisce il modo

				migliore per introdurre lo storyboard.
Istruzioni per i partecipanti	Ogni persona, a turno, disegna un'immagine su un foglio di carta per costruire uno storyboard drammatico. L'ultima persona deve concludere la storia.			
Nota per il trainer	<p>Il lavoratore disegna la prima immagine per dare inizio alla storia, ad esempio, il telefono squilla.</p> <p>Ogni paio di disegni, rivedi lo storyboard per ricordare al gruppo l'evolversi della narrazione.</p> <p>Inizialmente, ogni persona disegna un'immagine ma successivamente collabora per garantire che la storia funzioni.</p> <p>Una volta completate, le inquadrature possono essere spostate, portate via, unite o aggiunte di nuove per far sì che la storia funzioni.</p>			
50-75 minuti	<b>Shot by shot drama*</b>	Usa lo storyboard per realizzare un film montato in camera.	Attrezzatura con batterie (di riserva) per l'utilizzo in movimento, microfoni adatti alla registrazione all'esterno, cuffie, schermo per visionare il materiale una volta completato	
Istruzioni per i partecipanti	Usa lo storyboard creato per realizzare film. Quali materiali di scena sono necessari? Chi interpreta quale ruolo? Quali sono i luoghi?			
Nota per il trainer	Assicurati che tutti si alternino per impedire ai partecipanti più sicuri di sé di prendere il controllo.			

### Modulo V

Durata	Nome	Descrizione	Materiali/ attrezzatura richiesti	Osservazioni/ commenti
25 minuti	<b>Dichiarazioni montate in camera su un tema*</b>	Crea un breve programma su un solo tema	Attrezzatura con batterie (di riserva) per l'utilizzo in movimento. Microfoni adatti alla registrazione di interviste all'esterno, cuffie, schermo per visionare il materiale una volta completato.	Va bene che il programma include punti di vista opposti - anzi spesso lo rende migliore. Un utile punto di partenza per realizzare video più lunghi su un argomento.
Istruzioni per i partecipanti	Ogni partecipante prepara una breve dichiarazione su un argomento concordato. Il cameraman registra la prima persona (che dovrebbe introdurre l'argomento), quindi i ruoli vengono scambiati finché tutti non hanno registrato la propria dichiarazione. L'ultima persona dovrebbe concludere il film.			

Nota per il trainer	Assicurati che i partecipanti tengano conto di ciò che ha detto la persona precedente per far sì che il tema o l'argomento venga ripetuto da ogni presentatore.  Discuti le idee – Copre il tema? Cos'altro è necessario?			
50 minuti	<b>Interviste in camera*</b>	I partecipanti rispondono alle domande dell'intervistatore su un tema concordato	2 sedie, attrezzatura video con batterie (di riserva) per l'utilizzo in movimento, microfoni adatti alla registrazione di interviste all'esterno, cuffie, schermo per visionare il materiale una volta completato.	Queste sono le capacità di cui il gruppo potrebbe aver bisogno per migliorare in futuro nell'intervistare le persone al di fuori del gruppo.
Istruzioni per i partecipanti	Pensate insieme ad un argomento e pianificate una serie di domande. Approccio simile all'esercizio precedente ma questo introduce come fare le interviste. L'intervistatore siede vicino alla videocamera con le domande preparate, fa una domanda alla prima persona, la videocamera si accende e l'intervistatore risponde, la videocamera si spegne. I ruoli sono stati scambiati e la persona successiva risponde a una domanda e così via fin quando tutti non hanno fatto e risposto a una domanda.			
Nota per il trainer	Il gruppo può rispondere alla stessa domanda o a una serie di domande a seconda dell'argomento. Il soggetto guarda verso la videocamera, l'intervistatore siede vicino alla videocamera per mantenere il contatto visivo, questa è la disposizione comunemente usata per intervistare le persone.			

### Modulo VI

Durata	Nome	Descrizione	Materiali/ attrezzatura richiesti	Osservazioni/ commenti
50 minuti	<b>Screening</b>	Controllare il materiale registrato.	Attrezzatura video e schermo TV o proiettore, se disponibile.	
Istruzioni per i partecipanti	Controllare le riprese dei film realizzati e le altre attività richieste dal gruppo.			
Nota per il trainer	Valutare i progressi del gruppo.			
25 minuti	<b>Step successivi</b>	Discutere i diversi tipi di video.	Lavagna a fogli mobili.	
Istruzioni per i partecipanti	Che tipo di video vorresti realizzare? Proponi diversi formati, per cosa vengono utilizzati e chi è il pubblico per loro? Quali sfide potresti affrontare realizzandoli?			
Nota per il trainer	Se il gruppo alle prese con i suggerimenti li aiuta a pensare ai loro programmi preferiti o ai vari programmi in TV o sul web – raggruppa i generi.			

## Modulo VII

Durata	Nome	Descrizione	Materiali/ attrezzatura richiesti	Osservazioni/ commenti
A seconda del metodo di ricerca - 20 minuti	<b>Valutazione del video</b>	La valutazione può essere svolta sulla base delle linee guida VEP 102.	Attrezzatura video o a seconda del metodo selezionato: questionari cartacei, questionario di intervista, sondaggio online.	Concordare che la valutazione sia confidenziale o che i partecipanti siano felici di condividere.  Questo modulo viene intrapreso alla fine del progetto e può essere collegato a qualsiasi modulo finale anzichè come sessione separata.
Istruzioni per i partecipanti	Usa le competenze video apprese nelle sessioni precedenti per registrare i tuoi pensieri e suggerimenti sulla formazione che hai ricevuto.			
Nota per il trainer	Può essere registrato come dichiarazioni montate in camera per supportare altre tecniche di valutazione.			

### Materiali:

Per organizzare il laboratorio, sono necessari diversi tipi di attrezzatura per la registrazione video e audio. Dato che l'attrezzatura professionale potrebbe essere troppo costosa e inaccessibile ai docenti e alle loro organizzazioni, si consiglia l'attrezzatura di base:

#### Preferibilmente

- videocamere dotate delle funzioni richieste
- fotocamere con funzioni di registrazione video (non cellulari o tablet in quanto si tratta di un'attività di gruppo)
- alimentatori e batterie
- treppiedi
- microfoni - microfoni a mano e microfoni lavalier di base (fermacravatta) o varianti più avanzate
- cuffie
- uno schermo TV a cui può essere collegata la telecamera
- cavi di collegamento

### Bibliografia e altre fonti:

Ulteriori fonti riguardanti l'argomento potrebbero essere utili, soprattutto le guide online i tutorial sull'utilizzo di un determinato tipo di attrezzatura o software. Autori e siti consigliati:

1. **Shaw J and C Robertson (1997) *Participatory Video: A practical guide to using video creatively in group development work*, Londra, Routledge 287 pagine**

2. **Robertson C and J Shaw (2014) Collaborating at the process – product interface in film-making – approcci partecipativi e l'interfaccia pratica politica** in T. Shahrokh and J. Wheeler (eds) *Knowledge from the Margins: An anthology from a global network on participatory practice and policy influence*, Brighton, IDS
3. **Shaw and Rothwell (1999) Shot by shot: a workbook about using video with people with learning difficulties**, Mental Health Media, UK

### Osservazioni generali:

La divisione in moduli separati non è obbligatoria; le attività possono essere mescolate se il loro obiettivo originale viene mantenuto, ci sono diverse variazioni e modi in cui le attività possono essere adattate e riutilizzate con lo stesso gruppo per ottenere risultati differenti specialmente quando si pianificano nuovi progetti.

### Vuoi organizzare la formazione online?

I Video Partecipativi sono per loro natura attività di gruppo e non si traspongono facilmente online. L'attività online non sostituisce l'attività in presenza e non dovrebbe essere vista in questo modo. Essa cambia l'esperienza dei partecipanti e limita i risultati positivi per gli utenti. Tuttavia, ci sono alcuni aspetti del programma che possono essere adattati e un certo numero di esercizi di questa metodologia può essere modificato per l'uso in un ambiente online.

Quando si organizzano sessioni online, gli organizzatori del workshop, i professionisti e i altri partner devono essere chiari sulla definizione di obiettivi diversi dal formato tradizionale e sulla considerazione dei limiti dell'erogazione digitale.

Esistono una serie di limitazioni nell'intraprendere un lavoro online che dovrebbero essere prese in considerazione quando si pianifica un corso online; in particolare:

- I partecipanti più lenti possono annoiarsi se non si procede a un ritmo adatto a loro.
- È più difficile giudicare come stanno i partecipanti.
- È più difficile per i partecipanti collaborare: molti hanno difficoltà a partecipare online.
- Non è possibile condividere attrezzature e materiali.
- È più difficile costruire il lavoro di squadra e la coesione di gruppo.
- Ci sono regole diverse per la partecipazione, è più difficile convincere le persone a partecipare liberamente.
- È un'esperienza più individualizzata, le persone vengono messe in difficoltà – piuttosto che condividere l'imbarazzo, per qualcuno il disagio può aumentare.
- I partecipanti avranno diversi livelli di abilità e accesso alle attrezzature in modo che possano evidenziare ulteriormente la disuguaglianza e creare divisione all'interno del gruppo.

## Da fare prima della sessione

- Scegliere la piattaforma più adatta per condurre il workshop e informare in anticipo i partecipanti. Puoi coinvolgere i partecipanti nella scelta e / o spiegare loro i vantaggi che l'utilizzo dell'una o dell'altra piattaforma comporta. Anche questa è un'opportunità di apprendimento.
- Facilitare l'accessibilità dei partecipanti alle piattaforme scelte (ad esempio, fornire loro collegamenti di accesso e credenziali in anticipo, informarli su come scaricare eventuali app, ecc.).
- Preparare i partecipanti in anticipo circa le questioni tecniche, ad esempio: chiedere loro di avere gli strumenti necessari pronti, di scaricare il software consigliato ecc. (pensare allo sviluppo di tutorial o alla bozza di documenti che informino passo passo sul da farsi, se il caso).
- Cercare di mitigare qualsiasi ostacolo, ad esempio l'indisponibilità delle attrezzature necessarie o una connessione Internet instabile, proponendo alternative e / o soluzioni praticabili.
- Preparare in anticipo l'ambiente per i partecipanti, che dovrebbe essere tranquillo, confortevole, ordinato e ben illuminato.
- Ingaggiare un facilitatore (o più) in possesso sia di competenze tecniche che soft, in modo da garantire una buona armonizzazione del lavoro di gruppo e facilitare l'intero processo di apprendimento.
- Assicurati che tutti abbiano i materiali necessari prima di iscriversi: penne e carta, accesso alle apparecchiature di ripresa (ad esempio, smartphone, tablet ecc.)

## Suggerimenti per adattare la metodologia al formato online

### Modulo 1 - 30-45 minuti online

Sostituisci il Name game con introduzioni seguite da giochi rompighiaccio, ad esempio chiedi a tutti di descrivere come segue: "Se fossi un animale, cosa sarei e perché?"

Domande: tutti pensano a una domanda da porre ad altre persone. Il facilitatore dovrà probabilmente guidare il gioco e annunciare chi chiede a chi una domanda per mantenere l'esercizio in movimento.

Talk show: usa le stanze per sottogruppi di lavoro (2 o 3 persone in ciascuna) per pianificare il talk show e poi torna insieme per eseguirlo in modo che tutti si vedano.

### Moduli 2 e 3 (combinati) - 30-45 minuti online

Sostituisci Modifica gioco con un altro rompighiaccio.

Ad esempio, ognuno seleziona un oggetto dalla propria stanza e spiega perché lo sceglie, cosa significa per lui/lei o la sua storia.

Sostituisci il documentario, inquadratura dopo inquadratura, con dichiarazioni modificate. Ognuno pianifica una o due frasi su un argomento particolare. Tutti parlano a turno (il facilitatore potrebbe registrarlo - con alcune piattaforme è possibile che la persona che parla sia su uno schermo più grande, questo può aiutare).

Segui questa attività tenendo a mente le domande usate nel Modulo 1 ma questa volta su un tema specifico.

#### Modulo 4 - 45-60 min online

Usa un rompighiaccio per aiutare il gruppo a iniziare, ad esempio mostra a tutti una foto e chiedi a tutti di creare una breve storia al riguardo. Disegna 3 immagini con la foto da porre all'inizio, al centro o alla fine. Ognuno racconta la propria storia: quali sono le differenze / somiglianze? ecc.

Lo storyboard può quindi essere introdotto in modo simile alla metodologia in presenza: ogni persona disegna a turno una singola immagine per costruire una storia. La difficoltà sarà apportare modifiche alla storia poiché è difficile vederla come un progetto unico online.

Ora hanno una comprensione dello storyboard e dato che le riprese di gruppo non sono possibili, convincili a pianificare 3 riprese che possono filmare usando il loro telefono. Prima crea uno storyboard (su carta) e discutine col gruppo, quindi fai in modo che tutti realizzino il film e lo riproducano tenendo il telefono davanti alla telecamera. L'idea qui è che dimostrino che possono tradurre le loro idee da uno storyboard cartaceo a un video.

La qualità del video in questa fase non è significativa.

Se appropriato, con gruppi più esperti si potrebbe utilizzare un'app come "flipgrid" che consente loro di registrare e inviare un breve video direttamente all'account del facilitatore. Per alcuni gruppi questo può essere troppo da intraprendere in questa fase e non è essenziale. Se lo desiderano, possono inviare i video al facilitatore per essere visualizzati nella sessione successiva.

#### Modulo 5

Chiedi al gruppo di decidere un tema, quindi le interviste possono essere pianificate e registrate a coppie: il modo in cui ciò viene fatto dipende in qualche modo dalla piattaforma utilizzata. La sessione potrebbe essere registrata. Alcune delle tecniche sono necessarie per intervistare online come pure di persona, ad esempio le domande aperte.

Per rafforzare il lavoro sui contenuti, ogni partecipante crea uno storyboard di un breve video su un tema, ad esempio 5 riprese. Questo può essere fatto dopo la sessione o avviato nella sessione e completato a casa. Realizzano il film da soli come un film montato nella fotocamera e lo inviano al facilitatore per essere proiettato nella sessione successiva.

#### Moduli 6 e 7 (combinati in un'unica sessione)

Proiettate i cortometraggi. Tutti danno un feedback, uno alla volta.

Discussione più ampia seguita da una valutazione pilotata.