



BUONE PRASSI CIRCA

L'USO DI BREVI VIDEO

PER SCOPI DIDATTICI

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

Buone prassi circa l'uso di brevi video per scopi didattici

Video in Education Process

Erasmus+ Partenariato Strategico per la Formazione degli Adulti

Il curriculum presentato di seguito consiste nel documento originariamente delineato per lo svolgimento dell'LTTA tenutosi a Gijon (novembre 2019) e organizzato da Magenta, rivisto e integrato a gennaio/febbraio 2021 dalla stessa organizzazione sulla base dei feedback raccolti dai partner del progetto (Cotopaxi, Real Time Video Ltd e CIAPE) nel quadro degli eventi pilota organizzati e implementati a livello nazionale dopo l'LTTA transnazionale.

I Gruppo di riferimento:

- Educatori (formatori, mediatori, insegnanti, formatori, ecc.) che lavorano con gli adulti
- Assistenti sociali, terapisti, attori sociali, changemaker, innovatori sociali
- Tutte gli interessati a condividere informazioni in forma di video

Briefing di gruppo:

I partecipanti dovrebbero essere mediamente in grado di utilizzare il computer per imparare ad usare il software di editing.

Dimensione stimata e tipo di gruppo:

Numero consigliato di partecipanti: fino a 12 persone

Tipo di gruppo: versatile, soprattutto per quanto riguarda il sesso, l'esperienza e l'età

Nota:

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 migliorerà il livello generale dei servizi educativi offerti. Questo, a sua volta, migliorerà le competenze degli adulti con competenze limitate che verranno formati.

Il Obiettivi formativi:

1. Conoscenze:

- acquisire le pratiche più efficaci riguardanti l'uso dei video come strumento educativo
- apprendere concetti di base riguardanti la tecnica Stop Motion
- imparare concetti di base riguardanti l'uso del software Powtoon

2. Competenze:

- imparare a creare video per scopi educativi
- imparare come applicare la tecnica dello Stop Motion
- imparare ad usare software gratuiti di video-editing

- imparare a usare il software Powtoon
- promuovere la creatività come capacità importante sia nel campo educativo che in quello audiovisivo

3. Attitudini:

- accrescere l'entusiasmo per l'utilizzo di tecnologie moderne e nuovi approcci all'educazione degli adulti
- sensibilizzare ai temi della disabilità e dell'ipovisione

III Struttura del workshop

Modulo	Durata	Attività	Obiettivi	Osservazioni
I	30 min	Introduzione, presentazione e giochi per rompere il ghiaccio	Introduzione al workshop. Conoscersi a vicenda. Creare un'atmosfera positive e accogliente.	
II	120 min	Sessione relativa alle pratiche più efficaci	Scoprire quali sono le pratiche migliori circa l'utilizzo del video come strumento didattico in contesti non formali.	
III	315 min	Workshop Stop Motion	<p>Scoprire la tecnica dello Stop Motion.</p> <p>Presentare le caratteristiche dei software di editing gratuiti. Imparare le funzioni di base dei software di editing.</p> <p>Evidenziare la necessità di cooperazione e concentrazione durante la registrazione video. Apprendimento coordinato.</p> <p>Fornire e ricevere feedback durante la visualizzazione del video.</p>	<p>È importante disporre di articoli di consumo/ materiale di cancelleria come: plastilina, evidenziatori, cartoncini, carta, forbici, colla.</p> <p>Il laboratorio può essere sviluppato con gli smartphone, ma sono necessari i treppiedi.</p>
IV	50 min	Ted talks: La formazione deve essere cambiata	Sensibilizzare alla necessità di innovare il sistema educativo.	
V	100 min	Workshop Powtoon	<p>Scoprire nuove risorse per creare video.</p> <p>Imparare a usare le funzioni di base del programma.</p>	È necessario creare un account, e per poterlo fare i partecipanti hanno bisogno di un'email.

			Fornire e ricevere feedback durante la visualizzazione del video.	
VI	120 min	Attività di sensibilizzazione	Sensibilizzare nei confronti delle persone ipovedenti. Sottolineare la necessità di adattare i materiali visivi per le persone con disabilità visive.	Le maschere per gli occhi vengono utilizzate per simulare diversi tipi di disabilità visive.
VII	30 min	Valutazione	Sensazioni, opinioni e suggerimenti critici dei partecipanti per migliorare la formazione	

IV Programma dettagliato delle attività

Modulo I

Durata	Nome	Descrizione	Materiali/attrezzature necessarie	Osservazioni/commenti
5 min	Introduzione	Presentazione del formatore e breve presentazione del programma e dei contenuti della formazione.	Proiettore	Ai partecipanti viene consegnata una versione stampata del programma.
Indicazioni per i partecipanti				
15 min	Gioco per rompere il ghiaccio: Il gran bazar	Gioco rompighiaccio per creare un'atmosfera positiva.	Sedie	Assicurarsi in anticipo che tutto il gruppo possa svolgere l'attività.
Indicazioni per i partecipanti	<p>Alle persone è stato chiesto di sedersi e formare un cerchio. Uno ad uno, l'intero gruppo doveva ripetere le frasi del mediatore mentre riproduceva gli stessi movimenti. Le frasi usate sono state le seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ieri sono andato al Gran Bazar e ho comprato un ventaglio (muovendo la mano destra come un ventaglio). - Ieri sono andato al Gran Bazar e ho comprato delle forbici (imitando di tagliare con la mano sinistra). - Ieri sono andato al Gran Bazar e ho comprato una sedia a dondolo (dondolando). - Ieri sono andato al Gran Bazar e ho comprato un orologio a cucù (dicendo cucù). 			

Nota per il formatore	Chiedere ai partecipanti di sedersi qualora non l'abbiano già fatto e di formare un cerchio.		
10 min	Gioco di presentazione: Nome e film preferito	Gioco di presentazione per permettere ai partecipanti di presentarsi.	
Indicazioni per i partecipanti	Uno ad uno, i partecipanti devono presentarsi dicendo non solo i loro nomi ma anche il loro film preferito.		
Nota per il formatore	Se si desidera approfondire la conoscenza del gruppo, far spiegare ai partecipanti perché hanno scelto quel film.		

Modulo II

Durata	Nome	Descrizione	Materiali/attrezzature necessarie	Osservazioni/commenti
10 min	Energizer: Battere le mani	Gioco rompighiaccio per creare un'atmosfera positiva.	Un tavolo e delle sedie (una per ogni partecipante)	
Indicazioni per i partecipanti	Al gruppo è stato chiesto di formare un cerchio intorno ad un tavolo. Ogni persona doveva mettere il braccio destro sopra il braccio sinistro della persona alla propria destra, assicurandosi che il braccio sinistro dell'altro fosse sotto il braccio destro della persona alla sua sinistra. Il mediatore ha portato il ritmo (battendo sul tavolo) e una alla volta tutte le persone nel cerchio dovevano imitarlo (battendo anche loro sul tavolo). Se qualcuno batteva le mani due volte (invece di una), significava che il suono cambiava direzione. Se qualcuno sbagliava, allora "perdeva" la mano (quella con cui aveva sbagliato).			
Nota per il formatore	È importante assicurare una partecipazione attiva perché il gioco potrebbe richiedere molto tempo.			
110 min	Sessione sulle buone pratiche più efficaci	Sessione teorica su vari tipi di pratiche utilizzate con diversi obiettivi formativi.		È importante avere: - Proiettore - Computer portatile - Altoparlanti
Indicazioni per i partecipanti	Guardare i video e prestare attenzione ai seguenti elementi: 1. Obiettivi chiave 2. Tecnica video utilizzata 3. Persone coinvolte/autori 4. Gruppi di riferimento			
Nota per il formatore	I video riprodotti sono stati i seguenti - è possibile prendere spunto dalla lista e/o integrarla: LIPDUB NA SWITZERLAND (4 MIN.) https://www.youtube.com/watch?v=x9KbB9TSdtk&t=99s			

<p>THE STORY OF STUFF PROJECT (20 MIN.)</p> <p>https://storyofstuff.org/movies/story-of-stuff/</p> <p>AHORA O NUNCA –NOW or NEVER (6 MIN.)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=l5WfWmVLx5M</p> <p>DO YOU DARE TO DREAM (7'34 MIN.) INKNOWACTION</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=HhFxQLDPjaY</p> <p>https://mattihemmi.com/en/videos-2/</p> <p>CUERDAS-STRINGS (11 MIN.)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=vtrHla0RkAo</p> <p>http://www.cuerdasshort.com/</p> <p>MOMONDO (5 MIN.)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=tyaEQEmt5ls</p> <p>VINJOY FOUNDATION LIPDUB (3'41 MIN.)</p> <p>https://www.vinjoy.es/wp-content/uploads/2019/07/Lib-Dub-Que-Bonito_2019-HQ_texto-legal-v2.mp4?_=1</p>

Modulo III

Durata	Nome	Descrizione	Materiali/attrezzature necessarie	Osservazioni/commenti
10 min	Energizer: Toma tomate tómaló	Gioco rompighiaccio per creare un'atmosfera positiva.		Svolgimento possibile sia da seduti che in piedi.
Indicazioni per i partecipanti	<p>Ai partecipanti è stato chiesto di formare un cerchio e imparare una canzone: <i>toma tomate, tómaló, ia ia oh plof, toma tomate, tómaló, ia ia oh plof. Pasa el tren por la estación y grita...Plof!</i></p> <p>Una volta imparata la canzone, iniziava il gioco. I partecipanti dovevano mettere la mano destra sopra la mano sinistra della persona alla loro destra, assicurandosi che la mano sinistra fosse sotto la mano destra della persona alla loro sinistra. Uno dopo l'altro dovevano battere le mani sulla mano dell'altro, ma cercando di evitare di battere le mani in corrispondenza del suono "plof".</p>			
Nota per il formatore	Poiché la maggior parte delle persone non capisce il testo, è importante sottolineare che bisogna evitare la ripetizione del terzo <i>plof</i> .			
315 min	Workshop Stop Motion	1. Introduzione alla tecnica e visione di alcuni esempi.	<ul style="list-style-type: none"> - Smartphone - Treppiedi - Proiettore - Computer 	I partecipanti hanno usato gli smartphone come macchine fotografiche.

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Divisione dei partecipanti in 3 gruppi 3. Il formatore mostra ai gruppi gli aspetti su cui lavorare: idea, trama e materiali. 4. Entrare nella tecnica dello stop motion: scattare foto, selezionare una colonna sonora. 5. Il formatore presenta come montare un video passo dopo passo, mostrando come utilizzare il software. 6. Video editing. 7. Visualizzazione dei video 	<p>(uno per ciascun gruppo e uno per il formatore) - Altoparlanti</p>	<p>Sono stati necessari anche 3 treppiedi (uno per ciascun gruppo).</p> <p>Installare il software di editing in tutti i computer prima di iniziare il workshop.</p>
Indicazioni per i partecipanti	<p>Dividere i partecipanti in 3 gruppi. Selezionare un'idea, la trama e i materiali da utilizzare. Prendere macchine fotografiche e treppiedi. Familiarizzare con la tecnica. Iniziare il processo di creazione: decidere l'idea e la trama, scegliere i materiali, scattare foto e selezionare la canzone. Processo di editing. Visualizzare i video Stop Motion. Dopo la visione, chiedere ai partecipanti circa sensazioni/impressioni/emozioni.</p>			
Nora per il formatore	<p>È molto importante assicurarsi che il software di editing selezionato sia gratuito e facile da usare. Si è usato VSDC Free Video Editor ma la familiarizzazione non è stata immediata e ha causato diversi problemi a tutti i gruppi, quindi si consiglia di usare DaVinci Resolve o qualche altro software di editing gratuito. Lasciare che i gruppi siano creativi e autosufficienti ma supportarli in caso di bisogno.</p>			

Modulo IV

Durata	Nome	Descrizione	Materiali/attrezzature necessarie	Osservazioni/commenti
10 min	Energizer: Il direttore d'orchestra	Gioco rompighiaccio per creare un'atmosfera positiva.		

Indicazioni per i partecipanti	Il moderatore ha chiesto se ci fosse un volontario e la persona candidata è stata invitata a lasciare la stanza. Una volta uscita dalla stanza, il resto del gruppo ha formato un cerchio e ha scelto un leader (il direttore d'orchestra). Tutti dovevano contribuire a creare un ritmo e il volontario doveva scoprire chi fosse il direttore (il direttore è il responsabile per la decisione dei diversi ritmi e per il loro cambiamento).		
Nota per il formatore			
50 min	Ted talks: La formazione deve essere cambiata	Ted è una piattaforma di condivisione di idee su vari argomenti e temi.	- Proiettore - Altoparlanti - Computer
Indicazioni per i partecipanti	<ul style="list-style-type: none"> - Guardare il video e cercare di riflettere sui contenuti trattati. - Condividere sensazioni, opinioni e commenti dopo la visione. 		
Nota per il formatore	<p>- Spiegare, se necessario, come funziona TED e come si avvale di discorsi e video (discorsi registrati) per diffondere idee in tutto il mondo, cercando di avere un impatto sulla società attraverso una migliore comprensione dei fattori sociali che influenzano le nostre vite.</p> <p>https://www.ted.com/about/our-organization</p> <p>- Assicurarsi che le conclusioni previste sulla formazione siano abbastanza chiare dopo la visione.</p> <p>Nello specifico, i Ted Talks usati per la formazione sono stati i seguenti:</p> <p><i>How to escape education's death valley (Come sfuggire alla valle di morte dell'istruzione)</i></p> <p>https://www.ted.com/talks/ken_robinson_how_to_escape_education_s_death_valley#t-1605</p> <p><i>Do schools kill creativity? (Le scuole uccidono la creatività?)</i></p> <p>https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_do_schools_kill_creativity</p>		

Modulo V

Durata	Nome	Descrizione	Materiali/attrezzature necessarie	Osservazioni/commenti
100 min	Powtoon Workshop	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduzione alla tecnica e tutorial su come usare il software. 2. Divisione dei partecipanti in 3 gruppi. 3. Il formatore mostra ai gruppi gli aspetti su cui 	<ul style="list-style-type: none"> - computer per il formatore - proiettore - altoparlanti - computer per i partecipanti - SoftwarePowToon (versione gratuita per renderlo accessibile a tutti). 	<p>Continuare a lavorare negli stessi gruppi creati per il Workshop di Stop Motion.</p> <p>Per creare un account PowToon è necessaria un'email, quindi è importante ricordarsi di crearla, se non disponibile.</p>

		lavorare: idea, trama e risorse. 4. Creazione di video in gruppi. 5. Visione dei video.		
Indicazioni per i partecipanti	<ul style="list-style-type: none"> - Creare un account PowToon. - Familiarizzare con il software. - Scegliere un modello come base per la creazione del video. 			
Nota per il formatore	<p>Ci sono due possibilità per condurre questo workshop; iniziare scegliendo un modello:</p> <p>Il video utilizzato per introdurre la tecnica è il seguente: https://www.youtube.com/watch?v=-TA_ufszVe8</p> <p>Per quanto riguarda il tutorial utilizzato, è quello che segue: https://www.youtube.com/watch?v=bRq05MasiFk</p> <p>Lasciare che i gruppi siano creativi e autosufficienti, ma supportarli in caso di bisogno.</p>			

Modulo VI

Durata	Nome	Descrizione	Materiali/attrezzature necessarie	Osservazioni/commenti
120 min	Attività di sensibilizzazione	<p>Questa attività è stata sviluppata per far riflettere i partecipanti su come il video possa diventare una risorsa di esclusione se non è ben adattato alla diversità.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Visualizzazione video da parte di un uomo con maschere. 2. Discussione su sensazioni, impressioni, ecc. dopo la visione. 3. Visualizzazione del video da parte di un uomo senza maschere. 4. Conclusione sull'importanza di promuovere risorse educative accessibili. 	<ul style="list-style-type: none"> - Computer - Proiettore - Altoparlante - Maschere che simulano diversi livelli di disabilità visiva. 	Le maschere possono essere acquistate o fatte a mano.

Indicazioni per i partecipanti	Ai partecipanti viene data una maschera che devono indossare mentre guardano un video (https://www.youtube.com/watch?v=WfGMYdaICU). Dopo la visione, alcuni partecipanti con diversi livelli di disabilità visiva sono stati interrogati sul video e sul relativo contenuto, e hanno dovuto spiegare cosa hanno percepito. È stata fatta una seconda visione, e si è concluso sottolineando l'importanza di considerare eventuali vulnerabilità e disabilità quando si pianifica l'utilizzo di video come strumento educativo.
Nota per il formatore	L'attività mira a sensibilizzare al tema della diversità e quindi si consiglia di non dare ai partecipanti troppe informazioni sull'obiettivo prima di portarla a termine.

Modulo VII

Durata	Nome	Descrizione	Materiali/attrezzature necessarie	Osservazioni/commenti
30 min	Valutazione	Attività: Prestome/ Disgustome		<i>Prestome/Disgustome</i> sono parole asturiane che indicano piacere/disprezzo; è possibile utilizzare un equivalente da altri contesti geografici.
Indicazioni per i partecipanti	Uno ad uno i partecipanti devono dire cosa è piaciuto loro della formazione nonché eventuali cose da migliorare, suggerimenti, ecc.			
Nota per il formatore	Dopo l'attività di valutazione, sono stati consegnati i certificati.			

Materiali:

Per organizzare i workshop, sono necessarie alcune attrezzature. Poiché l'attrezzatura professionale potrebbe essere troppo costosa e fuori dalla portata degli educatori e delle loro organizzazioni, l'attrezzatura di base è considerata comunque sufficiente per ottenere buoni risultati/prodotti finali:

- Smartphone (da usare come macchine fotografiche) o fotocamere. Sono usati per fare foto, non per registrare video.
- Treppiedi (sia per fotocamere che per smartphone).
- Computer con funzioni di editing video (con software di editing come DaVinci Resolve, iMovie o Avidemux).
- Un proiettore, per visualizzare tutti i video creati.

Bibliografia e altre fonti:

Tutte le fonti sull'argomento potrebbero essere utili, specialmente le guide online come i tutorial sull'uso di un dato tipo di attrezzatura o software. Autori e siti web consigliati:

1. A. Rogers. *Teaching adults*. 2002
2. Using Educational Video in the Classroom: Theory, Research and Practice.
3. <https://www.safarimontage.com/pdfs/training/UsingEducationalVideoInTheClassroom.pdf>
4. Video as a new teaching tool to increase student motivation
https://www.researchgate.net/publication/224238642_Video_as_a_new_teaching_tool_to_increase_student_motivation
5. Free-choice teaching: how YouTube presents a new kind of teacher.
http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen17/REEC.17.1.9_ex1217.pdf
6. Digital Storytelling: A Tool for Teaching and Learning in the YouTube Generation.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ934075.pdf>
7. K.A. Priebe. *The ADVANCED Art of STOP-MOTION ANIMATION*. 2011
http://index-of.co.uk/Animation/The_Advanced_Art_of_Stop_Motion_Animation.pdf

Osservazioni generali

- Qualora nel Modulo III (Stop Motion) si chieda ai partecipanti di usare lo smartphone personale, accertarsi che siano tutti d'accordo. Allo stesso modo, nel Modulo V, i partecipanti hanno bisogno di una e-mail per creare un account PowToon, quindi si consiglia di utilizzare l'indirizzo e-mail dell'organizzazione;
- La divisione in Moduli distinti non è obbligatoria. Le attività possono essere mescolate se il loro scopo originale viene mantenuto;
- Il programma di formazione comprende molte attività rompighiaccio ed energizzanti. Tuttavia, il formatore è libero di non farle tutte se non ritenute necessarie (es. c'è già un'atmosfera piacevole e amichevole; alcuni moduli sono stati uniti, ecc.)
- se per l'erogazione di alcuni Moduli ci si aspetta che i partecipanti utilizzino i loro personal computer e smartphone / tablet, oppure se questi lo desiderano, è necessario comunicare loro preventivamente di portarli, con un software di editing appropriato già installato;
- La durata del workshop può essere estesa per consentire ai partecipanti di sperimentare di più e sviluppare idee più complesse. Può anche essere replicato periodicamente.

Trasposizione online della sessione formativa

Questo curriculum formativo può essere adattato all'erogazione online, sia per conformarsi alle normative COVID-19 sia per estendere la portata geografica della formazione. Di seguito sono riportate alcune considerazioni utili:

- Familiarizza preliminarmente con diversi strumenti online che ti aiuteranno a rendere la tua formazione più interattiva: Jamboard, Miro, Mentimeter, Kahoot, Sli.do etc.

- Invia un'e-mail a tutti i partecipanti prima dell'inizio della formazione. In questa email, dovresti presentare la formazione, così come tutti gli strumenti che verranno utilizzati e il software che dovrebbero installare / sul quale creare un account prima della formazione.

- Prevedi tempo per varie attività energizzanti e rompighiaccio. Alcuni suggerimenti:

- Come ci sentiamo?: Usa sli.do, tutti possono condividere come si sentono all'inizio di ogni giornata (felici? carichi? assennati?). Può essere utilizzato anche per raccogliere riflessioni rapide.

- Quest* sono io: usa Jamboard e chiedi a tutti i partecipanti di caricare una foto di qualcosa / per es. un film che li rappresenti (non possono apparire nella foto). A turno, lascia che ogni partecipante cerchi di indovinare chi potrebbe aver caricato le immagini. Nessuno può conoscere le risposte giuste finché tutti non avranno provato ad indovinare. Dopodiché, ogni partecipante spiegherà perché ha scelto quell'immagine.

- Cos'è cambiato?: Chiedi ai partecipanti di accendere le loro telecamere e guardare gli altri partecipanti. Dopodiché, chiederai loro di spegnere le loro telecamere per 2 minuti e cambiare qualcosa del loro abbigliamento / ambiente circostante. Quando il tempo è scaduto, i partecipanti devono riaccendere le telecamere e indovinare cosa è cambiato.

- Caccia al tesoro: concedi ai partecipanti 2 minuti per trovare tre oggetti. Dovresti specificare come dovrebbero essere questi oggetti (una cosa gialla, una cosa soffice e una cosa relativa a un ricordo, per es.). Dopodiché, tutti i partecipanti presenteranno i loro oggetti a turno e, alla fine, sceglieranno chi è il vincitore di ogni categoria.

- Creazione di storyboard alla cieca: apri una nuova Jamboard e di' a ogni partecipante di andare a una pagina specifica (un partecipante in ogni pagina). Non possono guardare cosa stanno facendo gli altri. Presenta i personaggi che saranno coinvolti nell'azione. Di' ai partecipanti di disegnare una scena seguendo certe informazioni, tenendo conto che i personaggi possono fare quello che vogliono. Al termine, condividi lo schermo e vai alla prima diapositiva: chiedi al partecipante che l'ha disegnata di iniziare la descrizione della storia, quindi passa alla seconda diapositiva e lascia che la persona che l'ha disegnata continui la storia, e così via.

- Utilizza le stanze per sottogruppi di lavoro per consentire ai partecipanti di lavorare in gruppi più piccoli per attività specifiche;

- Fai pause più frequenti, poiché i corsi di formazione online sono faticosi e l'attenzione è a rischio;

- Presta particolare attenzione alle esigenze dei partecipanti: la consegna online di per sé può essere una sfida per alcuni discenti, quindi il formatore deve essere sempre pronto a sostenere i discenti e risolvere eventuali dubbi riguardanti il contenuto della formazione, le questioni tecniche riguardanti le applicazioni per le videoconferenze, l'installazione dei software necessari, l'utilizzo di strumenti specifici, la conversione di file...

- Lavorare in team in attività pratiche come quelle affrontate in questa formazione può essere difficile online. Consigliamo di mantenere la sessione Slow Motion in team, poiché ogni partecipante può creare una parte del video finale del gruppo. Per quanto riguarda la sessione PowToon, un partecipante in ogni gruppo può essere incaricato di "gestire l'app" e condividere lo schermo mentre gli altri guardano e suggeriscono, ma consigliamo di trasformare questa attività in lavoro individuale. Tuttavia, i partecipanti possono rimanere nelle stanze per sottogruppi di lavoro per chiedere ad altri consigli, aiuto o suggerimenti.