



**RASSEGNA**

**METODOLOGICA**



# VIDEO

## IN EDUCATION PROCESS

PROGETTO: VIDEO IN EDUCATION PROCESS  
NR PROGETTO: 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.

Questa pubblicazione è stata realizzata con il supporto della Commissione Europea nell'ambito del programma Erasmus+.

Il punto di vista di questa pubblicazione non riflette necessariamente quello della Commissione Europea.



Attribution 3.0 Poland (CC BY 3.0 PL)

Copia gratuita

Stowarzyszenie Pracownia Filmowa COTOPAXI  
Warsaw 2021

**Autori:** Irene De Laurentiis (CIAPE), Yasmina del Campo (Magenta Consultoria), Clive Robertson (Real Time Video), Łukasz Szewczyk (Stowarzyszenie Pracownia Filmowa COTOPAXI)

**Editing:** Łukasz Szewczyk

**Design:** Ada Gąska-Szewczyk

Immagini: le immagini utilizzate appartengono al progetto "Video in the education process" o agli archivi dei partner coinvolti.

ISBN: 978-83-961835-0-7

**Pubblicato da:** Stowarzyszenie Pracownia Filmowa COTOPAXI  
ul. Skaryszewska 6/17, 03-802 Varsavia  
[www.pracowniacotopaxi.pl](http://www.pracowniacotopaxi.pl)

## Le tecniche video nel processo formativo

I seguenti articoli analizzano vari aspetti dell'uso di processi video nell'educazione degli adulti. Forniscono informazioni sui modi innovativi e originali in cui la tecnica video viene usata in ambiti di educazione non formale. Vengono inoltre descritti i benefici e le sfide del coinvolgimento video di comunità emarginate e di persone con esigenze aggiuntive. I metodi, gli approcci, e i processi riguardanti l'ambito videografico vengono esplorati utilizzando esempi reali. Infine, gli articoli approfondiscono il potenziale delle tecniche video nell'ambito dello sviluppo di soluzioni a supporto di attività di educazione non formali.

# Indice

## **Il valore delle tecniche video nella formazione.....pag. 8**

**Irene De Laurentiis**, CIAPE – Centro Italiano per l'Apprendimento Permanente

La letteratura sui video educativi conclude che il loro utilizzo può accrescere la motivazione interna, stimolare la produzione di risultati durante l'apprendimento, e promuovere l'industria e la ricerca applicata. Oltre all'istruzione in generale, i video possono avere un impatto importante sulla riduzione delle disuguaglianze e sull'abbattimento delle barriere comunicative. Possono migliorare l'inclusione sociale e le abilità di career management, dotando gli individui di competenze (chiave) trasversali che gli permettano di gestire e sviluppare efficientemente il loro potenziale in situazioni complesse che siano in ambito formativo, educativo, o privato.

L'uso della tecnica video nell'inserimento professionale viene analizzato con particolare attenzione per il video-CV. Le tecniche di registrazione, e il modo in cui è possibile sfruttare la loro versatilità in vari ambienti d'insegnamento, vengono descritte con un particolare riferimento ai singoli benefici che ne derivano per i partecipanti.

## **I video come risorsa per innescare il processo formativo.....pag. 23**

**Łukasz Szewczyk**, Stowarzyszenie Pracownia Filmowa Cotopaxi

Indipendentemente dal fatto che un video sia stato girato insieme ai partecipanti o provenga da una fonte preesistente, esso può influenzare in modo importante il processo formativo. L'uso di fonti visive seguito da registrazioni video è stato a lungo il soggetto di studi accademici, sia nell'ambito delle scienze naturali che nell'ambito delle scienze sociali.

Il modo in cui l'interazione empatica con il video può essere usata come innesco del processo formativo viene analizzato facendo riferimento ad esempi di progetti specifici.

I video possono essere una risorsa fondamentale per ogni attività che si basa sull'apprendimento attraverso l'esperienza, come l'Experience Base Learning System (EBLS) e il Problem Based Learning (PBL).

Vengono analizzati il processo di auto-osservazione e le emozioni che vengono prodotte.

L'essenza di questo modello educativo, e per estensione di ogni esperienza chiave, è "l'innesco" delle nostre emozioni e dei nostri pensieri, che ci porta verso cambiamenti ampiamente compresi, la pietra miliare dell'apprendimento. Cos'è esattamente questo innesco? Può variare, secondo l'oggetto di apprendimento, a partire dal ricordo personale per arrivare alla scena video ben preparata.

## **I Video Partecipativi e lo Storytelling Digitale.....pag. 42**

**Clive Robertson, Real Time Video**

Questo articolo esplora lo sviluppo di due utilizzi innovativi della tecnologia video in contesti non formali di formazione per adulti. Si paragonano i video partecipativi come processo di sviluppo di gruppo allo storytelling digitale, che presenta un processo più individuale e autobiografico. Vengono presentati i video partecipativi come approccio per interagire con i gruppi in situazioni di apprendimento informali.

*Video Partecipativo (PV)* – un metodo usato principalmente per stimolare la crescita individuale e di gruppo. Presenta l'uso di video come mezzi per promuovere cambiamenti positivi sul piano individuale e di gruppo.

*Storytelling Digitale (DST)* – pratica in cui i partecipanti usano strumenti digitali (smartphone, tablet, fotocamere digitali, software di editing) per raccontare la propria 'storia' dalla loro prospettiva.

L'articolo analizza in particolar modo come i video e le tecnologie digitali a loro associate possono essere usati con persone appartenenti a gruppi e individui emarginati o svantaggiati. Si concentra sulla formazione di adulti, specialmente per gruppi di persone con abilità o qualifiche limitate.

## **Analisi dell'uso delle tecniche audiovisive in attività formative ....pag. 72**

**Yasmina del Campo**, Magenta Consultoria

I video possono essere usati in una serie di modi per incoraggiare lo sviluppo individuale e di gruppo e possono essere utilizzati da vari tipi di gruppo: persone con interessi comuni che vogliono esprimere i loro pareri, mostrare una situazione specifica, o che vogliono sviluppare una serie di abilità.

Vari approcci all'uso dei video vengono introdotti, insieme al modo in cui vengono usati in contesti diversi con gruppi diversi, attraverso il paragone di esempi di strategie proposte nell'ambito della formazione degli adulti. Viene esplorato l'uso della produzione video in lavori di sviluppo internazionale, e viene preso in considerazione il modo in cui il Covid-19 evidenziato ulteriormente il problema dell'uso della tecnologia video nei settori emarginati e svantaggiati della società.



**Irene De Laurentiis**  
CIAPE

## **Il valore delle tecniche video nella formazione**

Contenuti del documento:

- Introduzione: Perché vale la pena introdurre elementi video nella formazione?
- Video-CV
- I video come innesco nei processi di gruppo
- I video come anteprima dei contenuti per processi formativi standard e non formali

### **Perché vale la pena introdurre elementi video nella formazione?**

L'emergenza Covid-19 che il mondo sta vivendo conferma l'importanza e la presenza pervasiva che i video e gli strumenti digitali in generale hanno nella nostra quotidianità. Nei periodi di quarantena, i tour virtuali hanno permesso alle persone di evadere la realtà domestica per vivere viaggi nell'arte, visitando i musei più importanti del mondo stando seduti sul proprio divano o passeggiando per le strade e le piazze di città

dall'altra parte del mondo. Hanno inoltre reso possibile lo svolgimento di attività fisica e di sedute di meditazione, la cura delle relazioni interpersonali, il lavoro da casa e persino la partecipazione a piani di formazione scolastica attraverso video-lezioni animate da contenuti digitali concepiti in modi vari, combinati tra loro al fine di non interrompere l'apprendimento formale, non formale e informale.

Coerentemente, e al di là della particolare contingenza storica, i video sono sempre più importanti per gli studenti e per le persone, compresi i più vulnerabili, anche come preparazione per il mondo del lavoro moderno e per le tendenze del futuro in materia di competenze e qualifiche. (si veda, ad esempio, l'ultimo *Future of Jobs Report*<sup>1</sup>, lo *Skill Panorama*<sup>2</sup> o il *DigiComp 2.1*<sup>3</sup>, per citarne alcuni). Sicuramente, in un mondo sempre più interconnesso e interdipendente (l'epoca in cui viviamo è anche chiamata la "Quarta Rivoluzione Industriale"<sup>4</sup>) una varietà di figure – vale a dire legislatori, istituzioni, insegnanti ed esperti di carriera, datori di lavoro, ma anche famiglie, cittadini e l'intera società civile – devono essere consapevoli che i cambiamenti nel sistema formativo avvengono a ritmi più brevi rispetto a quelli del mercato del lavoro, e che il sistema formativo deve comunicare meglio con il mercato del lavoro per evitare la creazione di carenze di qualifiche che contribuiscono all'aumento del tasso di disoccupazione. D'altra parte, un prerequisito per ripensare il mondo del lavoro è l'essere consapevoli della complessità e della velocità del progresso tecnologico e digitale.

Innovare la didattica significa anche rivedere e aggiornare costantemente la conoscenza e gli strumenti così da offrire una formazione e un apprendimento al passo con la realtà del mercato del lavoro. Il campo di applicazione del materiale di sostegno e delle risorse può restare lo stesso, ma serve che tutto venga digitalizzato e costantemente riesaminato, così che possa essere incisivo per le generazioni più giovani come per quelle adulte.

Secondo la letteratura sui video educativi, le conclusioni tratte mostrano che questi possono accrescere la motivazione interna, stimolare la produzione di risultati eccellenti durante l'apprendimento, e promuovere l'industria e la ricerca applicata. Oltre all'istruzione in generale, i video possono avere un impatto importante sulla riduzione delle disuguaglianze e sull'abbattimento delle barriere comunicative. Possono migliorare l'inclusione sociale e le abilità di career management, dotando gli individui di

---

<sup>1</sup> World Economic Forum, *The Future of Jobs Report*, 2020. Disponibile presso:

[www3.weforum.org/docs/WEF\\_Future\\_of\\_Jobs\\_2020.pdf](http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2020.pdf) Ultimo accesso: Dec. 12<sup>th</sup> 2020

<sup>2</sup> Informazioni fornite da Cedefop, disponibili presso: [skillspanorama.cedefop.europa.eu/en](http://skillspanorama.cedefop.europa.eu/en)

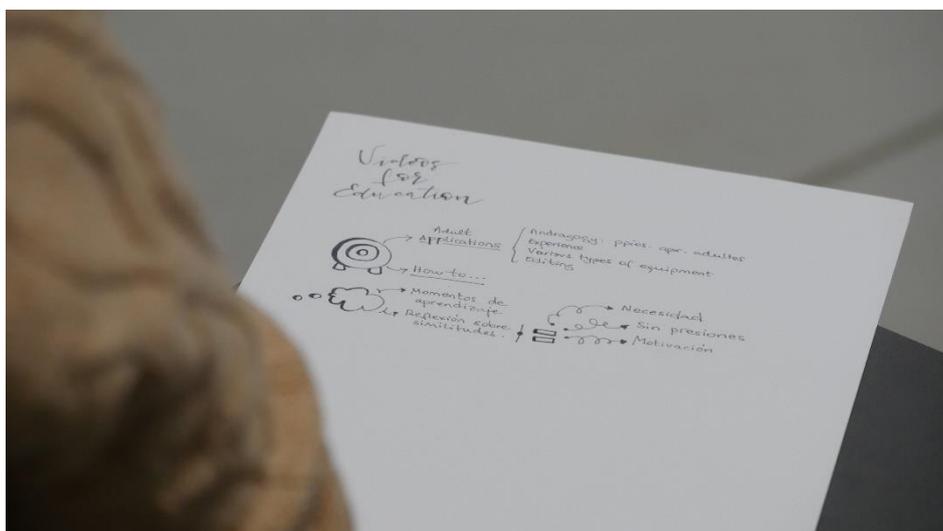
<sup>3</sup> Il DigiComp è il Quadro Europeo delle Competenze Digitali per i Cittadini, con otto livelli di competenza ed esempi d'uso. Ulteriori informazioni disponibili presso: [publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf\\_\(online\).pdf](http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_(online).pdf) Ultimo accesso: Dec. 12<sup>th</sup> 2020

<sup>4</sup> K. Schwab, *The Fourth Industrial Revolution*, Portfolio Penguin, 2017 and K. Schwab, *La Quarta Rivoluzione Industriale: cosa significa, come reagire*, su [weforum.org](http://weforum.org), 2016 disponibile presso: [www.weforum.org/agenda/2016/01/the-fourth-industrial-revolution-what-it-means-and-how-to-respond/](http://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-fourth-industrial-revolution-what-it-means-and-how-to-respond/) Data di accesso: 3 Dicembre 2020

competenze (chiave) trasversali che gli permettano di gestire e sviluppare efficientemente il loro potenziale in situazioni complesse che siano in ambito formativo, educativo, o privato.

La didattica 3.0, basata sull'uso delle nuove tecnologie, risponde ai numerosi bisogni alla luce dell'apprendimento inclusivo: combina conoscenza ed esperienza, unisce gli aspetti teorici alle applicazioni pratiche, permette momenti di apprendimento formale e informale; inoltre, incoraggia l'interazione di diversi gruppi di studenti, potenzialmente permettendo a ciascuno di loro di assumere il ruolo che si preferisce all'interno del processo di gruppo/classe.

Quando ci si chiede quale sia il ruolo degli educatori nell'introduzione degli elementi video nell'istruzione, si potrebbe rispondere che prima di tutto dovrebbero fornire agli studenti l'opportunità e gli strumenti per sviluppare le loro competenze video. Questo può essere fatto richiedendo agli studenti di usare direttamente i video come parte del loro lavoro, ad esempio incorporandoli nelle discussioni o attraverso progetti video.



Da una prospettiva più olistica, e prendendo in considerazione le tendenze legate al Covid nell'ambito degli ambienti di apprendimento formali e non formali<sup>5</sup>, così come nell'ambito degli ambienti di lavoro in tutto il mondo, sembra opportuno sottolineare quali siano le abilità chiave<sup>6</sup> il cui sviluppo va messo al primo posto così da poter sfruttare i video come strumento chiave per l'apprendimento permanente.

<sup>5</sup> Unesco, *How cities are utilizing the power of non-formal and informal learning to respond to the COVID-19 crisis*, 2020. Disponibile presso: [unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374148](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374148) Data di accesso: 30 Settembre 2020 e Unesco, *Adult learning and education and COVID-19*, 2020. Disponibile presso: [unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374636?posInSet=1&queryId=563c0fe5-b190-4bd9-ad75-3b2e27a0177d](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374636?posInSet=1&queryId=563c0fe5-b190-4bd9-ad75-3b2e27a0177d) Data di accesso: 30 Settembre 2020

<sup>6</sup> Kaltura, *State of video in education. Insights and trends*, Sixth Annual, 2019. Disponibile presso: [corp.kaltura.com/wp-content/uploads/2019/07/The\\_State\\_of\\_Video\\_in\\_Education\\_2019.pdf](https://corp.kaltura.com/wp-content/uploads/2019/07/The_State_of_Video_in_Education_2019.pdf) Data di accesso: 13 Agosto 2020

**Competenze di base:**

- Apprendimento da remoto
- Partecipazione a sessioni virtuali
- Registrazione di video con qualità video e audio ragionevole
- Parlare bene davanti alla telecamera
- Composizione base di uno scatto – assicurarsi che il soggetto sia ben inquadrato
- Come utilizzare elementi visivi efficaci (slide, dimostrazioni, grafici, etc.)
- Editing di base (rifinire, tagliare, unire filmati)
- Utilizzare soluzioni apposite per le riunioni
- Condividere video in sicurezza
- Self-feedback e riflessione sulle capacità di presentazione
- Pianificare e registrare un video efficace per il proprio scopo
- Usare vari strumenti per recapitare messaggi (email, video, presentazioni, faccia a faccia, etc.)

**Competenze avanzate:**

- Acquisire soluzioni per le riunioni
- Editing intermedio (aggiungere sovrapposizioni, musica di sottofondo, effetti di base)
- Combinare tra loro scene e riprese per creare una narrativa efficace
- Creare video interattivi
- Usare tecnologie XR/360 per simulazioni, design, ecc.
- Gestire eventi live online
- Riconoscere come le tecniche di editing alterano la percezione degli eventi.

In pratica, uno dei modi più semplici per far acquisire alle persone competenze video facendoli familiarizzare con questi strumenti è chiedergli di usare i video come parte dei processi di gruppo e/o lavori in classe che già stanno svolgendo. Ciò vale per ogni profilo, indipendentemente da età, barriere socio-economiche, ostacoli linguistici, ecc. Ad esempio, si può chiedere agli studenti di creare video al posto, o in aggiunta, delle loro presentazioni, redazioni o rapporti di seminari per spingerli a esercitare le loro abilità e migliorare la loro fiducia in sé stessi.

Si noti che la scelta dei mezzi che saranno usati in un processo formativo è una fase cruciale della pianificazione didattica: i mezzi più appropriati non dipenderanno solo dalle risorse (strumenti, disponibilità economica, locali, tempo, ecc.) disponibili e dal messaggio da trasmettere, ma anche dalle basi del profilo

dell'utente (età, bagaglio culturale e accademico, motivazione, vulnerabilità, ecc.). Il conseguimento dei risultati di apprendimento desiderati dipenderà dalla corretta valutazione di tutti questi aspetti<sup>7</sup>.

In ogni caso, è anche importante ricordare che i video raramente vengono usati da soli, non legati ad altri codici comunicativi. L'associazione più frequente avviene con l'audio, perciò si parla solitamente di media audiovisivi. La natura dinamica dei video li rende particolarmente adatti alla descrizione di processi che si evolvono nel tempo: ad esempio quando si cerca di riprodurre un frammento di vita reale, specialmente se è difficile per il pubblico raggiungerlo; quando devono essere illustrati fenomeni o meccanismi intrinsecamente dinamici (come lo sport); quando, per descrivere un fenomeno o un processo, è utile alterarne la velocità (per esempio nel caso della metamorfosi di un bruco) o la sua dimensione reale; quando si vuole rappresentare o simulare situazioni emotivamente complesse (ad esempio nella rappresentazione di traumi personali) ecc.

Infine, quando si considera la popolazione target, va detto che i video sono ancora più facili da apprezzare dell'audio: non richiedono sforzi particolari né troppa concentrazione e, al contrario, tende a motivare e includere lo spettatore in un processo creativo che aggira ogni barriera comunicativa. Per questi motivi, i video possono essere usati con e da una grande fetta della popolazione, inclusi i più vulnerabili e coloro che non hanno competenze digitali. Tuttavia, il suo utilizzo richiede un ambiente di fruizione adeguato, appositamente strutturato con alcuni strumenti fondamentali. I dispositivi potrebbero quindi rappresentare una barriera per la fruizione di video su larga scala. D'altra parte, molti dei metodi e delle tecniche analizzati in questo documento richiederanno una strumentazione di base (come smartphone, videocamere ecc.), generalmente diffusi e conosciuti dalla popolazione comune.

## CV video

Pur non essendo adatti a ogni tipo di lavoro, la popolarità dei video-CV sta crescendo. Un video-CV è una breve registrazione video usata da un candidato per candidarsi a un'offerta di lavoro. Invece di sostituire i CV tradizionali, i video-CV vengono integrati a una candidatura scritta. Possono essere caricati su un sito di video hosting, o inviati come file video direttamente al datore di lavoro. Lo scopo di un CV in questo formato è quello di evidenziare le competenze e l'esperienza di un candidato fornendo allo stesso tempo al datore di lavoro una panoramica sulla sua personalità.

---

<sup>7</sup> D. Persico, *Scegliere i media per la didattica. Le variabili in gioco e i criteri di scelta*, TD n. 20 numero 2 - 2000

Questo strumento può essere usato in modo partecipativo, formando gli utilizzatori del video-CV in modo che possano essere anche produttori e montatori, protagonisti e non semplici attori, senza il bisogno di precedenti competenze tecnologiche e digitali o dell'uso di strumenti complessi e costosi. Questo aspetto conferisce flessibilità, accessibilità e trasferibilità allo strumento, ed è particolarmente importante nell'ambito della formazione non formale e informale, in cui il materiale scarseggia e le esigenze degli utenti non sempre rispecchiano quelle standard, trattandosi spesso di gruppi di persone vulnerabili o svantaggiate.



Seminario sulle competenze e previsioni occupazionali del futuro, organizzato e realizzato da CIAPE durante il LTTA organizzato Italia con riferimento al progetto "Video in Education Process" (Roma, Maggio 2019).

Durante l'organizzazione di questo tipo di dinamiche, i formatori dovrebbero tener conto di una serie di preoccupazioni in materia di salvaguardia, tra cui:

- I formatori dispongono di una checklist per identificare le vulnerabilità dei partecipanti?
- Quanto privato e sicuro sarà il canale di distribuzione del video? Può essere visto da tutti?
- Il video sarà distribuito su scala locale o globale? Questo può preoccupare i partecipanti in fuga da persecuzioni
- Chi detiene i diritti del video una volta caricato? Appartiene al canale o all'autore? I formatori devono controllare le regole e le politiche del canale online
- Per quanto tempo il video resterà online e sarà disponibile ai potenziali datori di lavoro?
- I formatori dovrebbero registrare filmati solo per il video-CV. Non devono registrare filmati dietro le quinte o filmati 'divertenti' con i partecipanti per altri scopi, come l'uso promozionale e pubblicitario.

- I formatori devono conservare qualsiasi ripresa offline dei partecipanti in hard drive ben custoditi e nel rispetto delle linee guida del GDPR

In generale, ecco una lista dei vantaggi di questo metodo.

- + I video-CV aiutano a distinguersi dalla massa; nonostante la loro popolarità stia crescendo, non sono per nulla comuni;
- + I video-CV permettono di mettere in mostra la propria creatività;
- + Possono presentare la personalità dell'utente e lasciare il segno;
- + Infine, possono mettere in mostra delle competenze specifiche (public speaking, capacità comunicativa, abilità digitali e in ambito IT).

Ciò nonostante, i video-CV presentano anche degli svantaggi. Potrebbero, infatti;

- Rendere difficile includere tutte le informazioni che si desidera trasmettere, a causa dei vincoli di tempo da tenere in considerazione.
- Richiedere troppo tempo per le riprese e per l'editing.
- Irritare i datori di lavoro: un CV cartaceo di solito viene analizzato in soli otto secondi, e la seccatura di dover guardare un video di uno o due minuti potrebbe causare il rifiuto immediato della vostra candidatura.

Tenendo tutto ciò in considerazione, ecco un programma destinato a organizzazioni di tipo non formale – ma non solo – che desiderano indirizzare gli utenti verso strumenti di questo tipo, ad esempio organizzando seminari e sessioni di formazione per istruttori o utenti finali (durata stimata: > 25 ore)

- dedicare il primo incontro al potenziamento delle competenze degli adulti sulla base delle previsioni ufficiali sui lavori del futuro e sulle abilità richieste, con particolare attenzione alle competenze digitali<sup>8</sup>;
- insegnare come selezionare le informazioni contenute nel CV Europass per produrre un video-CV efficace;
- insegnare come organizzare il set, fornire una preparazione efficace per parlare di fronte alla videocamera, spiegare come modulare la voce, inquadrare in modo corretto, e riprendere audio e video;
- fornire consigli sul personal branding insieme a link verso le piattaforme online più usate per diffondere video-CV;

---

<sup>8</sup> Risorse utili: [future-time-traveller.eu/resources/](https://future-time-traveller.eu/resources/) Data di accesso: 28 Settembre 2020

- fornire le basi su come l'utente finale può creare e montare da solo il suo video-CV, includendo disposizioni apposite per coloro con qualifiche/competenze limitate (ad esempio abitanti di paesi del terzo mondo, disoccupati a lungo termine, NEET).



*Questo processo può essere inteso come un servizio a parte, oppure integrato come parte di un percorso più grande di orientamento e collocamento all'interno del mercato del lavoro, in una prospettiva di apprendimento permanente. La seconda opzione è stata adottata in Italia dall'organizzazione romana "The Apartment – Coworking and CoBaby", uno spazio di lavoro collaborativo dedicato al potenziamento delle competenze sociali dei giovani e degli adulti, nella prospettiva di una formazione costante in linea con i più recenti standard adottati dalla Commissione Europea. Tra i servizi disponibili (20 postazioni di coworking, una sala riunioni, una sala relax, una cucina a vista...) c'è la possibilità di effettuare una valutazione guidata delle proprie competenze seguita da corsi di potenziamento per giovani e adulti, e l'elaborazione finale di un video-CV".*

**I pro e contro chiave dell'uso dei video-CV per aumentare le possibilità di occupazione degli adulti sono:**

PRO	CONTRO
Aiutano a distinguersi dalla massa	Richiedono molto tempo
Permettono di mettere in mostra la propria creatività	I requisiti di forma (ad es. la durata) possono limitare la quantità di informazioni trasmesse
Aiuta a evidenziare determinate competenze (come quelle digitali o trasversali)	La durata potrebbe irritare i datori di lavoro



"Creazione di un video-CV per il potenziamento delle competenze degli adulti", LTTA organizzato in Italia dal CIAPE con riferimento al progetto "Video in Education Process" (Roma, Maggio 2019)

## I video come innesco di processi di gruppo

Siamo abituati a pensare all'istruzione come a un rapporto che include almeno due protagonisti, che presentano diverse conoscenze, intenzionalità e ruolo sociale, così che "l'insegnante" possa trasmettere qualcosa al suo "alunno". Questa condizione può essere temporanea e l'insegnante, al di fuori di un contesto specifico, perde il suo ruolo di educatore e diventa a sua volta un alunno. Non solo: possono esistere rapporti educativi non formali, in cui ciò accade involontariamente ea causa della mancanza di istituzionalità nella figura dell'insegnante, dando vita a una dinamica simile a quella tra amici o compagni di classe. Peraltro, ogni processo formativo è veicolato dalle strutture, gli strumenti e i tempi che lo caratterizzano<sup>9</sup>.

Quando ci si chiede se le nuove tecnologie generano cambiamenti nei rapporti educativi tradizionali, vale la pena sottolineare che le caratteristiche dei video li rendono uno strumento educativo efficace grazie al coinvolgimento degli studenti in attività formative più esaustive, interattive e partecipative, nelle quali le immagini svolgono sia una funzione comunicativa – riguardante il bisogno di trasmettere informazioni, sia una psicologica – riguardante il modo in cui le immagini interagiscono con il sistema cognitivo umano.

Tutto ciò diventa ancora più interessante quando si parla di dinamiche di un gruppo strutturato – ovvero quei processi che avvengono tra i membri di un gruppo le cui risorse, strutture, metodi e compiti sono ben definiti – ed è di estrema importanza quando bisogna ideare dinamiche di apprendimento che coinvolgono gruppi di persone vulnerabili, soggette ad esempio a disturbi dell'apprendimento, a barriere culturali, socio-economiche e persino fisiche (nel caso di chi si trova in prigione o in custodia cautelare). In questi casi, l'uso dei video va oltre le sue caratteristiche "superficiali". Queste, infatti, riguardano solo il modo in cui appare un'immagine e in cui è stata creata e, pur influenzando la scelta degli strumenti, influenzano solo marginalmente l'efficacia formativa.



- *Ad esempio, le prigioniere della Casa Circondariale Femminile di Pozzuoli (IT) vivono in costante isolamento, accentuato dall'emergenzaCovid-19 e dal recente lockdown. Consapevoli del fatto che meno contatti umani contribuiscono all'aumento dello stress e dei casi di depressione, la dirigenza dell'istituto, in collaborazione con la dirigenza del CPIA di Napoli Prov.1 (scuola pubblica per adulti), ha avviato il progetto "La Piazza", mirato all'organizzazione di lezioni a distanza basate su risorse e strumenti offerti dal mondo digitale, inclusi i video.*

---

<sup>9</sup> A. Potestio, *La relazione educativa tra tradizione e nuove tecnologie*, Rivista Formazione Lavoro Persona, Anno III Numero 8, p. 2

- *Il processo adottato si concentra sull'esperienza della piazza come luogo di uso pubblico, il centro di convergenza di un territorio urbano, un luogo d'aggregazione, d'incontro, di confronto, protagonista di eventi storici, ma anche un luogo geometrico con il proprio modo di influenzare l'immaginario storico e sociale. Attraversarle virtualmente grazie a viaggi immersivi e immagini 3d significa scoprire uno degli elementi centrali della storia degli insediamenti umani e consolidare competenze di base di cittadinanza, partecipazione, geo-storia, matematica e tecnologia in un'attività interdisciplinare.*
- *I corsi scolastici tradizionali sono stati convertiti dal portare il mondo "all'interno" della prigione per permettere alle persone libere di comprendere il senso di separazione e invisibilità che le prigioniere provano, al portare queste ultime "fuori" dalla prigione e nel mondo, verso un'esperienza immersiva, consolidando competenze curricolari e riadattando gli obiettivi formativi in base alle nuove esigenze e tecniche.*
- *La reazione entusiasta delle donne, espressa chiedendo ulteriori informazioni e suggerendo la visita delle piazze delle loro città d'origine durante le lezioni, contribuisce ad arricchire il percorso formativo e a renderlo ancora più vario e personale, permettendo quindi di definire un processo formativo co-costruito e partecipativo.*

Questa esperienza conferma che l'applicabilità delle tecniche video nei processi di gruppo che coinvolgono persone con abilità/qualifiche limitate dovrebbe concentrarsi sulla loro funzione come:

- supporto e stimolo per l'attenzione;
- attivazione e costruzione della conoscenza insieme alla minimizzazione di carichi e barriere cognitive;
- supporto per il trasferimento dell'apprendimento e contrasto all'inibizione;
- supporto per motivazione, creatività, sviluppo personale.

piuttosto che su criteri che richiamano la sua funzione comunicativa (decorativa, rappresentativa, interpretativa, trasformativa, ecc.).

Inoltre, il facilitatore delle dinamiche di gruppo deve assicurare i principi di base per un'esperienza formativa efficace ed inclusiva. Questo obiettivo può essere perseguito dedicando del tempo, all'inizio, all'accrescimento del senso di appartenenza, alla percezione di sé e del gruppo e l'orientamento agli

obiettivi tra i partecipanti, ad esempio tramite la programmazione di attività per rompere il ghiaccio e di team building.

**I pro e contro dell'uso dei video come innesco nei processi di gruppo sono:**

<b>PRO</b>	<b>CONTRO</b>
Specialmente utili per lavorare con gruppi di persone con meno opportunità	La programmazione di un processo efficace e adeguato richiede tempo
I video trasmettono una maggiore quantità di informazioni rispetto ad altri mezzi di comunicazione	Anche il materiale migliore e più adeguato può non produrre i risultati desiderati, se troppo lungo.
Strumento che lascia il segno, può facilmente indurre sensazioni o esperienze particolari	

## **I video come vetrina dei contenuti per il processo educativo standard e non formale**

Volontario, accessibile a tutti, organizzato e con obiettivi formativi, partecipativo, concentrato sullo studente e sull'apprendimento di competenze sociali per prepararsi alla cittadinanza attiva, basato sulla partecipazione di studenti individuali e di gruppi con un approccio collettivo, olistico, concentrato sul processo, basato sull'azione e sull'esperienza, organizzato in base ai bisogni dei partecipanti... prevedibilmente, queste caratteristiche denotano sia il processo (l'educazione non formale) sia lo strumento (i video) oggetto di studio in questo documento.

I metodi di apprendimento centrati sulla persona – classi animate dagli studenti, dove ognuno può scegliere il proprio ritmo, gli strumenti e gli obiettivi formativi basandosi sui propri interessi ed esigenze specifiche – sono una tendenza in crescita nell'ambito della formazione. Questa situazione può evolversi in molti modi. Programmi di apprendimento co-progettati, analisi predittive che alterano le traiettorie degli studenti per aumentare il successo e li risultati durante l'apprendimento, materiali e formati didattici che si adattano in base alle interazioni degli studenti – tutte queste, insieme a molte altre, sono attualmente sotto analisi come strategie per rendere l'apprendimento più rilevante ed efficace per ogni persona che partecipa ai processi formativi non formali.



Il ruolo dei video come vetrina dei contenuti per i processi formativi non formali può essere implementato attraverso l'uso di risorse esistenti da cercare, ad esempio, in rete, o meglio può essere orientato all'importanza e all'efficacia di un'esperienza formativa personalizzata, come la progettazione di materiale video da parte degli studenti stessi partendo da una definizione o da un tema rilevante, o ricevendo un video personalizzato come punto di partenza per ricerche e dibattiti di gruppo, o persino venendo dotati di contenuti video interattivi che cambiano in base alle scelte e alle considerazioni degli studenti protagonisti della dinamica di gruppo.

Questa seconda implementazione presenta potenziali rischi e ostacoli; alcuni aspetti rendono ancora i video (partecipativi) difficili da usare nell'istruzione non formale, partendo dall'inerzia (persone - sia insegnanti che studenti - non disposte a cambiare il modo in cui hanno sempre fatto le cose) per arrivare alla carenza di preparazione preliminare. E' importante sottolineare, in ogni caso, che quest'ultima, insieme alla disponibilità di un sufficiente numero di strutture per la registrazione video e di attrezzature adeguate, può essere considerata un problema nei casi in cui il focus delle sedute formative è più orientato alla comunicazione e meno legato alle considerazioni psicologiche e alle funzioni della tecnica) vedi il paragrafo "I video come innesco nei processi di gruppo").

In generale, prima di iniziare a preparare la seduta di apprendimento, i facilitatori devono:

- chiedersi perché usare i video durante la seduta di ENF e qual è il tema o messaggio da analizzare;
- identificare gli strumenti e i materiali esistenti coerenti con l'argomento delle sessioni e analizzarli per ottenere ispirazione, e riflettere su come innovarli o renderli più pertinenti al gruppo di studenti.
- riflettere sul gruppo target dell'ENF, i suoi bisogni, interessi e ruoli durante la seduta.

Quindi, la struttura della sessione sarà definita insieme alla loro narrazione. Il gruppo target sarà allora coinvolto nella definizione di uno storyboard intorno un tema comune, oppure lavorerà in sottogruppi definendo un'introduzione, uno svolgimento, un finale e possibilmente aprendosi all'azione verso la fine. Ognuno dovrà essere spronato a partecipare attivamente, sia in questa fase sia in quella successiva di preparazione del copione, della preparazione della sceneggiatura, della lista di riprese, ecc. Condividere i singoli risultati e discuterne durante le sessioni di gruppo contribuirà all'accrescimento del potenziale educativo e rafforzativo della dinamica.

La comunicazione con i partecipanti è un fattore chiave del processo, e l'atmosfera dovrebbe metterli a proprio agio. Gli studenti devono fornire il consenso ad essere ripresi, in caso sia previsto, e devono prepararsi; il set ha esigenze particolari? Quali colori e fantasie bisogna evitare di indossare? Bisogna anche assicurare ai partecipanti che potranno scegliere il ruolo che preferiscono all'interno del processo, e che avranno l'ultima parola sulle immagini che li ritraggono di cui non saranno convinti.

#### **Alcuni esempi:**

- Per idee sui metodi e sulle tecniche che caratterizzano le sessioni di Educazione Non Formale, vi invitiamo a scoprire di più sul progetto "YouTrain" ([www.youtube.com/watch?v=s30NJPw-BD0](http://www.youtube.com/watch?v=s30NJPw-BD0)), un'iniziativa Europea finanziata nell'ambito del progetto dell'Unione Europea Erasmus+. Si propone di promuovere l'ENF e accrescere la qualità della didattica e il suo impatto fornendo libero accesso a strumenti per l'apprendimento visivo, in particolare video tutorial, che mostrano metodi ed esercizi mirati all'arricchimento delle attività quotidiane di operatori sociali, educatori, preparatori, e altre persone interessate. Il toolkit – che include 23 video riguardanti il team building, la stimolazione delle attività di gruppo e di dibattito, la riflessione, e forniscono metodi valutativi per individui e gruppi, ecc. -è disponibile per tutti sul canale YouTube del progetto, e può essere usato per organizzare e facilitare attività di gruppo per studenti giovani e adulti. I materiali sono stati sviluppati usando tecniche di Design Thinking, Dragon Dreaming e Educazione Non Formale. Recentemente, la raccolta sta ricevendo consigli del pubblico su quali temi trattare in video innovativi prossimi allo sviluppo.
- Per il centro giovani di Roma MaTeMù (<https://www.cies.it/matemu/>), fondato nel 2010 e gestito dalla ONG CIES Onlus, le tecniche video sono parte di un percorso di integrazione sociale, autonomia e inclusione. È un luogo dove giovani adulti, ragazze e ragazzi di ogni cultura e provenienti da vari contesti, vivono il loro tempo libero in modo diverso, trovando allo stesso tempo chi li ascolta e li sostiene. Tra i corsi e le attività offerte c'è la possibilità di prenotare una stanza per guardare un film con gli amici, o di prendere parte a lezioni più interattive sulle tecniche audiovisive. Queste ultime

sono divise in due fasi; I giovani adulti passeggiano per Roma e provincia così da poter filmare liberamente tutto quello che osservano e che li colpisce. In seguito vengono coinvolti nei processi di post-produzione, con lo scopo di creare e rifinire un prodotto audiovisivo personalizzato e ben strutturato. Questo approccio contribuisce all'inclusione sociale e professionale di giovani donne e uomini, motivandoli e fornendogli competenze per il futuro, in particolare digitali e trasversali.

Durante il lockdown, la tecnologia digitale ha reso possibile il proseguimento dei corsi erogati dal centro, incluso quello sulle tecniche video, coinvolgendo i vari insegnanti nello sviluppo di video-lezioni in grado di tenere alto il livello di attenzione degli studenti in ogni ambito proposto (sport, arte, hip-hop, benessere, ecc.) concentrandosi allo stesso tempo sulla dimensione umana, ossia il disagio provato in quelle settimane, permettendogli di "evadere" da una vita domestica forzata.

**Pro e contro chiave dell'uso dei video come vetrina dei contenuti in processi educativi standard e non formali:**

PRO	CONTRO
Mettono in evidenza il singolo studente anche in sessioni di gruppo	Si richiede un grande senso di responsabilità alla persona che gestisce il processo
Orientati al processo, permettono di motivare singoli e gruppi	I partecipanti possono spaventarsi di fronte all'idea di rivelare la verità sulle loro condizioni attraverso i video da loro prodotti
Migliorano la consapevolezza di sé e promuovono comportamenti non critici	Gruppi eterogenei richiedono approcci diversi ed eventualmente più facilitatori.
	Barriere tecniche e digitali possono generare frustrazione tra i partecipanti.

## Referenze e siti web:

1. Cedefop, Skills Panorama [skillspanorama.cedefop.europa.eu/en](http://skillspanorama.cedefop.europa.eu/en)
2. D. Persico, *Scegliere i media per la didattica. Le variabili in gioco e i criteri di scelta*, TD n. 20 numero 2 – 2000
3. EU Digital Competence Framework is available here:  
[publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf\\_\(online\).pdf](http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_(online).pdf)
4. [www.adecco.it/come-trovare-lavoro/il-video-cv](http://www.adecco.it/come-trovare-lavoro/il-video-cv)
5. K. Schwab, *The Fourth Industrial Revolution*, Portfolio Penguin, 2017
6. K. Schwab, *The Fourth Industrial Revolution: what it means, how to respond*, in [weforum.org](http://weforum.org), 2016 available at: [www.weforum.org/agenda/2016/01/the-fourth-industrial-revolution-what-it-means-and-how-to-respond/](http://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-fourth-industrial-revolution-what-it-means-and-how-to-respond/)
7. Kaltura, *State of video in education. Insights and trends*, Sixth Annual, 2019. Available at: [corp.kaltura.com/wp-content/uploads/2019/07/The\\_State\\_of\\_Video\\_in\\_Education\\_2019.pdf](http://corp.kaltura.com/wp-content/uploads/2019/07/The_State_of_Video_in_Education_2019.pdf)
8. Unesco, *Adult learning and education and COVID-19*, 2020. Available at: [unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374636?posInSet=1&queryId=563c0fe5-b190-4bd9-ad75-3b2e27a0177d](http://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374636?posInSet=1&queryId=563c0fe5-b190-4bd9-ad75-3b2e27a0177d)
9. Unesco, *How cities are utilizing the power of non-formal and informal learning to respond to the COVID-19 crisis*, 2020. Available at: [unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374148](http://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374148)
10. World Economic Forum, *The Future of Jobs Report*, 2020. Available at: [www3.weforum.org/docs/WEF\\_Future\\_of\\_Jobs\\_2020.pdf](http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2020.pdf)
11. [www.curriculumvincente.eu](http://www.curriculumvincente.eu)
12. [www.future-time-traveller.eu](http://www.future-time-traveller.eu)
13. [www.moovly.com/blog/10-benefits-of-using-video-in-training-and-development](http://www.moovly.com/blog/10-benefits-of-using-video-in-training-and-development)
14. [www.scambieuropei.info/come-creare-un-video-curriculum/](http://www.scambieuropei.info/come-creare-un-video-curriculum/)

**Łukasz Szewczyk**

Stowarzyszenie Pracownia Filmowa COTOPAXI

## I video come risorsa per innescare il processo formativo

### Contesto

Indipendentemente dal fatto che un video sia stato creato dai partecipanti o già esistesse, esso può influenzare in modo importante il processo formativo. L'uso di risorse video, seguite da registrazioni video, è stato a lungo il soggetto di analisi accademiche, sia nell'ambito delle scienze naturali che nell'ambito degli studi sociali. Marcus Banks (Banks 2009) mostra come la visualità si espande oltre la semplice resa estetica, diventando una fonte attendibile negli ambiti dell'antropologia, della psicologia e della sociologia. Inoltre, se un video contiene informazioni educative, può benissimo essere usato in processi formativi standard. I video possono essere una risorsa fondamentale per ogni attività basata sull'apprendimento attraverso l'esperienza, come l'EBSL e il PBL.

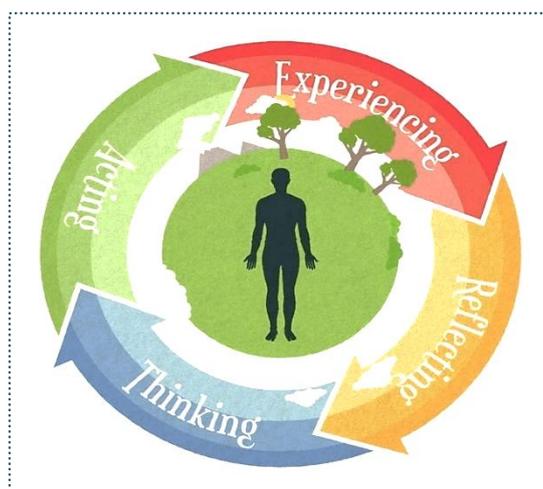


Figura 1, Il ciclo dell'apprendimento esperienziale di Kolb,  
fonte: [learningfromexperience.com/themes/experiential-learning-theory-videos/](https://learningfromexperience.com/themes/experiential-learning-theory-videos/), access: 7.04.2020

La figura 1 presenta il ciclo di Kolb, una teoria sull'apprendimento degli adulti all'interno del modello di apprendimento esperienziale. Basandosi sulle ultime scoperte andragogiche, David Kolb (Kolb 1984) sottolinea la sequenza di elementi fondamentale ai fini della formazione degli adulti. La sequenza è composta da fasi che compongono uno specifico ciclo; esperienza (di qualcosa) (1) stimola la riflessione e la ricerca di modelli (2) che a sua volta diventano teorie più vaste, con l'aiuto di un educatore o un facilitatore (3), che possono essere usate nella pratica (4).

Applichiamo ad esempio questo processo viene applicato ad esempio ad un seminario sulla fotografia per partecipanti anziani. Invece di introdurre informazioni teoriche sulla costruzione e sull'uso dell'attrezzatura, si può chiedere ai partecipanti di accenderla ed esplorarne le funzioni da soli. Il potenziale fallimento o successo (ossia, l'esperienza) li porterà a trarre conclusioni accompagnate spesso da forti emozioni, come la paura di danneggiare gli strumenti o l'orgoglio di aver premuto il pulsante dello scatto. Questo è un buon momento per l'introduzione di consigli teorici da parte dell'istruttore, ad esempio su come risparmiare la batteria spegnendo la fotocamera o sulle varie funzioni dell'obiettivo. Forti della loro esperienza, delle loro conclusioni, e delle informazioni fornitegli dall'istruttore, i partecipanti possono procedere alla prossima fase e produrre i loro materiali come, ad esempio, ritratti. Quest'ultima fase diventerà la prima fase di un nuovo ciclo di Kolb: un ritratto avrà i suoi difetti tecnici, ma sarà a sua volta un'esperienza da elaborare. in

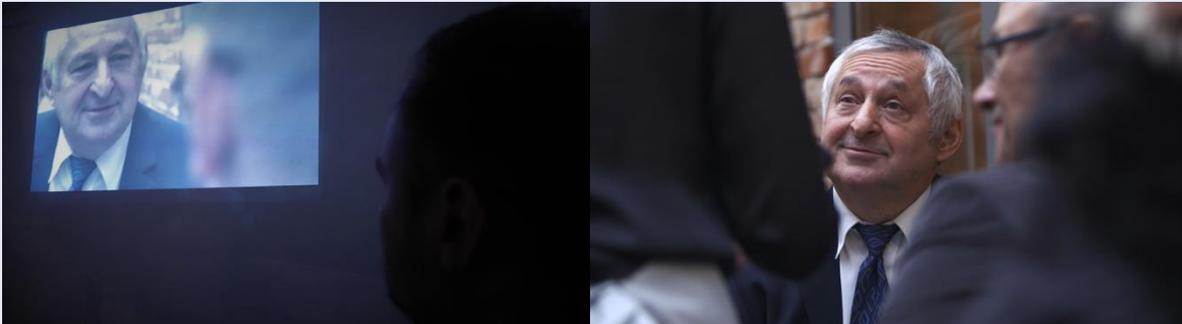
Naturalmente questa è una semplificazione del processo; ogni fase può richiedere una durata diversa in base al caso, e il loro ordine può persino cambiare, in particolare quando prendiamo in considerazione stili d'apprendimento diversi (ad esempio il tempo usato per l'analisi, l'esperienza, l'implementazione, la pratica)

L'essenza di questo modello, e per estensione di ogni esperienza chiave, è "l'innesco" di emozioni e pensieri che ci porta a un cambiamento ben compreso, la pietra miliare dell'apprendimento. Qual è di preciso questo innesco? Dipende dall'oggetto di apprendimento, partendo dal ricordo personale (ad esempio, cosa ho pensato quando non potevo completare il mio lavoro al municipio?) per passare attraverso compiti (ad esempio accendere la fotocamera, fare shopping con gli occhi chiusi per simulare la cecità) fino ai casi di studio più critici. Anche lì possiamo usare risorse video.

Kaye Haw e Mark Hadfield (Kaye and Hadfield 2011) hanno introdotto la categoria del "Filmato d'innesco" per la ricerca sociale in questo modo: *questo era un video montato con lo scopo di sollecitare, o innescare, la riflessione nei partecipanti su situazioni e problemi specifici (Haw and Hadfield 2011:59)*. Hanno usato filmati d'innesco in due occasioni: per incoraggiare l'analisi dettagliata di un dato campo di ricerca e per creare dibattiti presentando opinioni varie e spesso polarmente opposte. Più è estremo l'innesco (ad esempio, opinioni, comportamenti, o immagini contro i tabù), più è alta la possibilità che i partecipanti lo interpretino

e intervengano con commenti. Quel momento, nonostante produca un conflitto, può certamente diventare il nastro trasportatore dell'acquisizione della conoscenza sia per i gruppi che per i singoli.

### *Il progetto Film/Empatia*



Lo scopo del progetto era quello di preparare una breve serie di filmati da usare durante i seminari sull'empatia. I fruitori delle attività di Cotopaxi sono stati invitati come consulenti durante la fase di stesura dei copioni. Per rappresentare il più accuratamente possibile le idee dietro i copioni, i film sono stati girati da personale e attori professionisti. Nonostante venissero rappresentate situazioni ed emozioni quotidiane, tutto era fittizio e non rappresentava l'esperienza di nessuno. Gli "studi" ripresi includevano le categorie di gradi della Psicologia Orientata al Processo (POP) (Mindell 1994) ("The Delegation") e interpretazioni dell'esperimento sui segnali comunicativi non-verbali di R.Rosenthal (Rosenthal 1979) ("Feelings"). Questi filmati sono stati introdotti come parte del processo formativo durante i seminari mirati a tre gruppi di età: anziani, studenti di scuola secondaria e adulti. Il seminario per adolescenti ha presentato il filmato ("The Delegation") basato sull'atto di violenza simbolica su una giovane cameriera da parte di due uomini adulti suoi clienti.

Il processo educativo basato sul ciclo di Kolb presentava le seguenti fasi:

- esperienza (visione del film)
- riflessione e generalizzazione, con il supporto di domande come: *Come ti senti a riguardo della situazione? Cosa pensi del comportamento dei personaggi?*
- teoria, introduzione dei gradi della POP
- applicazione pratica, facendo concentrare i partecipanti sulle disuguaglianze nell'ambiente a loro immediato, generando una discussione sulla situazione appena osservata. La discussione si è rivelata spesso molto aperta ed emotiva, mentre i partecipanti si basavano sulle loro idee e su norme riguardanti problemi come la parità di genere.

Seguendo la teoria del filmato d'innescò i filmati rappresentano atti di abuso quotidiani quasi impercettibili, che stimolano ulteriori riflessioni. Ciononostante, guardare semplicemente i filmati non avrebbe portato al risultato sperato; per raggiungerlo devono essere inseriti nel processo educativo a quattro fasi. In quel contesto in particolare il filmato non può funzionare separatamente, ma ha per lo più un ruolo educativo e di sostegno all'insegnante.

### **Progetto di ricerca sul campo sulle fonti di energia rinnovabili**

Lo scopo del progetto era lo studio dei pareri e delle narrative intorno alla costruzione ormai pianificata di un parco eolico, parte di un programma di investimento sull'energia sostenibile. I copioni per le interviste individuali sono stati preparati basandosi sui problemi di ricerca diagnosticati in precedenza e trattavano argomenti come l'atteggiamento nei confronti della costruzione, voci pro e contro, strategie e coloro che prendevano le decisioni.

Durante la prima fase, membri della comunità locale sono stati intervistati. Si è visto come le opinioni sull'argomento erano in contrasto tra loro ed era presente una forte mobilitazione sia tra le persone a favore che tra quelle contrarie all'investimento. Tutte le interviste sono state registrate e il materiale contenente le opinioni prevalenti sull'energia rinnovabile è stato selezionato per l'uso durante la seconda fase, le Focused Group Interview (FGI). Le interviste erano mirate ai membri della comunità locale e l'intenzione era quella di trovare una strategia comune per il progetto sull'energia rinnovabile attraverso dibattiti moderati e facilitati. Dato che la situazione era fonte di conflitti all'interno della comunità, la presentazione pubblica delle interviste si è rivelata impossibile. I partecipanti si sono rifiutati di pubblicizzare le loro opinioni, ed è stato quindi deciso di usare attori per garantire anonimità, preservando l'impatto causato dal materiale video. Alla fine, la seconda fase non è stata portata avanti, ma il progetto ha comunque rivelato molteplici problematiche etiche e metodiche che vanno esaminate per usare i video per facilitare un cambiamento sul piano locale.

### **Obiettivi**

Per essere un innescò, un video deve indurre un particolare tipo di esperienza, che sarà alla base dell'apprendimento nelle fasi successive.

I possibili obiettivi sono:

- provocare emozioni e stati d'animo che rivelano le nostre attitudini cosce e subcosce, il primo passo da fare per cambiarle. (ad esempio la rabbia scaturita dall'empatia verso una vittima di discriminazione)
- concentrarsi sugli argomenti che tendono ad essere ignorati o sono difficili da mettere in primo piano attraverso altri mezzi (ad esempio la parità di genere in comunità patriarcali)
- supportare il processo dell'apprendimento dei ruoli di gruppo e dell'essere parte di un team (ad esempio durante sessioni di preparazione al team-building, quando i compiti registrati vengono discussi)
- incoraggiare l'analisi critica dei comportamenti individuali all'interno di un gruppo, come nell'esempio descritto sopra

## Risultati

A causa della sua connessione immediata con la realtà, i video hanno lasciato un segno importante aiutando a indurre esperienze specifiche. È più facile per gli studenti osservare, sentire e capire la realtà mostrata da una ripresa che da una qualsiasi altra fonte. I ricercatori hanno analizzato le preferenze di lettori e studenti di scuole di medicina, che si basano principalmente sul Problem-Based Learning (PBL) (Chan et al. 2010). L'idea alla base del PBL è l'acquisizione di nuove competenze attraverso la risoluzione individuale di problemi, e il ruolo dell'educatore è di facilitare questo processo, ovvero regolare il percorso che va dal problema alla soluzione passando per le possibili ipotesi. L'educatore presenta un problema, solitamente sotto forma di caso di studio, che diventa il punto di partenza per l'acquisizione di conoscenze, competenze e la scoperta dell'approccio corretto per risolverlo. Il paragone tra le preferenze riguardanti la presentazione del caso di studio sotto forma di materiale stampato e materiale video ha dimostrato che la maggior parte degli studenti (92%) e tutti gli insegnanti (100%) scelgono l'audiovisivo. Cosa c'è dietro a questa preferenza? Un video trasmette un ampio raggio di informazioni, inclusi i segnali non verbali come l'espressione facciale, il tono di voce e i gesti delle persone riprese. Possiamo osservare i luoghi, gli oggetti e ascoltare sia le parole che il mondo che le circonda. È una quantità di informazioni molto vasta e difficilmente ottenibile in altri modi. L'audiovisivo è diventato una fonte di informazioni così disponibile che

non abbiamo più bisogno di preoccuparci che un film possa essere scambiato per la realtà, una preoccupazione emersa decenni fa (Banks 2009:123)<sup>10</sup>.

Un altro vantaggio dell'uso dei video come inneschi nei processi formativi è la facilità con cui condizionano i nostri sentimenti e le nostre emozioni. Contenuti discutibili provocano facilmente opposizione, rabbia e aggressione che sicuramente daranno vita a un dibattito morale, catalizzeranno un processo di gruppo o indurranno cambiamenti nel comportamento.

Un innesco video può essere particolarmente utile quando si lavora con persone svantaggiate. Il messaggio trasmesso sarà più chiaro di ogni messaggio trasmesso in una qualsiasi forma scritta: questo metodo oggi fa più parte della nostra quotidianità rispetto alla lettura. Anche la visione di semplici programmi in TV ci ha resi in grado di interpretare in modo inconscio le narrative visive. Che possiamo recitare a memoria le regole di Aristotele per la drammaturgia o meno, nei media audiovisivi ricerchiamo costantemente un'esperienza emotiva, una certa verità e richiami alla nostra realtà personale. I film possono coinvolgerci, siamo anche abituati a commentare, criticare, e discutere dei loro contenuti; l'esempio base di ciò è il modo in cui decidiamo se un particolare ci piace o meno e cosa pensiamo dei personaggi (in ogni caso, raramente valutiamo l'esperienza in base alle emozioni). Questi aspetti devono essere presi in considerazione quando si sceglie o prepara il materiale con cui lavorare.

### **I video confrontati con l'esperienza diretta**

Ci sono tecniche di formazione che offrono un tipo di esperienza specifico, che permette ai partecipanti non solo di rivivere la loro esperienza passata, ma anche di empatizzare con l'esperienza di un'altra persona mettendosi nei loro panni. Queste tecniche includono rappresentazioni teatrali, simulazioni ed esperimenti. Il loro valore è indiscutibile e le esperienze che inducono sono estremamente intense<sup>11</sup>. Nonostante i video non inneschino sensazioni di tale intensità, sono più sicuri da analizzare e più facili da commentare e condividere. In altre parole, possono essere un ottimo modo di fare il primo passo, cruciale per gruppi e individui che non hanno abbastanza esperienza e non sono pronti a provare emozioni forti, o che hanno problemi comunicativi o psicologici. Sono incluse anche le persone con competenze scarse, in quanto potrebbero non essere in grado di analizzare sé stessi: non hanno avuto accesso ad attività di sviluppo personale come sessioni di formazione, terapia, gruppi di supporto, ecc. Nel loro caso, le tecniche video possono essere utili. Sono utili anche per i gruppi meno scontati. Conducendo e partecipando a seminari

---

<sup>10</sup> I primi ricercatori, quando le immagini in movimento non erano disponibili a tutti, hanno spesso incontrato problemi nella classificazione e nella comprensione del loro contenuto: per i soggetti partecipanti alla ricerca era difficile credere alla verità registrata.

<sup>11</sup> In base alla tecnica applicata, i partecipanti ricevono i copioni e adattano un ruolo specifico non per recitarlo, ma per provare le emozioni del personaggio a loro assegnato.

rivolti agli insegnanti, ho notato che dare e ricevere feedback può diventare fonte di problemi, specialmente se si parla i stili di formazione. Naturalmente, gli strumenti e lo stile di un coach sono individuali, ma alcuni di essi sono ripetitivi. Dare un feedback, o persino analizzare lo stile stesso, spesso dà vita a una risposta emotiva atta a difendere l'integrità del proprio ego; genera rabbia opposizione. Una soluzione a questo potrebbe essere concentrarsi nell'analizzare il video, permettendo all'ego sensibile di distaccarsi dal problema in analisi.

### **Consigli su come usare i video come innesco nei processi basati sull'esperienza:**

- ⇒ Pianifica bene il processo. Cosa vuoi far scattare in chi guarda il tuo video? Come userai le loro emozioni e reazioni nel processo formativo? Hai scelto un video che stimolerà l'esperienza desiderata (idoneità)?
- ⇒ Prepara domande in supporto alla condivisione dei pensieri da parte dei partecipanti.
- ⇒ Non mostrare impazienza, non mettere pressione o criticare i partecipanti se interpretano il video in modo diverso giungendo a conclusioni diverse dalle tue. Segui la loro esperienza e estrapola loro informazioni attraverso domande.
- ⇒ Tieni conto del tempo. L'era di YouTube ha drasticamente cambiato i tempi di concentrazione sui video. Anche il miglior materiale può non generare l'esperienza desiderata se troppo lungo.
- ⇒ Ricorda che provare un'emozione o uno stato d'animo specifico non pone fine al processo formativo. Se stai usando il ciclo di Kolb, hai ancora tre fasi di quale importanza davanti a te. Secondo la mia esperienza, pochi minuti di materiale video possono portare avanti le fasi successive del processo per oltre un'ora.

## **I video secondo una prospettiva terapeutica**

### **Contesto**

I materiali video e i film sono stati usati in un contesto terapeutico per la prima volta dopo la Seconda Guerra Mondiale come supporto al trattamento di soldati affetti da depressione Sindrome da Stress Post

Traumatico (PTSD)<sup>12</sup>. Tuttavia, da sempre si è tentata l'applicazione in diversi modi di forme audiovisive ai fini del supporto dei pazienti in crisi tramite processi terapeutici.

Durante la Videoterapia, derivante da arteterapia e psicoanalisi, i pazienti creano video per esprimersi in modo attivo e creativo. Le tecniche già spiegate nell'articolo *Video Partecipativo e Storytelling Digitale* (pag.41) aiutano i pazienti ad esternare le loro storie individuali o di gruppo, narrandole rispettando i loro ritmi personali.

La cinematerapia si concentra sulla visione di film selezionati dal terapeuta per attivare un'analisi di sé approfondita, l'identificazione delle emozioni e degli stati d'animo dei personaggi, che diventano poi un argomento di discussione. I pazienti non creano immagini esterne, l'attività terapeutica è connessa da un lato all'autoidentificazione e alla catarsi che si provano insieme al personaggio, dall'altro un'analisi degli eventi mostrati nel film insieme al terapeuta.

Un altro approccio, conosciuto come Teleterapia, è un classico incontro tra terapeuta e paziente ma condotto attraverso mezzi di comunicazione moderni come videoconferenze e videochiamate<sup>13</sup>. Nell'epoca della globalizzazione, quando il contatto umano diretto è limitato (come durante la pandemia di coronavirus del 2020) questa forma può rivelarsi un'efficace alternativa alle sedute terapeutiche tradizionali con i suoi vantaggi unici. Tuttavia, in questo caso il video è semplicemente un mezzo di comunicazione, non una via per un cambiamento terapeutico.

Sembra che la forma più diffusa e in sviluppo rapido sia la Videoterapia, che si concentra sull'espressione. Il suo sviluppo gioverà della nascita della realtà virtuale (VR) e della realtà aumentata (AR). Strumenti come il PV e il DST invece promuovono la cooperazione e la comunicazione vengono applicati nei lavori di gruppo ed individuali, diventando di conseguenza l'oggetto di ricerche accademiche.

Ulteriori analisi si concentreranno sull'esperienza della videoterapia con l'uso di metodi di PV e DST. Entrambe le tecniche, inclusi i loro obiettivi e i loro processi, sono descritti nel dettaglio nelle pagg.41-69.

---

<sup>12</sup> [filmoterapia.pl/czym-jest-filmoterapia/](http://filmoterapia.pl/czym-jest-filmoterapia/) e [filmandvideobasedtherapy.com](http://filmandvideobasedtherapy.com) (il sito è stato creato dagli autori basandosi sul lavoro di Cohen et al 2015). the website was created by the authors on the basis of the work of (Cohen et al 2015).

<sup>13</sup> Cf. [positivepsychology.com/video-therapy/](http://positivepsychology.com/video-therapy/), accesso: 23 Marzo 2020

### *Progetto "Case dall'interno"*



Il progetto ha una struttura ciclica. È stato sviluppato per persone con problemi psicologici in stato di crisi. Ad oggi, circa cento persone hanno preso parte al progetto il cui scopo è di supportare e facilitare lo scambio di esperienze e la comunicazione tra i partecipanti, e pur non essendo definito un programma terapeutico viene spesso percepito come tale. Le attività sono principalmente basate sul metodo del PV strutturato come descritto a pag.51: incontri iniziali concentrati sull'integrazione ed esercizi per introdurre gli elementi tecnici (inoltre, in questa fase si definiscono gli obiettivi, spesso indirettamente), quindi i partecipanti scelgono i temi di discussione e girano i video, che verranno poi editati e proiettati. La durata del progetto varia in base al tempo disponibile e va dai tre ai sei mesi. È in parte co-organizzato da Community Self-Help Houses (case di cura diurne). Il gruppo è formato da partecipanti di lunga durata e nuovi membri. Una parte importante del programma, seppur a volte ambigua, sono le proiezioni aperte al pubblico dei film prodotti tenute nei cinema di Varsavia. I temi e la struttura dei video sono vari, e va dalle video-arti surrealiste mirate a trasmettere messaggi metafisici a docudrama raffiguranti il vivere con dei disturbi.

Per saperne di più: [dom.pracowniacotopaxi.pl](http://dom.pracowniacotopaxi.pl) (solo in Polacco).

### **Obiettivi e risultati**

Gli obiettivi variano in base all'approccio. Nella cinematerapia l'obiettivo è accedere alle emozioni del singolo, stimolando la consapevolezza di sé, empatizzando e identificandosi con i protagonisti per poi intavolare una discussione. Nell'approccio clinico, guardare i film gioca un ruolo nel processo terapeutico. Nella teleterapia, il video serve a stabilire un contatto tra il paziente e il terapeuta se la distanza fisica che li separa è topica, ma può anche aiutare a superare problemi come la paura di entrare in studio, o lo stigma

sociale. Inoltre, aiuta a ridurre i costi di spostamento inevitabili nel caso di sessioni tradizionali, fattore che potrebbe rendere popolare la teleterapia non solo tra le persone più svantaggiate. Nell'ambito dei metodi attivamente inclusivi come i PV e il DST, l'obiettivo dipende dalle priorità o dalle supposizioni fatte in precedenza, o modificate durante il programma. Nonostante la complessità del problema e le possibili difficoltà, l'obiettivo va sempre discusso con i partecipanti.

La figura 2 descrive varie possibilità di organizzazione del programma in base allo scopo desiderato concentrandosi su ogni effetto/risultato/messaggio. E' basato su un metodo di PV ciclico mirato alle persone affette da disturbi psicologici e in crisi, chiamato Case dall'Interno (leggi la descrizione nel box a pag.31).

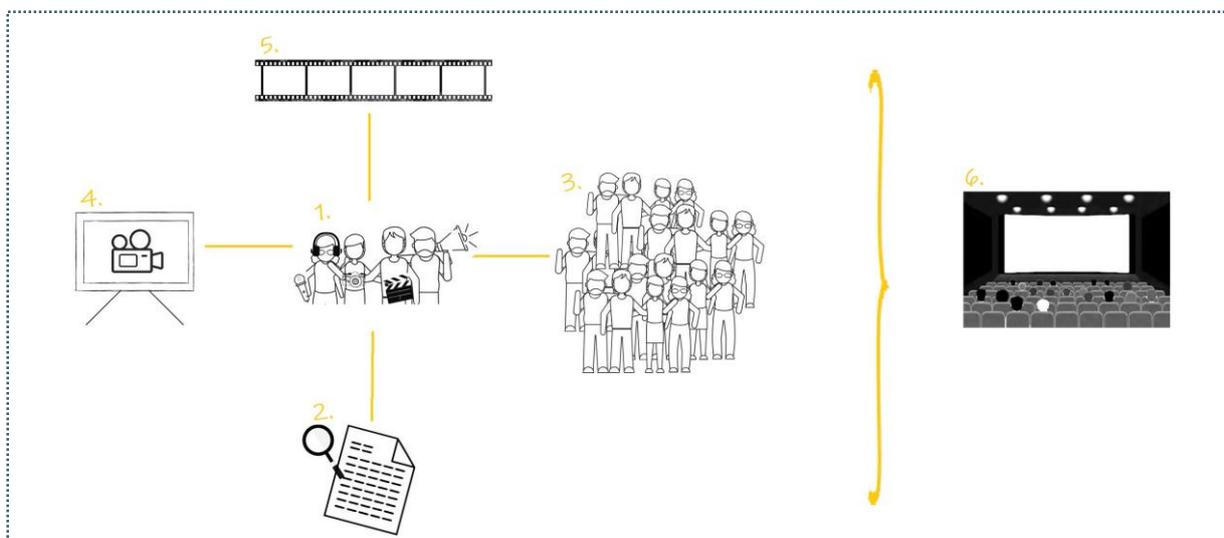


Figura 2, Gli obiettivi dell'uso di video in approcci attivi, elaborazione su: Szewczyk 2011

La situazione 1, in cui ci concentriamo sul gruppo di partecipanti diretti, è la più simile al modello terapeutico tradizionale. Gli obiettivi in questo caso includono: potenziamento individuale, validazione dell'esperienza personale, comunicazione e senso di appartenenza al gruppo attraverso la condivisione di problemi e stati d'animo. Gli scopi del processo possono variare in base al gruppo e al metodo di lavoro, nonostante i vantaggi somiglino a quelli associati ai PV e al DST. Ciò che è cruciale è considerare i film uno strumento, non un obiettivo. Oltre ai loro vantaggi, come la loro capacità informativa, sono semplicemente un pretesto, l'innesco dei processi di gruppo e dello sviluppo delle competenze sociali. Una metafora accurata della prioritizzazione del processo sui risultati è stata offerta da uno dei partecipanti: La storia è quello che succede tra gli eventi. La parte interessante del processo è ciò che accade tra il gruppo e i suoi membri, non ciò che si presenta alla fine.

La situazione 2 si concentra sul fornire informazioni cruciali dal punto di vista della ricerca e della terapia. Queste informazioni possono essere estrapolate da osservatori indipendenti, ma anche da facilitatori e

educatori a contatto con i partecipanti. In questo caso le conclusioni, scoperte, analisi e modalità narrative diventano importanti. Non potranno essere usate direttamente dai partecipanti, ma possono rendere valido o modificare il processo terapeutico, creando nuove soluzioni sistemiche, inventando nuove forme di assistenza, etc.

L'attenzione viene posta su un gruppo più ampio di partecipanti, ma non abbastanza da essere definito un pubblico indipendente, illustrato nella situazione 3. In tal caso, si usa un video preparato dai membri appartenenti a un contesto specifico per evidenziare determinate problematiche, promuovere inclusione o generare discussioni, ecc. nell'ambito della comunità (ad esempio, un gruppo di supporto i cui membri preparano un video che diventa uno strumento di supporto al processo di gruppo, come nel caso di materiale che innesca il processo formativo).

In alcuni casi l'obiettivo comunemente stabilito è l'apprendimento dell'uso di determinati strumenti, comprendendo gli aspetti tecnici della produzione audiovisiva. Questo succede quando un gruppo decide di ignorare i vantaggi dell'esprimere sé stessi limitando il processo formativo a un corso sulla produzione video (situazione 4). L'obiettivo in questo caso è quello di ottenere nuove competenze, possibilmente applicandole poi a livello professionale.

La situazione 5 considera il video prodotto come lo scopo dell'attività ai fini dell'arteterapia e dell'espressione artistica. Nonostante possa avere i suoi propri obiettivi (come la raffigurazione di un problema o la condivisione di un'esperienza), questo metodo va interpretato da un punto di vista puramente estetico. Ciò che conta è il prodotto finale, non considerando il contesto terapeutico o personale. Non è importante chi l'ha girato e perché e, come forma di espressione artistica, esiste come opera d'arte.

La situazione 6 è mirata a un ampio auditorium, agli spettatori e all'influenza che il video e il processo possono avere su di loro. Ciò è di solito il focus delle attività mirate a persone con disturbi psicologici, ma può anche essere legato al valore educativo e informativo del video. Le attività valorizzate in questo modo possono integrare il sistema formativo di lavoratori nel campo della medicina, o cambiare la percezione delle persone affette da questi disturbi promuovendo l'empatia.

Le informazioni sopracitate possono coesistere. Ciononostante, lo scopo del processo si formerà insieme al gruppo, i loro bisogni, e la loro esperienza nel videomaking. A volte ciò porta a conclusioni dolcissime, come quella raccontataci da uno dei nostri partecipanti più esperti:



*I Pensavo che Cotopaxi fosse stato mandato qui da qualcuno per verificare se qualcuno può fare carriera nell'industria cinematografica, ma ancora non si parla di selezione per la cultura. COTOPAXI 2019*

## Preservare “l’io”: sfida e liberazione

L’uso dei video per scopi terapeutici prende in considerazione molti fattori metodologici, strutturali ed etici illustrati nella tabella pagina 66-67 (Riassunto delle Problematiche Etiche nell’Uso di Metodi Partecipativi Visivi e Digitali).

Non c’è spazio per discutere dei problemi più complicati da affrontare, ma ce ne sono di base alcuni che chiunque decidesse di progettare un’attività video a scopo terapeutico dovrebbe tenere in considerazione.

Registrare e guardare la propria immagine filmando e analizzando il nostro “Io” è una sfida per molti, ma potenzialmente offre grandi vantaggi. Guardare sé stessi è un’ottima esperienza espositiva. La prima reazione è solitamente il rifiuto: quello non sono io, non è la mia voce, io non appaio così. Nei gruppi con uno scopo terapeutico è possibile incontrare una grande quantità di autocritiche. Uno dei nostri partecipanti le descrive così:



*E’ stato difficile per me guardarmi ed ascoltarmi quando hai mostrato il mio video. Era come se non fossi io. Mi imbarazzava essermi esposto così. L’ho ritenuto non necessari e inopportuno.*

Questo tipo di situazione richiede una grande empatia, comprensione e attenzione da parte della persona che dirige le attività. Deve fornire supporto e trasmettere un senso di sicurezza, pur incoraggiando l’introspezione e suggerendo la percezione di sé come entità esterna, il personaggio di un film determinato dalle sue scelte, situazioni, e attitudini. Questa prospettiva può allontanare la gente dal processo di autovalutazione permettendogli di analizzare sé stessi come protagonisti di un film. La relazione tra “io” e “non io” può creare una prospettiva completamente nuova: possiamo zoomare, cambiare il ritmo (letteralmente rallentando il video o riguardando il materiale più volte<sup>14</sup>) e vedere qualcosa che non avremmo visto durante una rappresentazione teatrale, una seduta di terapia, o attraverso altri metodi (Haw and Hadfield 2011:49-57)

Un altro aspetto legato all’immagine di sé è la pubblicazione e la proiezione del video prodotto. I partecipanti devono essere consapevoli e accettare le condizioni in base alle quali il materiale prodotto durante il seminario verrà condiviso. Questa è una situazione complessa, in quanto è possibile voler vedere il proprio volto al cinema o in TV o online, ma allo stesso tempo non essere consapevoli del costo di un’apparizione

---

<sup>14</sup> Per apprendere altro sul potenziale delle forme video per estrarre i dettagli (nel contesto dell’estrazione di informazioni per la ricerca sociale), vedi Haw e Hadfield 2011:23-31

pubblica. Ciò richiede una grande dose di responsabilità e attenzione da parte di chi dirige il processo. Rendere tutto disponibile al pubblico è di fatto l'accettare di essere giudicati dagli altri, e il loro giudizio può non essere basato sui temi trattati nel progetto o non corrispondere alle aspettative dei partecipanti. Le proiezioni pubbliche non solo offrono la possibilità di presentarsi e di guardare sé stessi, ma mettono in gioco le speranze (come verrò percepito? Che vantaggi porterà il mio video?) e le paure del rivelare la propria condizione attraverso il video. Di conseguenza, ogni proiezione deve essere ben pianificata bilanciando obiettivi ed aspettative, essendo una situazione che richiede uno sforzo emotivo.

Le problematiche etiche e formali di cui si è parlato sono solo alcuni degli aspetti della registrazione e della visione della propria immagine. Un altro partecipante ha riassunto ciò dicendo:



*Credo che lavorare a un film sia importante, ma il progetto terminato può essere anche terapeutico. Non deve essere mostrato a nessuno. Quando lo guardi con il tuo gruppo di lavoro puoi vedere come hai lavorato al suo interno, cosa hai dato al gruppo, cosa ti ha ferito, quanto ti è avvicinato alle persone e se ti hanno compreso. Puoi guardare il tuo corpo muoversi e notare dettagli a cui non avevi mai fatto attenzione. Puoi vedere che non sei alieno, che gli altri a volte percepiscono il mondo così come lo percepisci tu.*

#### **Consigli per un buon inizio (in realtà non solo uno, e non solo un inizio):**

- ⇒ Prendersi la responsabilità del processo e dei partecipanti. Le attività non sono una terapia, ma supportano il miglioramento e la consapevolezza di sé stessi. Ciò vale anche per l'approccio e il trattamento dei partecipanti. In caso di gruppi più impegnativi, si può prendere in considerazione l'impiego di un maggiore numero di specialisti.
- ⇒ Considerare le potenziali difficoltà psicofisiche dei partecipanti (ad esempio noia, distrazione, eccitazione, sonnolenza). Adatta le tue azioni opportunamente,
- ⇒ A volte gli obiettivi cambiano durante il processo, ma in ogni caso va stabilito all'inizio cos'è il tuo progetto e cosa no, e cosa i tuoi partecipanti possono offrirti a vicenda. È importante stipulare un contratto, ma può non alleviare speranze e motivazioni nascoste (come nel caso delle "selezioni in base alla cultura" di cui si è parlato prima).
- ⇒ Come evidenziato in precedenza, il problema dell'immagine di sé è cruciale. Se vuoi mettere i partecipanti a loro agio con le riprese, guardandosi e "preservandosi" in questo modo, inizia da te stesso: diventa tu stesso il soggetto, riprenditi, ecc. Questo incoraggerà il gruppo e mostrerà che sai avvicinarti a te stesso in modo naturale e rilassato. Ricorda di esprimere empatia verso l'immagine di sé (non criticare o puntualizzare le imperfezioni, così da mostrare ai partecipanti

gli standard adottati dal processo. Questo include una modellazione, ovvero trasmettere delle norme inconsciamente, con fini formativi: insegnare non solo attraverso il processo, ma anche attraverso la nostra predisposizione.)

- ⇒ Concentrati sulle capacità dei partecipanti, non sulle carenze. Evidenzia gli elementi positivi, accompagna i partecipanti e mostra felicità quando superano i loro ostacoli, come accettare la loro immagine. Evita le critiche e soprattutto non giudicare, nemmeno positivamente. Il tuo compito è quello di seguire i partecipanti per il corso del processo, non di prendervi parte come figura genitoriale o autoritaria, visto che in ogni caso ne incontrano ogni giorno.

### **Esempi scelti di attività di Videoterapia:**

- [www.real-time.org.uk/open-mind](http://www.real-time.org.uk/open-mind)
- [www.storycenter.org/case-studies/sunny-hills](http://www.storycenter.org/case-studies/sunny-hills)
- [www.radarmentalhealth.com/home](http://www.radarmentalhealth.com/home)
- [www.dom.pracowniacotopaxi.pl](http://www.dom.pracowniacotopaxi.pl)

## **I video come resa grafica del contenuto**

### **Contesto**

Durante la Conferenza Internazionale ed Esposizione del 2017 (Atlanta, 2017) tenuta dall'ATD (Associazione dello sviluppo dei talenti), uno dei più grandi eventi mirati alla formazione degli adulti, i presentatori hanno evidenziato due tecniche che possono supportare efficacemente il processo formativo: la resa grafica delle informazioni (incluso l'uso di video) e lo storytelling, ovvero presentare il contenuto sotto forma di storie coinvolgenti. I video non sono più una semplice forma di intrattenimento, ma uno strumento di lavoro usato quotidianamente, come è stato dimostrato dalle innumerevoli conferenze tenute durante la pandemia di coronavirus. Le forme video possono essere particolarmente efficaci per mostrare processi e fenomeni poco chiari, difficili da afferrare, o circondati da tabù. I video permettono di contestualizzarli in un modo e corrispondente alle esperienze e agli interessi del gruppo. Durante il seminario sulla parità di genere, è stato proiettato un video diventato virale di Ada Hegberg, prima calciatrice donna a vincere il Pallone D'oro, che mostra la sua reazione in seguito a una domanda sessista da parte del presentatore dell'evento ([www.youtube.com/watch?v=Wb\\_hP4ssPSc](https://www.youtube.com/watch?v=Wb_hP4ssPSc)). Questo video è un ottimo esempio dei problemi intorno alla parità di genere: gli sport in cui prevalgono gli uomini, il trascurare i successi delle donne, considerarle

come oggetti sessuali. Il video è stato apprezzato dagli uomini, in quanto illustrava comportamenti spesso non notati o percepiti come complimenti (sic!). Un altro vantaggio dell'uso dei video è il loro potenziale nel mostrare le emozioni. Sembra facile definire la felicità o la paura, ma non vengono espresse attraverso le parole. Un video/film può essere l'unico modo di mostrarne l'intero spettro, la loro complessità e la loro coesistenza.

## Forme e applicazioni

I video possono essere ampiamente applicati nel contesto della formazione non formale. Saranno particolarmente efficace nell'ambito dell'apprendimento a distanza, sempre più popolare, soprattutto considerando la recente paura di infettarsi e la preferenza per il distanziamento sociale. Parlando di tecniche come l'insegnamento capovolto o l'insegnamento combinato, quando uno studente ha bisogno di prendere confidenza con il materiale per poi discuterlo a lezione, il materiale può essere fornito in un video breve ed essenziale. Oggi gli eventi di public speaking, come quelli organizzati da TED e TEDx, vengono usati per promuovere determinate idee tra un pubblico online molto ampio. Gli Youtuber hanno trasformato i loro video-tutorial inizialmente prolissi in video pratici che toccano vari campi d'interesse. Molti video focalizzati su fai-da-te spiegano come cambiare una lampadina di una macchina, o persino come fare il pane senza lievito che era andato a ruba in Europa in quel momento. E' difficile immaginare mezzi più efficaci dei tutorial ai fini della formazione non formale: sono disponibili a tutti, sono gratuiti, e insegnano competenze pratiche. La separazione di suono e immagine, insegnamento orale e presentazione delle applicazioni pratiche sono uniti in un singolo video.

Il futuro dei video-tutorial potrebbe risiedere nella realtà virtuale e aumentata (VR, AR). Set per la visione a 360° vengono già usati in ambiti di educazione formale e professionale (come per compiti che richiedono precisione nei movimenti, interventi chirurgici e lavori di edilizia), ma sicuramente il supporto per la formazione non formale sarà presto disponibile<sup>15</sup>.

La resa grafica nell'istruzione è indirettamente connessa con la valutazione e il feedback, partendo da brevi sequenze animate (GIF) che esprimono noia, sorpresa, ecc., passando per brevi video di risposta registrati con uno smartphone, per arrivare a una valutazione complessa dei sistemi dei programmi di sostegno nei paesi in via di sviluppo che utilizzano metodi come il PV. L'uso di strumenti audiovisivi per tali scopi permette di includere una grande quantità di informazioni (inclusi i segnali non verbali) in una forma

---

<sup>15</sup> I filanti VR del'UNICEF sono un buon esempio: sottolineano il ruolo della cura dei genitori e della loro prossimità nella vita dell'infante, [www.unicef.org/innovation/XR](http://www.unicef.org/innovation/XR), accesso: 18 Aprile 2020

breve, di concentrarsi sulle prospettive individuali o di verificare come azioni su larga scala contribuiscono a veri cambiamenti nella vita dei destinatari finali<sup>16</sup>.

### **La resa grafica: i benefici per i partecipanti, specialmente quelli con poche opportunità.**

- ⇒ L'aspetto universale del linguaggio grafico e la sua fattibilità semantica: il linguaggio dei video è essenzialmente universale e facile da comprendere a causa della popolarità datagli dalle reti televisive. Inoltre, permette la costruzione di messaggi attraverso immagini senza audio, di fatto non usando una lingua, cosa che rende possibile la formazione di gruppi composti da partecipanti che non conoscono una lingua specifica.
- ⇒ La possibilità di bloccare, riprodurre al contrario e dall'inizio: i formatori e i partecipanti hanno il pieno controllo sul materiale e sul tempo. Riprodurre di nuovo un video permette un'analisi più approfondita, in cui si notano più dettagli. È cruciale per chi ha bisogno di guardare più volte il materiale, di più tempo, e per chi ha problemi di concentrazione.
- ⇒ Accesso facilitato: di solito basta avere uno smartphone con accesso a internet. Una volta caricato online, un video non è più limitato fisicamente e diventa disponibile ovunque. Non richiede più una data persona in un dato posto in un dato momento, quindi il processo formativo può essere personalizzato. Naturalmente il prezzo e la capacità di usare le varie attrezzature sono ancora un problema, ma gli smartphone stanno diventando oggetti d'uso quotidiano<sup>17</sup>.
- ⇒ L'imitazione della vita: senza prendere in considerazione speculazioni teoriche, i video possono essere visti come una rappresentazione della vita. Hanno un'incredibile capacità suggestiva e "rendono la realtà reale". È vivida, suggestiva, convincente e vera. A causa di ciò, è possibile usarli per comunicare con gruppi che non usano linguaggi scritti.
- ⇒ Forma precisa e concreta: i video non sono, o non dovrebbero essere, prolissi. Contenuti fuori tema e speculazioni vengono forniti in favore del messaggio, aiutando a massimizzare il livello d'attenzione. Leggere qualche pagina di un caso di studio può essere difficile e fonte di distrazione per chi vanta competenze basse; per loro concentrarsi su un video di pochi minuti è molto più facile.
- ⇒ Facili da condividere: condividere un video online rende possibile riutilizzarlo, copiarlo e condividerlo con gli altri. Questo permette di raggiungere un maggior numero di persone, se è importante per il tuo obiettivo, e i partecipanti sanno bene a chi distribuirlo (come un video sulla compilazione di documenti ufficiali che circolerà in gruppi chiusi di migranti).

---

<sup>16</sup>Cf. [www.betterevaluation.org/en/evaluation-options/video](http://www.betterevaluation.org/en/evaluation-options/video), accesso: 22 Aprile 2020

<sup>17</sup> Behrouz Boochani, un immigrato che vive in una struttura per rifugiati in Australia, ha scritto un libro sulla sua esperienza con l'uso di soltanto uno smartphone con WhatsApp installato. Cf. [www.bbc.com/news/world-australia-47072023](http://www.bbc.com/news/world-australia-47072023), accesso: 22 Aprile 2020

- ⇒ È facile reagire, rispondere ai e fornire feedback (tramite un cellulare con videocamera etc.): tradizionalmente, i feedback sono scritti e di conseguenza non disponibili a tutti i partecipanti. Un commento, parere o domanda può essere registrato e inviato come video.<sup>18</sup>
- ⇒ La possibilità di aggiungere sottotitoli in lingua straniera: aggiungere i sottotitoli è sempre più facili; è possibile che le applicazioni video includeranno questa opzione in futuro, rompendo ulteriormente le barriere linguistiche.

### **L'importanza del contesto del progetto**

Ricorda che il video deve essere un elemento di una strategia formativa pianificata e ben strutturata, con obiettivi ben definiti, dove può essere inserito con un ruolo importante ed efficace che non si limita a quello di un filler suggestivo. Se viene usato nell'istruzione faccia a faccia il suo effetto formativo va processato, attraverso discussioni, domande, condivisione di opinioni e persino disaccordo. Ad esempio, se vogliamo convincere i partecipanti ad adottare uno specifico comportamento come rimuovere la carne dal loro menu quotidiano, possiamo indurre il cambiamento mostrandogli un filmato sulla crudeltà verso gli animali, chiedendo delle loro impressioni e dandogli tempo e spazio per condividere le loro opinioni. Questo può essere il punto di partenza di un cambiamento (vedi pag.22: i video come innesco).

## **Consigli**

### **Creare un video da soli:**

- ⇒ Rendilo breve: non preparare materiali video più lunghi di qualche minuto.
- ⇒ Rendilo visivo (evita di mostrare il volto di chi parla): cerca di aggiungere degli inserti, animazioni, foto, diagrammi, ecc. Renderanno il video più gradevole, amplificandone il valore formativo.
- ⇒ L'audio è un elemento chiave: assicurati che sia di buona qualità; i microfoni esterni generalmente sono di buona qualità, facili da comprare e poco costosi.
- ⇒ Dagli una struttura: se il video riflette un dato concetto deve essere chiaro e comprensibile. Separa le sezioni, ad esempio, riassumendo graficamente i punti chiave (usando schede con tesi formulate ed espressioni chiave sottolineate).

---

<sup>18</sup> Ci sono applicazioni mirate alla formazione, come Flipgrid, che permettono di inviare un compito a un dato gruppo di utenti ricevendo le loro risposte sotto forma di registrazione video.

- ⇒ Dai importanza all'immagine e alla metafora: le immagini possono trasmettere più significati rispetto alle parole. Se possibile, prova a sostituire il parlato con sequenze di immagini adeguate al contesto. Cerca metafore e illustrazioni adatte al raggiungimento dell'obiettivo del tuo video.

#### **Usare un video preesistente:**

- ⇒ Rispetta il copyright: verifica le condizioni d'uso del materiale. Si consiglia l'uso di contenuti open-source (come Creative Commons), o controlla le leggi locali sul copyright. Nella maggior parte dei paesi europei si possono usare gratuitamente fonti audiovisive per scopi formativi.
- ⇒ Rendilo breve: come quando si crea il proprio materiale, ricorda che meno è meglio e tieni a mente la capacità di concentrazione dei tuoi partecipanti.

#### **Link**

- [videos.kultura.com](https://videos.kultura.com) – consigli su come creare un video e usare i nuovi media
- [www.witness.org/resources/](https://www.witness.org/resources/) - consigli su come creare e pubblicizzare un video, principalmente nel contesto della partecipazione civica e del coinvolgimento.

### Riferimenti:

1. Banks M. (2009) *Materiały wizualne w badaniach jakościowych*, Wydawnictwo Naukowe PWN
2. Cohen J.L., Johnson J.L., Orr P.P. (2015) *Video and Filmmaking as Psychotherapy: Research and Practice*, Routledge, 2015
3. Chan L.K., Patil N.G., Chen J.Y., Lam J.C.M., Lau C.S., Ip M.S.M. (2010) *Advantages of video trigger in Problem-Based Learning*, in: *Medical Teacher* 32(9):760-5,  
[www.researchgate.net/publication/46008080\\_Advantages\\_of\\_video\\_trigger\\_in\\_problem-based\\_learning](http://www.researchgate.net/publication/46008080_Advantages_of_video_trigger_in_problem-based_learning)
4. Kaye H., Hadfield M. (2011) *Video in social science research: Functions and forms*, Routledge
5. Kolb D.A. (1984) *Experiential Learning: Experience as the source of learning and development*, Prentice-Hall
6. Mindell A. (1995) *Sitting in the fire: Large group transformation using conflict and diversity*, Deep Democracy Exchange
7. Rosenthal R. (1979) *Profile of Nonverbal Sensitivity*,  
[www.repository.library.northeastern.edu/files/neu:rx917b33h](http://www.repository.library.northeastern.edu/files/neu:rx917b33h)
8. Szewczyk Ł. (2011) *Badania przez działania: o zastosowaniu techniki wideo w polityce społecznej*, *Problemy Polityki Społecznej*, Issue 15/2011
9. Video, joint publication, *Bez obrazu*, Cotopaxi Film Workshop Association, 2019

### Pagine web:

1. [www.betterevaluation.org/en/evaluation-options/video](http://www.betterevaluation.org/en/evaluation-options/video)
2. [www.dom.pracowniacotopaxi.pl](http://www.dom.pracowniacotopaxi.pl)
3. [www.filmandvideobasedtherapy.com](http://www.filmandvideobasedtherapy.com)
4. [www.filmoterapia.pl](http://www.filmoterapia.pl)
5. [www.learningfromexperience.com](http://www.learningfromexperience.com)
6. [www.positivepsychology.com](http://www.positivepsychology.com)
7. [www.radarmentalhealth.com](http://www.radarmentalhealth.com)
8. [www.real-time.org.uk/open-mind](http://www.real-time.org.uk/open-mind)

9. [www.storycenter.org/case-studies/sunny-hills](http://www.storycenter.org/case-studies/sunny-hills)
10. [www.unicef.org/innovation/XR](http://www.unicef.org/innovation/XR)
11. [videos.kaltura.com](http://videos.kaltura.com)
12. [www.witness.org/resources](http://www.witness.org/resources)

**Clive Robertson**  
Real Time Video

## I Video Partecipativi e lo Storytelling Digitale

Usi innovativi dei processi video in contesti di educazione non formale che coinvolgono adulti vulnerabili.

### Introduzione

Questo articolo analizza lo sviluppo degli usi innovativi dei video in contesti formativi non formali mirati agli adulti. Vengono paragonati i Video Partecipativi (PV) come processo per lavorare sullo sviluppo di un gruppo e lo Storytelling Digitale (DST), un processo più autobiografico e individuale. I Video Partecipativi vengono presentati come un approccio all'interazione con gruppi non formati in contesti formativi.

***Video Partecipativo*** – un metodo usato prevalentemente per incoraggiare lo sviluppo individuale e di gruppo usando i video come mezzo per promuovere cambiamenti positivi sul piano individuale e di gruppo.

***Storytelling Digitale*** – pratica in cui i partecipanti usano gli strumenti digitali (smartphone, tablet, fotocamere, software di editing) per raccontare la loro 'storia' dal loro punto di vista.



L'articolo si concentra in maniera particolare sul modo in cui i video e le tecnologie a loro associate possono essere usati con gruppi e individui emarginati e svantaggiati, più specificatamente sulla formazione di adulti che dispongono di abilità e competenze limitate.

**L'Unione Europea descrive la formazione non formale come:**

*L'apprendimento integrato con attività che non sono esplicitamente progettate per tale scopo (in termini di obiettivi formativi, tempo di formazione o supporto formativo), ma che contengono un'importante componente formativa. L'apprendimento non formale è intenzionale dal punto di vista dello studente.*

## **Storia**

Sia i PV che il DST uniscono la componente visiva con quella audio. Con la diffusione dei film e delle tecnologie video gli educatori, gli attivisti sociali e gli artisti delle comunità hanno iniziato a sviluppare nuovi modi per sfruttare le nuove tecnologie in contesti formativi non formali.

Nel 1967 *Challenge for Change*, un progetto cinematografico con sede a Fogo Island in Newfoundland,



Canada, si è proposto di far passare il testimone del processo cinematografico dai registi professionali ai membri della comunità così che tutti i Canadesi comuni appartenenti a comunità meno rappresentate potessero raccontare le loro storie tramite un video. Tutto ciò diventò noto come *Fogo Process* e informò molte delle generazioni successive di registi della comunità.<sup>1</sup> Tony Downmut ha osservato nel 1987 come lo sviluppo tecnologico veniva usato in contesti formativi:

*Con la diffusione della tecnologia, i professionisti stavano identificando il potenziale dei video nel lavoro con gruppi distinti. Downmut T (1987)*



Un Portapak del 1965

Le lanterne magiche del '600 furono il primo modo in cui sono state combinate immagini e una presentazione scritta. Con l'avvento della fotografia e della registrazione audio, le presentazioni con diapositive divennero un punto di riferimento nell'ambito dell'educazione. Una presentazione di diapositive consisteva in una serie di foto o immagini mostrati attraverso un proiettore, con l'accompagnamento di una presentazione audio solitamente registrata su una cassetta.

Questo metodo è associato a un'epoca in particolare, la seconda metà del ventesimo secolo, quando si iniziarono a diffondere i nastri magnetici e i proiettori. In questo periodo, questi strumenti venivano usati anche dagli artisti. La tecnologia si è evoluta, ma il concetto di combinare audio e immagini è la forma base del DST. L'aumento della disponibilità e dell'uso di cellulari, tablet e altri dispositivi di registrazione e



riproduzione con capacità di registrare video, significa che i video sono onnipresenti e vengono usati in ogni metodo d'istruzione, incluso quello non formale.

## La diffusione dei video nell'insegnamento

L'influenza dei video nella nostra cultura quotidiana è innegabile. Siti di condivisione video come Youtube e Vimeo vantano un numero di spettatori mensili nelle centinaia di milioni. Con l'aumento della popolarità dei video digitali, è naturale che questo mezzo ormai così familiare sia entrato a far parte dell'istruzione non formale.

*Alla domanda "come preferireste conoscere un prodotto o un servizio?" due terzi delle persone ha risposto che preferirebbero guardare un breve video. Dei rimanenti, il 18%*

*vorrebbe leggere un articolo testuale, il 4% vorrebbe vedere un'infografica, il 3% vorrebbe scaricare un eBook o un manuale, un ulteriore 3% vorrebbe seguire un webinar o una presentazione dal vivo, e il 2% preferirebbe una dimostrazione.*

[www.wyzowl.com/video-marketing-statistics-2020/](http://www.wyzowl.com/video-marketing-statistics-2020/)

Gli



studenti oggi utilizzano video educativi come strumenti per imparare qualsiasi cosa, dal cambiare una gomma all'ultimo balletto di tendenza. Incredibilmente, i millennials compongono il 92% degli spettatori dei video digitali. Argomenti astratti, che sembravano difficili da insegnare e da imparare, ora sono più accessibili e comprensibili grazie alla disponibilità delle informazioni e dei video educativi.

Gli insegnanti possono usare i video per fornire informazioni sul corso che possono essere estremamente utili nell'apertura delle lezioni. Presentazioni e informazioni introduttive possono essere guardate prima dell'inizio delle lezioni, lasciando così tempo per le attività pratiche durante le lezioni. Questi video sono accessibili a discrezione dello studente e possono essere guardati più volte per integrare i corsi e facilitare l'acquisizione di competenze.

L'uso di video nell'insegnamento e nell'apprendimento non solo aiuta gli studenti, ma anche gli insegnanti e le istituzioni di competenza.

*Gli strumenti multimediali, come i video, che vengono utilizzati in classe influenzano positivamente i successi degli studenti e la loro motivazione. È dimostrato che le TV e i video usati in classe contribuiscono fortemente all'apprendimento e accrescono la motivazione dello studente al 70%*

Cruse, E (2006).

I video possono anche essere distribuiti online, permettendo agli studenti di seguire da remoto senza doversi spostare verso le strutture dove si tengono i corsi. Vari studi hanno dimostrato come l'uso di brevi clip video facilita il richiamo della memoria e permette di processare meglio le informazioni. La natura audiovisiva dei video attrae un pubblico vario e permette a ciascuno degli spettatori di elaborare le informazioni nel modo più naturale possibile.

La pandemia di Covid-19 ha avuto un forte impatto in termini di uso dei video in tutti gli ambiti della vita, in particolar modo nell'istruzione. L'insegnamento da remoto e i corsi misti sono diventati la norma, ed è probabile che continuino a essere importanti metodi d'insegnamento indipendentemente dal futuro. Ciò ha

ovviamente creato anche dei problemi. Non tutti hanno accesso alle attrezzature o alla fiducia in sé stessi necessaria per usarle. La disuguaglianza è aumentata a causa di questo nuovo digital divide che separa chi ha facile accesso a internet e chi fa fatica ad accedervi.

## **Diversi usi dei video con gruppi emarginati**

L'uso dei video in contesti formativi non formali è molto vario. J. Shaw e Robertson C (1997) hanno definito sei usi distinti dei video come strumento per l'istruzione e l'attività civica della creazione di opportunità per gruppi poco rappresentati di esprimersi e di far sentire la loro voce:

### **Produzione per/con la comunità**

- Questo modello mira a fornire un mezzo per far sì che le comunità poco rappresentate possano raccontare le loro storie. Viene usato un metodo di produzione più tradizionale, in cui i ruoli tecnici e creativi vengono svolti da professionisti che interagiscono con le persone locali durante la creazione dei contenuti.

### **Offerta di formazione e di strutture**

- Questo modello mira a facilitare l'accesso e l'uso dei video fornendo un addestramento specifico e l'accesso ad attrezzature poco costose. Con la riduzione dei costi delle attrezzature degli ultimi anni, e l'avvento di smartphone e internet, questo metodo ha perso importanza. Ad oggi, molti corsi sono disponibili online.

### **Esibizione e distribuzione**

- La promozione del materiale creato da gruppi poco rappresentati o l'organizzazione di eventi mirati alla proiezione di contenuti creati da progetti della comunità come la proiezione di film sulla salute girati da persone o comunità locali.

### **Educazione sui media, tramite media**

- Questa attività usa i video per approfondire la TV, i film e le altre forme di media. Questo processo consiste nello spezzare i programmi in immagini e suoni per poi analizzare come vengono creati. Lo scopo è aumentare la comprensione dei media da parte dei partecipanti, così da ottenere esperienza necessaria a creare i loro programmi.

### **Video feedback**

- Questo viene visto come uno dei principali punti di forza dei video in confronto ai vecchi formati audiovisivi. Il playback immediato permette di registrare un'attività, un evento o un'interazione per poi riguardarli subito dopo così da poter riflettere, criticare ed imparare dalla ripresa. Viene usato spesso in contesti formativi, ma anche durante l'allenamento sportivo, la presentazione di abilità o la valutazione di performance teatrali o musicali.

### **Video Partecipativo**

- Il video Partecipativo usa i video come strumento sociale e comunitario per lo sviluppo individuale e di gruppo. Usati in questo modo i video possono essere un grande aiuto nella realizzazione delle proprie abilità e del proprio potenziale. I Video Partecipativi vengono prevalentemente usati con chi soffre svantaggi fisici, attitudinali, educativi, sociali o economici, e chi generalmente non si esprimerebbe tramite i video o non seguirebbe corsi formativi formali.

Tutti questi approcci possono essere usati per sfruttare i video come strumento sociale e formativo. Nonostante si sovrappongano tra loro, ogni approccio si distingue attraverso gli obiettivi intrinsecamente diversi tra loro, che influenzano l'ambito enfatizzato dall'approccio, gli obiettivi predefiniti risultati, il potenziale, e l'output di contenuti.

## **Il Video Partecipativo**

Il Video Partecipativo è un approccio usato prevalentemente per incoraggiare lo sviluppo individuale e di gruppo. Nonostante vengano fornite competenze tecniche, organizzative e creative, e viene creato il

contenuto multimediale, il risultato più importante è il cambiamento a cui sono soggetti i partecipanti durante il processo. Il PV nasce dai movimenti artistici comunitari degli anni 70 e 80, ed è stato ampiamente influenzato dai lavori di Paulo Freire.



*Insegnanti e studenti (leadership e popolo), immersi nella realtà, sono entrambi Soggetti, non solo nel compito di svelarne i segreti, conoscendola in modo critico, ma nel compito di ricreare quella conoscenza. Mentre acquisiscono questa conoscenza della realtà attraverso la riflessione e l'azione, scoprono sé stessi come i suoi ri-creatori.*  
Freire, P (1972).

Il PV è spesso usato per interagire con i gruppi più emarginati della società, per creare coesione sociale, stabilire network e supportare soluzioni creative a problemi complessi. Questo succede attraverso esercizi di ripresa e playback, insieme ad altri metodi creativi di storytelling per stimolare un'esplorazione profonda della realtà. Questo fa spazio all'apprendimento e alla condivisione, discutere i problemi insieme significa far emergere nuove storie che possono proporre nuove soluzioni. Nella creazione dei loro percorsi, le persone sono propense ad attuare cambiamenti. I messaggi complessi che emergono dai progetti possono essere comunicati efficacemente.

*I video possono essere uno strumento utile alla stimolazione dell'espressione personale e dell'interazione in lavori sullo sviluppo del gruppo. Usati in modo partecipativo, i video spingono le persone ad esaminare il mondo che li circonda, rendendoli coscienti della loro situazione, e aiutandoli ad essere più coinvolti attivamente nelle decisioni che influenzano le loro vite.* Shaw J and Robertson C (1997).





'Videocamere in mano' – un'iniziativa video nazionale per giovani finanziata dal Fondo delle Nazioni Unite per la Costruzione della Pace. Seminario in tempo reale sui PV per gli insegnanti del Kyrgyzstan.

## Il processo dei Video Partecipativi

I partecipanti non solo sviluppano le competenze tecniche richieste per il videomaking, ma anche una serie di competenze comunicative, organizzative, e sociali. Imparano a conoscere sé stessi e gli altri. Grazie alle attività di gruppo, i video aiutano ad aumentare la fiducia in sé stessi e l'autostima. I progetti di PV sono basati sulla pratica e sull'uso di giochi ed esercizi. Viene ampiamente enfatizzata la cooperazione e le sessioni vengono organizzate in modo da essere piacevoli. La cooperazione è incoraggiata così come lo sono i feedback al posto delle critiche.

Inizialmente, giochi ed esercizi vengono usati per far interessare le persone al processo usando le attrezzature e facendosi riprendere. Generalmente, questo avviene durante seminari di gruppo. Le competenze tecniche vengono introdotte in modo accessibile, i partecipanti svolgono a turno ogni ruolo disponibile, e il materiale prodotto viene visionato immediatamente. A nessuno è permesso partecipare senza mostrarsi di fronte alla telecamera, ma il materiale non viene diffuso finché il gruppo decide di iniziare con le riprese e di condividere i video con altra gente. Questi esercizi sono progettati per insegnare vari aspetti della produzione video e per avviare la produzione di contenuti. I partecipanti sono sottoposti ad interviste e imparano a costruire storie da condividere con gli altri. Attraverso esercizi di gruppo, ricercano in modo critico i problemi affrontati dalle comunità e come muoversi per risolverli.

Il processo del PV fornisce ai partecipanti l'opportunità di lavorare insieme in modo creativo e sperimentale, mettendoli in posizioni di responsabilità e controllo. I video sono uno strumento potente e, usati correttamente, stimolano notevolmente il lavoro di gruppo. Possono inoltre stimolare lo sviluppo di una

comunità, e far discutere i problemi incoraggiando i partecipanti ad esprimere le loro idee. I Video Partecipativi mirano allo sviluppo delle abilità e della confidenza delle persone nell'esprimere le proprie idee comunicandole agli altri. Promuovono l'interazione e la cooperazione.

### **Il seminario sui video**

L'insegnamento di operazioni video di base, come fare le riprese, tecniche di intervista, il sound, l'illuminazione e altre competenze finalizzate alla produzione di contenuti, fornisce ai partecipanti esperienza pratica nell'uso di video, e sviluppa la loro consapevolezza dei modi in cui possono essere usati. Ciò propone alle persone l'obiettivo di elaborare e discutere di varie situazioni attraverso la registrazione e la visione di materiale.



I facilitatori supportano i partecipanti nella pianificazione, nell'identificazione, nei soggetti da riprendere, negli obiettivi e nel materiale da registrare. Il facilitatore gestisce le aspettative del gruppo, le regole fondamentali di cui devono essere a conoscenza e gli aiuti richiesti da parte del gruppo. Il facilitatore deve anche assicurare che tutti i membri del gruppo acquisiscano le basi dell'uso delle attrezzature video e audio che saranno utilizzate.

E' di vitale importanza che i partecipanti usino indipendentemente le attrezzature, prendendo decisioni creative.

Il facilitatore deve assicurarsi che i ruoli di produzione vengano ruotati tra i membri del gruppo, assicurandosi che tutti abbiano la possibilità di sviluppare competenze e la sicurezza in sé per stare davanti e dietro la telecamera.

## Elementi chiave di un approccio partecipativo

- I partecipanti usano sempre le attrezzature.
- Ogni partecipante deve accettare di comparire nel video
- I partecipanti ruotano tra i vari ruoli
- Tutto il materiale registrato viene riprodotto interamente
- Mai registrare gli altri senza il loro permesso
- Il materiale registrato nel seminario iniziale è riservato

Generalmente, invece di sfruttare una serie fissa di attività, i progetti di PV si adattano ai bisogni dei partecipanti e ai vari contesti. Le competenze tecniche vengono sviluppate insieme alla creazione dei contenuti. Il PV è un metodo usato prevalentemente per incoraggiare lo sviluppo individuale e di gruppo. Nonostante vengano sviluppate molte competenze tecniche, organizzative e creative, e molto materiale viene prodotto, il cambiamento a cui sono soggetti i partecipanti per tutta la durata del processo è il risultato più importante.

## Il contesto del video Partecipativo

Con la diffusione dei video, molti praticanti hanno studiato le possibilità del loro uso in contesti sociali e di ricerca. Di conseguenza, i PV hanno radici varie che includono epistemologie partecipative e pedagogie trasformative (si veda Freire 1972) alla base dello sviluppo delle comunicazioni in sud del mondo e deoii movimenti artistici nel nord, dove i video comunitari hanno fatto fronte alle preoccupazioni dei gruppi svantaggiati.

I PV sono usati in una varietà di contesti con gruppi diversi. In ogni contesto l'obiettivo può variare. Di seguito alcuni esempi su come possono essere usati;

- **Empowerment della comunità:** Si cerca di integrare i PV in una comunità emarginata dandogli l'opportunità di appropriarsi di un linguaggio espressivo e di rappresentarsi, con lo scopo di creare un percorso di self-empowerment.
- **Sensibilizzazione:** I PV sono usati da un gruppo che vuole segnalare un problema presentandolo tramite un video per smuovere l'opinione pubblica.

- **Terapia:** I PV vengono usati da soggetti che vogliono causare un cambiamento nel loro sconforto personale attraverso metodi collettivi.
- **Ricerca:** I PV in alcuni casi vengono usati come strumento di ricerca antropologica/sociale/etnografica in un particolare campo di studi, uno strumento alternativo per interagire con gli altri e lasciando spazio alla libera espressione.

Queste origini così varie indicano che c'è un ampio dibattito su cosa è effettivamente un PV, e un pluralismo metodologico che riflette le varie motivazioni e posizioni dei partecipanti (si vedano Roberts T e Munoz S 2020).

L'intenzione originale del metodo, ossia l'uso di video nello sviluppo personale e di gruppo, è ormai sfocata. Spesso si definiscono inaccuratamente i PV per descrivere corsi tradizionali sulla produzione di video. Può essere utile quindi considerare i PV un approccio più che un metodo o una serie di esercizi predefiniti. Molta della letteratura sull'uso dei PV proviene dal settore dello sviluppo internazionale, dove vengono spesso usati come strumento nella ricerca attiva. Questo ha spostato il dibattito sul loro utilizzo in contesti più internazionali, spesso dove è presente finanziamento sostanziale per il loro utilizzo, e lontano da attività localizzate più di base.

## La struttura dei progetti di Video Partecipativi

I progetti che includono i gruppi più emarginati mirano a supportarli così che possano esprimersi liberamente e creare partecipazione all'interno della loro comunità tramite la condivisione delle loro storie, permettendogli di incontrarsi per discutere e promuovere una visione condivisa di una società inclusiva.

I progetti spesso affrontano il bisogno di una società più inclusiva, di una partecipazione più ampia che possa concentrare il potere di creare cambiamenti nelle mani delle comunità e dei partecipanti. Il progetto affronta le divisioni interne e tra le comunità provenienti da diversi contesti sociali, culturali ed etnici, e la sensazione di alienazione dalla politica e dalla società. Fornendo dei modelli positivi dall'interno delle comunità stesse, i progetti aiutano alla creazione di capitale sociale nella comunità.

I video prodotti e la loro proiezione, migliorano la coesione della comunità e la indirizzano alla promozione di valori comuni. I partecipanti condividono, imparano da e acclamano le esperienze e le culture degli altri

così da creare una società più inclusiva ed integrata basata sul rispetto reciproco, lavorando insieme per creare nuove narrative ed esperienze positive. Esplorano la loro visione di sé stessi e come affronteranno le sfide che li aspettano.

**La struttura tipica di un progetto di PV che include obiettivi di produzione e di processo.**

### **1. Interazione iniziale**

I giochi e gli esercizi dei PV fanno iniziare il gruppo a lavorare insieme, mentre le competenze tecniche vengono sviluppate mentre si esaminano i problemi. I ruoli vengono scambiati. Generalmente, non si parla di questa fase al di fuori del seminario.

### **2. Sviluppo delle idee**

Lo storyboard ed altri esercizi come lo storytelling su una situazione specifica permettono lo sviluppo e l'espansione di idee sui contenuti. I partecipanti lavorano sulle sequenze visive e sulle domande delle interviste.

### **3. Registrazione dei contenuti**

Le sessioni vengono sfruttate per la registrazione di materiale da parte dei partecipanti, per la revisione del contenuto, o per il lavoro sulle sequenze visive a supporto delle narrative.

### **4. Editing**

Con la progressione della fase di editing, i facilitatori condividono bozze online con i partecipanti e durante le sessioni di gruppo per eventuali revisioni. Ulteriori processi di produzione possono svolgersi se richiesti.

### **5. Condivisione**

Il contenuto finale può non essere un singolo video da riprodurre con un programma, ma delle clip su un sito web o un post su un social media. Il progetto fornisce ai partecipanti la possibilità di raccontare le loro storie con le loro parole e controlla il processo della loro condivisione. I partecipanti dovrebbero essere coinvolti nella decisione del metodo di condivisione.

### **6. Valutazione, follow-up e sviluppo di supporto continuo per i partecipanti**

#### **Caso di studio – Open Mind, UK**

Open Mind è un progetto di sensibilizzazione creativa per persone in recupero da malattie mentali organizzato a Reading, UK.

Originariamente il progetto ha tenuto una serie di seminari con PV per le persone locali con problemi mentali. Questi individui erano spesso isolati e dipendenti da una o due persone anch'esse soggette a uno stress considerevole. Il progetto offriva un ambiente creativo in cui le persone potevano esplorare i loro problemi, incontrare altri e ottenere nuove competenze.

Dopo i seminari iniziali era chiara la necessità di un progetto più lungo, e ulteriori finanziamenti vennero forniti al gruppo per lavorare a video sulla loro esperienza da malati cerebrali.

Ha sviluppato nuovi modi di supportare le persone e di formare relazioni e network di comunità.



Il progetto, ormai al suo quinto anno, tiene seminari settimanali ad accesso libero in cui i partecipanti, supportati da lavoratori e volontari pianificano, registrano, editano e distribuiscono video per spargere la consapevolezza delle malattie mentali sul piano locale.

Questa iniziativa ha mostrato la viabilità e i potenziali benefici di questo approccio. I partecipanti del progetto hanno detto del lavoro.



*- È la prima volta che lavoro in modo così creativo con altre persone. È bellissimo collaborare.*

*- La gente, le idee, mi danno fiducia, mi sento meno alienato.*

Il progetto ha aiutato persone in recupero da malattie mentali a contribuire in modo positivo, dinamico e ispirato alla vita creativa della loro comunità.

## Il Video Partecipativo e l'azione sociale

Spesso i progetti di PV soffrono la pressione di dover fornire dei “prodotti” troppo spesso definiti come video sugli obiettivi sociali a lungo termine e più difficili da raggiungere. Questa pressione non è solo esterna; i facilitatori stessi possono vedere i video come il risultato finale e ai partecipanti può essere stata offerta l'opportunità di diventare “registri” suscitando aspettative poco realistiche. I progetti più brevi possono anche portare a pratiche più estrattive in cui i facilitatori e i partecipanti, disponendo di un tempo limitato, devono produrre contenuti relativi a ricerche esterne o a bisogni comunicativi.

Per avere un forte impatto sociale, i PV devono andare oltre i progetti a breve termine basati sulla produzione. L'importanza del progetto risiede sempre più nell'assicurarsi che le voci dei partecipanti vengano ascoltate e che si agisca di conseguenza.

I progetti che prevedono una struttura di interazione più a lungo termine composta da forme di comunicazione orizzontali (con i membri del gruppo) e verticali (con chi prende le decisioni) danno modo alle persone di condividere ed imparare, riflettendo sul passato e partendo da esso per i loro progetti.

Questo modo di lavorare può essere visto come un approccio esteso basato sui PV sviluppato per mitigare i rischi ed essere più efficace grazie alla spirale iterativa composta dalle riprese, dalla riflessione e da interventi nel corso del tempo.

Questa definizione di Video Partecipativo viene dal progetto *Participate*, organizzato da Real Time e IDS (Institute for Development Studies, University of Brighton, UK). Ci sono molte concezioni e approcci basati sui PV. Questo approccio è stato scelto in quanto è il migliore nell'ambito del coinvolgimento dei cittadini e della loro mobilitazione.

## Il Video Partecipativo (PV)

Il Video Partecipativo (PV) è uno dei principali metodi visivi usati dai partner di Participate per strutturare il loro processo di ricerca partecipativo con persone in condizioni di povertà. Il PV include una serie di attività di produzione video e screening, che guidano un processo in costante evoluzione iterativa basato sull'esplorazione e discussione di problematiche condivise. Può essere motivante in quanto fornisce a un gruppo un modo accessibile di intervenire sulle preoccupazioni dei suoi membri approfondendo le loro conoscenze, coinvolgendoli stimolando la loro comunità, e creando i loro film così da poter condividere con il pubblico i loro messaggi e i loro punti di vista.

### In che modo i PV sono diversi dalla cinematografia tradizionale?

Il PV è un processo interattivo di gruppo, generalmente facilitato da un professionista, che mira ad accrescere l'influenza sociale dei partecipanti. I membri del gruppo registrano sé stessi e il mondo che li circonda, e raccontano in modo creativo le loro storie, ma non si limitano al filmmaking collaborativo.

I professionisti usano le riprese e la visione del materiale prodotto per mediare i dibattiti di gruppo in modo inclusivo, per stabilire relazioni collaborative e per concentrare le azioni del gruppo. La produzione video fornisce un importante strumento ai partecipanti per esplorare la propria condizione, riflettendo insieme sulle loro esperienze di gruppo, così da comprendere meglio la realtà e creare percorsi basati sulle conoscenze acquisite.

### Progetti di PV estesi.

I progetti mirano alla creazione di spazi creativi e di supporto per persone desiderose di condividere la loro storia e la loro esperienza, ottenendo allo stesso tempo nuove competenze e aumentando la fiducia in loro stessi, creando network di supporto. Grazie al lavoro di gruppo e alle decisioni prese democraticamente, i partecipanti acquisiscono abilità di sensibilizzazione e comunicazione interculturale, diventando allo stesso tempo consapevoli 'dell'altro'.



*Il PV è un processo di gruppo interattivo mediato da attività di ripresa e di visione dei contenuti le cui fasi preliminari presentano la ripresa dei partecipanti e del mondo che li circonda, per poi riguardare il materiale insieme (playback), e riflettere su ciò che si è visto. In seguito, i membri del gruppo girano i loro 'film' (come video-storie o messaggi) per diversi tipi di pubblico in base al contesto e allo scopo del progetto. Shaw, J. (2021).*

**Table 1 Framing the relational conditions for accountability through video processes**

Basic PV process	Enabling spaces	Bonding and bridging communication	Power-shifting processes
<b>Group-forming and building</b>	Opening and enabling safe space to rehearse expression backstage	Progressive cycles of short video recording and playback exercises with turn-taking	<b>Power within</b> – building self-esteem, self-confidence and sense of ‘can do’ (self-efficacy)
<b>Group exploration and reflection toward collective agency</b>	Stepping in / out between the safe space and familiar local environment to develop agendas and performance capacities	Exploring experiences, ideas, issues, opinions and solutions through in-camera edited exercises and discussion on playback	<b>Power to and power with</b> – building group agency and group consciousness, understanding and meanings
<b>Action through collaborative production</b>	Pursuing agendas by story-telling and articulating messages in created space	Making short video stories, messages and clips for particular audiences	<b>Power to</b> – increasing as people move to action <b>Power with</b> – developing through collective awareness, identities and purpose and the energy of collective action
<b>Performing influence through video-mediated exchange</b>	Performing influence frontstage in public space (claimed or invited) within community or between social interests and levels	Directing videos or showing videos to different audiences (peers, wider community, leaders)	<b>Power to and power with</b> – to challenge <b>power over</b> and foster potential allies

Shaw, J. (2017a)

Il PV è usato in varie situazioni con un’ampia varietà di gruppi ed individui. È usato come strumento di ricerca attiva in progetti di sviluppo internazionali, nel lavoro con persone affette da disabilità fisiche e dell’apprendimento, con gruppi di donne, con minoranze, e molti altri.

Per esplorare il rischio etico di esposizione a contenuti inappropriati, le prime due fasi separano chiaramente le riprese in luoghi sicuri, per sviluppare dinamiche inclusive e discussioni interne, dall’uso successivo dei video come strumento per mediare la comunicazione esterna. J Shaw (2020).

## Caso di Studio - Partecipate

Il network *Participate* è stato creato per includere esperienze di vita nella povertà nelle delibere delle Nazioni Unite durante la creazione degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (OSS). Come parte del progetto, giovani provenienti dallo Spatial Collective hanno usato i PV per analizzare i problemi locali e comunicare efficacemente con i responsabili delle decisioni.



*Il processo dei PV inizia con l'apertura di spazi destinati al gruppo per ritrovarsi in un ambiente 'sicuro', seguita da esercizi di group building e lavoro sui video con lo scopo di stabilire un obiettivo comune e collaborazione tra i membri del gruppo. Questo processo interno permette al gruppo di esplorare e riflettere sui problemi in modo riservato, prima di comunicare con il pubblico. In seguito, il gruppo produce materiale video per stimolare il dialogo con coloro immediatamente fuori dal gruppo. Quando c'è abbastanza tempo, il processo si può sviluppare in ulteriori cicli di produzione e visione del materiale in una serie di contesti politici e sociali. Shaw, J. (2017).*

Inizialmente sono stati tenuti cinque seminari di 2 ore ciascuno, che proponevano esercizi di ripresa e visione dei contenuti al fine di analizzare i problemi proposti. Le attività di ripresa hanno mediato lo scambio di esperienze e di idee. Strutturati in modo progressivo, hanno spostato il focus dall'idea di 'io sono' a 'chi sei tu?' a 'noi siamo' a 'quali sono i nostri interessi?'. Il gruppo ha usato questo formato circolare per condividere esperienze positive e negative e per completare l'affermazione 'Tengo particolarmente al tema ... perché...', facendo emergere vari punti di vista. Il gruppo quindi ha ripreso scatto dopo scatto vari esercizi documentativi.



Durante questa fase, che si concentra sul piano comunitario, il gruppo è cresciuto orizzontalmente proiettando i loro video durante gli eventi della comunità. Per quanto riguarda il risanamento dei quartieri poveri, questo ha aumentato lo spettro di prospettive in quanto donne e anziani si sono uniti ai giovani nella ricerca di soluzioni, come la costruzione di canali di scarico.

Riflettendoci, il gruppo di giovani ha considerato che la proiezione dei video ha attirato più persone del solito, coinvolgendole in processi di riflessione.

I giovani sono stati aiutati nello sviluppo di messaggi politici efficaci, e hanno lavorato al fianco di produttori esperti usando processi di produzione parallela per montare insieme video adatti all'ambito della politica globale.

I giovani di Mathare hanno girato un video, *Lavorare insieme per cambiare*, che illustra le barriere sistemiche e cosa può essere ottenuto con azioni di sicurezza locale. I video del Kenya hanno, insieme ad altri output di altri paesi partecipanti al progetto, organizzato mostre online e dal vivo in preparazione dell'incontro delle Nazioni Unite sugli OSS e influenzato lo sviluppo della narrativa degli OSS 'non lasciare nessuno indietro'.

[www.real-time.org.uk/knowledge-from-the-margins](http://www.real-time.org.uk/knowledge-from-the-margins)

Descrizione di un esempio del progetto, Shaw, J. (2021).



*Facciamo del nostro meglio per portare cambiamenti, ma non possiamo affrontare da soli i problemi sociali più ampi, quindi chiediamo il vostro aiuto. Per quanto riguarda la sicurezza, abbiamo avuto successi e fallimenti, abbiamo capito cosa possiamo fare da soli e quando abbiamo bisogno del vostro aiuto.* Partecipante dello Spatial Collective

[www.real-time.org.uk/working-together-for-change](http://www.real-time.org.uk/working-together-for-change)

#### **Un approccio di PV:**

- Fornisce gli strumenti per lo sviluppo
- E' attivo e non passivo
- Promuove attività cooperative di gruppo
- Si basa sull'esperienza dei partecipanti e ruota attorno alle loro esigenze
- Sviluppa la fiducia in sé e l'autostima
- Genera interazioni e discussioni
- È fonte di coesione identità di gruppo
- Stimola la consapevolezza e la criticità

- Fornisce mezzi per comunicare con gli altri
- Coltiva il potenziale e le capacità dei partecipanti
- Migliora le capacità decisionali e di pianificazione
- Trasferisce il controllo e le responsabilità ai partecipanti
- Crea obiettivi di autodeterminazione
- Facilita il miglioramento di sé

## Storytelling Digitale

Lo Storytelling Digitale (DST) è un'esperienza creativa/formativa supportata dalla tecnologia, che permette ai partecipanti di creare i loro video contenenti voce, immagini e musica. Lo scopo è quello di completare una storia digitale che duri dai 2 ai 3 minuti e che sia composta da circa 20-25 immagini con un copione lungo almeno una pagina con doppia spaziatura.



*Le persone danno senso alle proprie vite raccontando la loro storia. Usano narrative per trarre un senso di unità e uno scopo da quello che altrimenti sembrerebbe un incomprensibile ammasso di eventi ed esperienze di vita. McAdams, D.P. (1985).*

## Contesto/sviluppo

Lo storytelling digitale è un metodo sviluppato a metà degli anni 90 al Centro per lo Storytelling Digitale di San Francisco. Da allora, è stato ampiamente usato da attivisti, ricercatori e artisti. Il processo prevede seminari intensivi durante i quali i partecipanti sviluppano una narrativa personale, della durata di circa tre minuti. In seguito la registrano e illustrano con immagini o fotografie. Il prodotto finale è un breve filmato, girato ed editato dal narratore. Una voce in prima persona è usata per la narrazione.

Alcuni strumenti possono essere usati in modo femminista, a protezione e promozione dei diritti delle donne. Lo Storytelling Digitale si presta molto bene ai progetti femministi. Il processo delle donne che creano le loro storie digitali è progettato per trasformare la loro realtà 'interiore', oltre ad avere un impatto sulle condizioni strutturali e materiali 'esterne'. Nell'articolazione delle loro storie, le donne sviluppano sia competenze tecniche e creative che fiducia in sé stesse.

Lo Storytelling Digitale si differenzia dai Video Partecipativi, in quanto è un processo personalizzato che si affronta da una prospettiva individuale pur svolgendosi in contesti di gruppo. In tal senso, può essere descritto come una forma di narrativa autobiografica. Queste possono essere descritte come le storie che la gente ricorda (e racconta) degli eventi della loro vita. Alcune storie autobiografiche fanno riferimento a ricordi di eventi personali importanti, come 'il giorno in cui morì io padre'. Altre possono essere più banali.

Le persone spesso condividono le loro storie personali con amici e conoscenti. Lo storytelling personale, di conseguenza, promuove l'intimità interpersonale. I genitori spesso raccontano ai loro figli storie del passato, gli insegnanti usano narrative autobiografiche per promuovere l'apprendimento, e molti adulti considerano le narrative personali come uno strumento per socializzare e impartire lezioni morali ai giovani. Le storie delle persone, inoltre, riflettono i valori e le norme della loro cultura.

Molti progetti di questo genere nascono dal processo di Freire della creazione di una coscienza critica e presentano forti elementi collaborativi e partecipativi. I benefici quindi non solo riguardano l'individuo. Ai partecipanti dei seminari viene lasciato spazio per riflettere sul mondo in cui vivono e sul loro ruolo in esso. Sono incoraggiati a immaginare e a prendere parte a un'inversione dei poteri che migliora le loro azioni sociali.

Nei primi anni 90, il Centro per lo Storytelling Digitale ha codificato un processo per creare brevi filmati coinvolgenti della durata di 3-5 minuti che uniscono immagini, video, registrazioni vocali, musica e suoni, e testi. Ciò ha fornito un modello strumentale per la produzione, ma ora ci si chiede se il termine DST usato si riferisca al modello USA, o a un metodo più generalizzato.

Se si applicasse una definizione più ampia al processo si potrebbe dire che le storie possono essere usate per: l'empowering dei partecipanti attraverso l'auto-riflessione, la crescita, e lo sviluppo di nuove

competenze; rendere consapevoli gli spettatori dei problemi presentati nelle storie; stimolare la sensibilizzazione e la nascita di movimenti; fornire dati visivi, narrativi e multisensoriali a supporto della ricerca nell'ambito della salute.

Il progresso tecnologico e i costi ridotti hanno introdotto un aumento della diffusione delle risorse necessarie per permettere alle persone senza un background tecnico di produrre contenuti che raccontano una storia attraverso immagini e suoni 'commoventi'. I requisiti tecnici inferiori necessari all'uso di immagini invece di clip video, e la facilità con cui si può produrre l'effetto 'Ken Burns' semplicemente usando programmi online, hanno reso facile la creazione di filmati brevi ma belli da vedere. La critica a questo approccio è che tutti i filmati sembrano uguali. Questo approccio attrae i ricercatori, grazie alla possibilità di creare piccole parti di ricerca qualitativa individualizzata.

Il DST è stato ampiamente utilizzato in contesti terapeutici e di educazione alla salute e come processo per provocare cambiamenti.

Joanna Wheeler espone il caso del lavoro di storia trasformativo come contribuzione al cambiamento sociale. Il lavoro di storia trasformativo è un processo complesso e dalle molte modalità, che opera sul piano emotivo e creativo. Usa lo storytelling come forma di indagine, includendo l'esplorazione di sé e delle esperienze quotidiane legate al contesto sociale. Attraverso l'espressione creativa collettiva e personale, il lavoro di storia trasformativo crea l'opportunità di sfidare i rapporti di potere ineguali nelle nostre vite e in quelle degli altri. Wheeler J., Shahrokh T., Derakhshani N. (2020).

### **Metodi di storytelling partecipativo**

Questo approccio usa spesso il 'cerchio della storia' descritto nel *Cerchio delle 9 Muse* Hutchins D (1967).

Il Manuale dello Storytelling Digitale di Tessa Lewin descrive il metodo di DST tradizionale

#### **1. Pianificazione e scrittura usando il cerchio della storia**

Il Digital Storytelling inizia con la costruzione di una storia – è molto importante che sia una forma di narrativa in prima persona. Questa fase è molto importante. Le storie dovrebbero essere strutturate intorno a un tema. Le storie vengono preparate combinando lavoro di gruppo e lavoro individuale – in cui i partecipanti fanno brainstorming insieme, condividendo le idee e le potenziali storie scambiandosi feedback. Il risultato di questo processo è un copione ben steso. Questa fase non deve svilupparsi in modo affrettato.

I partecipanti dovrebbero iniziare pianificando, e ricevere feedback dagli altri prima di rifinire il loro copione.

## **2. Registrazione audio**

Quando un partecipante termina il suo copione, sé pronto a registrare la narrativa audio. Spesso un facilitatore sarà assegnato a questo processo – quando un partecipante è pronto troverà il facilitatore, registrerà la sua storia (idealmente in un'unica sequenza) e il facilitatore gli lascerà il file audio (WAV/MP3) della narrativa.

A causa della nervosità delle persone durante le registrazioni vocali, si consiglia di registrare blocchi di 2-3 frasi così da dover ripetere solo una breve sezione in caso di errori.

## **3. Storyboarding**

Il prossimo passo è l'associazione di immagini e testo. I partecipanti possono aver portato con loro immagini, disegni e fotografie, o possono voler recitare/illustrare la loro storia o p trovare immagini online per esprimere le loro idee. A volte lo storyboarding prima della ricerca del materiale multimediale è una buona idea, in quanto obbliga i partecipanti a riflettere attentamente su quali immagini vogliono usare prima ancora di cercarle. Le immagini che invece hanno portato con sé vengono scansionate o fotografate. In genere, le storie digitali presentano dalle 20 alle 25 immagini,

## **4. Editing/creazione della storia**

Questa fase del processo si volge al computer con l'uso di software base per l'editing (ci sono molte applicazioni gratuite come iMovie e Lightworks, o DaVinci Resolve per i più avanzati). E' una buona idea iniziare con una dimostrazione di base del software, integrandola con dispense che descrivono il processo. I partecipanti posizionano le loro registrazioni su una timeline e usano la loro storyboard come mappa per creare il materiale. Possono essere aggiunte ulteriori tracce audio. Si procede quindi con il render del progetto finale per creare il file definitivo.

## **5. Condivisione delle storie**

Questa è la fase più commovente del processo. I partecipanti vedono per la prima volta le loro storie e quelle dei loro compagni per intero. Le proiezioni spesso offrono ai partecipanti un'introspezione inaspettata sui loro colleghi.

## **I vantaggi dello storytelling**



*Sappiamo che una buona comunicazione è un processo bilaterale. Per attrarre il pubblico e avere un impatto sulla gente che fa politica abbiamo bisogno di storie vere,*

*raccontate dalla gente con le loro parole, a loro discrezione. Ma esiste una tensione tra la creazione di un prodotto comunicativo che parla da sé ed è potente abbastanza da provocare forti reazioni emotive nel pubblico o cambiare i loro punti di vista, e uno in cui l'enfasi cade sull'integrità del processo. Un processo a cui interessa la partecipazione e le cui fondamenta sono composte dalle voci dei partecipanti. Un processo che dà troppa importanza alla qualità finale del prodotto privilegerà ciò a scapito dei mezzi con il quale è arrivato. Lewin T (2011).*

Esistono una serie di punti a favore dello storytelling, come l'aumento della fiducia in sé stessi, migliori capacità sociali e comunicative, l'aumento della motivazione e acquisizione di competenze informatiche.

Possono essere raggruppati nelle seguenti categorie:

- Vantaggi derivati direttamente dal processo dello storytelling (io)
- Vantaggi derivati dalle interazioni e dalla partecipazione al processo con altri (io e gli altri)
- Vantaggi a beneficio delle comunità in cui si vive. (io e il mondo)
- Vantaggi per la società (il mondo)

Gli psicologi hanno studiato quanto i ricordi sono accurati i ricordi degli eventi personali e si chiedono se le storie raccontate sono vere o soltanto una versione distorta della realtà. Studi hanno analizzato cosa rivelano le narrative autobiografiche sulla capacità di capirsi di una persona e in generale sulla vita sociale e le relazioni.

Tra teorici e scienziati c'è stato un aumento dell'interesse per racconti e approcci narrativi autobiografici, usati per comprendere il comportamento umano. Il modello biografico dell'identità di D.P. Adams afferma che chi vive nella società moderna forniscono un'unità e uno scopo alle loro vite attraverso una narrativa personale in costante evoluzione. L'idea che l'identità e una biografia entra in risonanza con una serie di temi importanti della psicologia cognitiva, dello sviluppo, della personalità e culturale. Le biografie si manifestano come ricerca della comprensione di sé stessi, ricordi autobiografici, struttura della personalità, e relazioni complesse tra le vite dei singoli individui e la modernità culturale.

Sherrey Hamby scrive nel Psychology Today;



*La maggior parte di noi proverà un senso di avversità... lo storytelling emotivo e autobiografico può renderci i padroni della nostra storia.*

Vengono sottolineati quattro vantaggi;

### **1. Condividere la nostra storia aiuta gli altri**

Le storie possono essere benefiche e molte persone traggono vantaggio dal poterle condividere con gli altri. Questo è particolarmente importante per chi non sente di avere la possibilità di aiutare gli altri. La resilienza aumenta riconoscendo che siamo gli esperti delle nostre vite e che tutti abbiamo qualcosa da condividere. Inoltre, bisogna capire che le parole infondono forza negli altri... un vantaggio sottovalutato dello storytelling.

### **2. Trovare la propria voce**

Un altro vantaggio dello storytelling è lo scoprire la propria voce. Cosa significa? Significa imparare ad esprimersi, pensando agli eventi della propria vita in modo da dargli un senso. Sviluppare e organizzare la propria storia significa imporre una struttura narrativa tradizionale agli eventi della propria vita. Ovviamente alcuni di questi sono casuali e non connessi tra loro. In ogni caso, da un punto di vista psicologico definirli in questo modo non ci aiuta. Aiuta invece pensare alla propria vita come una storia con un inizio, uno sviluppo e una fine. Aiuta pensare a come i vari eventi – anche quelli negativi – sono parte di un viaggio per diventare la persona che si ambisce di essere. Scriverlo o raccontarlo a qualcuno può aiutare ad organizzare la nostra storia in questo modo, ad identificare gli eventi principali, o a ricordare i dettagli in modo tale che si possa diventare l'autore della propria vita.

### **3. Riaffermare i propri valori**

A volte si possono imparare cose su noi stessi attraverso la scrittura e lo storytelling. Può essere un modo di chiarire quali sono le cose importanti. Molte delle persone con cui abbiamo parlato hanno affermato che fermarsi a raccontare la propria storia è un buon modo per ricordarsi delle proprie priorità. È facile perdersi nella frenesia quotidiana, e prendersi un po' di tempo per pensare ai propri valori non può che far bene.

### **4. Trovare la pace, trovare la speranza**

Chi ha scoperto la propria voce, condiviso la propria storia, e riaffermato i loro valori spesso conosce un senso di pace e speranza mai percepito prima.

**Caso di Studio DST - Egitto**

L'iniziativa de Coptic Culture Conservation Collective è un progetto di tre anni con lo scopo di creare una narrativa e un archivio visivo del patrimonio culturale intangibile (PCI) Copto contemporaneo.

Il progetto coordinato dall'Institute for Development Studies nel Regno Unito ha usato il DST come approccio per identificare, catturare e documentare il PCI Copto. Ha mirato, inoltre, alla costruzione di repertori delle comunità locali e di metodi di conservazione a lungo termine del patrimonio.

Una serie di seminari si sono tenuti per permettere a partecipanti provenienti da varie comunità Copte di imparare a usare il DST come mezzo per documentare il loro PCI.

Real Time ha supportato l'uso del DST. Il feedback dei partecipanti ha sottolineato i suoi vantaggi e svantaggi.

Il progetto proponeva ai giovani adulti la possibilità di condividere attraverso storie digitali cosa ha significato per loro l'identificazione, la registrazione e la documentazione del patrimonio delle loro comunità.

Il progetto era inteso come supporto nella creazione e nello sviluppo di una storia digitale. Proponeva ai partecipanti una serie di domande per aiutarli nella creazione di una storia digitali. Queste includevano:

- Inizialmente, cosa pensavate che fosse il patrimonio?
- Di tutte le storie, incidenti, situazioni, che avete ripreso, quale vi ha colpito di più e perché?
- Cosa credete di offrire alla comunità con questo progetto?

A causa della situazione politica in Egitto, dove scattare fotografie in pubblico è illegale, i partecipanti hanno trovato difficile scattare fotografie e girare video. Incentrando il progetto sulla comunità del singolo, il patrimonio ha svolto la funzione di oggetto dell'indagine e ha evitato esposizione personale che può essere causata dal DST. Per molti partecipanti questa è stata comunque un'attività diversa dal solito, in quanto molti non avevano molta esperienza con l'uso della tecnologia o con la creazione di contenuti. Il DST si basa molto sulla tecnologia, e molti progetti vengono minacciati da problemi tecnici.

Nel gruppo erano presenti vari livelli di alfabetismo ed istruzione, cosa che si rivelò un problema in quanto il DST dipende molto dalla capacità di scrittura dei partecipanti. La mancanza di autostima nei partecipanti ha portato questi ultimi a cercare di completare il processo in fretta. Alcuni hanno avuto difficoltà ad adattare le loro storie per renderle più interessanti per il pubblico. Spesso il DST usa immagini stock prese dal web, ma è emersa un'incompetenza generale nell'ambito dell'uso di materiale protetto da copyright, cosa che a sua volta ha provocato un altro problema in quanto i DST sarebbero stati proiettati e di conseguenza non si sarebbe potuto usare materiale illecito. Ulteriori immagini ed elementi visivi

appropriati sono stati creati per risolvere la carenza di materiale con l'introduzione di tecniche di disegno, come l'uso di storyboard e programmi di disegno per iPad.

Tutti i partecipanti hanno completato le loro storie e partecipato alle attività. In pochi giorni, tra di loro si è sviluppato un senso di gruppo e collaborazione.

Partire da un tema specifico ha permesso ai partecipanti di essere ben preparati e di scegliere meglio le loro storie. Hanno proposto 3 storie e, con il supporto degli altri membri del gruppo e dei facilitatori, ne hanno scelta una. Questo ha permesso ai partecipanti di presentare storie di qualità migliori, impedendogli allo stesso tempo di crearne di uguali.

L'uso di gruppi più piccoli per i cerchi delle storie ha permesso di risparmiare tempo, è risultato meno intimidatorio, e ha permesso di fornire più supporto ai partecipanti. Non avendogli fornito le attrezzature e il materiale fin dal principio, i partecipanti non sono stati distratti dalla tecnologia e sono riusciti a concentrarsi sulle loro storie. Guardare tutti i filmati alla fine è stato un ottimo metodo per festeggiare il loro lavoro.

I benefici del DST vanno bilanciati con i rischi; un'indagine approfondita nel campo della salute pubblica ha sottolineato alcuni di questi ultimi. Vengono proposti nella *Tabella 1, Gubrium A, Hill A, Sarah Flicker S (2014)*.

### Riassunto dei Problemi Etici per Situazione nell'uso dei Metodi Partecipativi Visivi e Digitali

Sfida	Situazione	Problemi	Considerazioni per un DST etico
<b>Confini sfocati</b>	Il DST si trova ugualmente vicino a salute pubblica, sensibilizzazione, e ricerca.	Dubbi su quali siano le priorità (ricerca vs. pratica) possono portare ad implementazioni diverse del processo.	I partner dovrebbero essere d'accordo sugli obiettivi, le politiche interne, e le procedure.
<b>Reclutamento e consenso alla partecipazione</b>	Gli sponsor vogliono reclutare diversi partecipanti perché raccontino le loro storie.	C'è una linea sottile tra il proteggere individui che hanno sofferto traumi e l'essere condiscendente escludendoli.	Approccia criticamente i potenziali partecipanti parlandogli dei rischi e dei vantaggi reali che potrebbero derivare dalla loro partecipazione. forniscigli sicurezza culturale e supporto (come consulenti e anziani).
	Il consenso a partecipare è a volte fornito in modo indiretto: una storia può includere persone (voci, immagini, nomi) diverse dall'autore.	Chi fa parte di una storia digitale possono non essere consapevoli della loro inclusione o non approvarla.	E' meglio ricevere il consenso scritto o orale di tutte le persone coinvolte nella storia.
<b>Il potere della creazione</b>	Chi racconta storie è incoraggiato a raccontare eventi personali; tuttavia, a volte nasce tensione tra l'enfasi del prodotto e del processo.	I facilitatori possono aiutare a 'dare una forma' alla narrativa per produrre storie che coinvolgono il pubblico, imponendo inavvertitamente i loro obiettivi. Condividere il potere a volte significa perdere il	Bisogna riflettere sui problemi di potere e sull'umiltà culturale. Il benessere e l'autonomia comunicativa dei partecipanti dovrebbe essere al centro del progetto.

		controllo del messaggio da trasmettere.	
<b>Rappresentazioni e conseguenze</b>	I partecipanti a volte raccontano storie che li mettono a disagio o che li espongono a offese durante il processo.	Le storie digitali possono rappresentare delle comunità in modo errato, reificando gli stereotipi. Denunciare comportamenti illeciti o illegali può mettere in pericolo i partecipanti.	Il benessere di chi racconta la propria storia va messo al centro del progetto. Devono esserci mezzi di supporto. Vanno stabilite linee guida per il risk management e per la riduzione dei pericoli per i partecipanti. I facilitatori possono discutere in modo critico con il pubblico per affrontare i messaggi trasmessi.
<b>Riservatezza</b>	La riservatezza può non essere sempre un'opzione.	Le storie a volte di distinguono così tanto che è impossibile garantire la riservatezza. Spesso i partecipanti vogliono che il loro nome venga citato per il loro contributo al progetto.	Quando possibile bisogna riconoscere il merito dei partecipanti citando il loro nome (o pseudonimo) lasciando che le storie restino di loro proprietà.
<b>Pubblicazione del materiale</b>	Il consenso alla partecipazione al seminario e quello alla pubblicazione del materiale non sono la stessa cosa. Il secondo permette la condivisione delle storie in una serie di modi diversi.	La condivisione del materiale va negoziata continuamente. Alcune storie rivelano dettagli molto personali (come la positività all'HIV, storie di violenza) che possono esporre i partecipanti a stigma e discriminazioni. Nel corso del tempo, chi racconta le storie può voler cambiare idea a riguardo della storia o della sua pubblicazione.	I seminari dovrebbero includere una sessione sull'etica della videografia, che considera la potenza delle immagini e della voce. Bisogna negoziare sul dove, perché, come le storie vengono condivise e da chi. Le opzioni vanno dalla pubblicazione online alla condivisione a scopo educativo, alla sensibilizzazione nel forum del seminario, alla ricerca, al non condividere. Le opzioni vanno discusse singolarmente con ogni partecipante. La condivisione del materiale deve essere un processo iterativo e continuato.

Nota. DST = Digital Storytelling.

## Conclusione



I video sono un ottimo metodo per approcciare gruppi ed individui emarginati. In particolare, può essere un mezzo per permettere alle persone di esplorare le proprie vite trovando le risposte ai problemi che

sembravano irrisolvibili in altri modi. I video possono anche essere usati per migliorare le proprie competenze grazie al supporto reciproco, e come metodo per aumentare le possibilità d'impiego.

L'uso dei video e dei media digitali per lavorare con gli adulti più emarginati e svantaggiati aiuta a creare coesione sociale, legami e soluzioni creative a problemi complessi. L'uso delle riprese e della riproduzione può stimolare una comprensione più approfondita che lascia spazio all'apprendimento e alla condivisione. Discutere i problemi insieme significa che possono emergere nuove storie fornendo nuove soluzioni. stabilendo quale sarà il loro percorso, le persone sono più disposte ad agire per causare cambiamenti.

Che sia DST o PV, bisogna essere cauti nel presentare i benefici dell'uso dei video. I vari approcci non sempre sono appropriati, in quanto alcuni metodi come i PV sono più utili in contesti di gruppo mentre altri (come il DST) sono più incentrati sullo sviluppo personale.

Quando si considerano i benefici di un particolare utilizzo dei video, dobbiamo valutare una serie di criteri per verificarne l'efficacia. Il contesto in cui le attività si svolgono, con chi, le situazioni e competenze dei partecipanti, l'alfabetismo e le competenze linguistiche, l'esperienza dei facilitatori; tutti questi fattori hanno un impatto sui possibili vantaggi dei partecipanti.

Quando si parla di un metodo in particolare, è importante ricordare che non solo è importante quello che viene fatto, ma come viene fatto. Il metodo in sé non può essere analizzato da solo.



*I video offrono molti vantaggi... bisogna sottolineare che usare il mezzo giusto non sempre garantisce il successo. I video sono solo uno strumento, non un processo. Non possono svilupparsi da soli o produrre magicamente dei risultati. Per valere qualcosa devono essere impiegati da un gruppo nel modo giusto. Alcuni lavori che presentano l'uso di video sono partecipativi e altri no. In fatti, proprio perché sono uno strumento così efficace, è facile usarli nel modo sbagliato. Questo spesso succede a causa della mancanza di consapevolezza dei lavoratori degli effetti che i video hanno sulla gente e le possibili conseguenze negative. Shaw J and C Robertson (1997).*

I PV, DST e video-CV offrono modi innovativi di approcciare gli adulti in ambiti formativi non formali. Tutti hanno i loro rischi e i loro benefici, ma forniscono un'ampia varietà di approcci per lavorare con chi ha avuto poche opportunità formative.

## Riferimenti:

1. **Downmunt, T** (1987) *Video with young people*, London: Cassell/Inter-Action in Print
2. **Cruse, E** (2006). Using educational video in the classroom: Theory, Research and Practice. 1-24. Retrieved from *Universal Journal of Educational Research* 4(2): 359-369, 2016 367
3. 368 Student Views on Learning Environments Enriched by Video Clips
4. [www.safarimontage.com/pdfs/training/UsingEducationalVideoInTheClassroom.pdf](http://www.safarimontage.com/pdfs/training/UsingEducationalVideoInTheClassroom.pdf)
5. **Shaw, J and Robertson, C** (1997) *Participatory Video: A practical guide to using video creatively in group development work*, London, Routledge
6. **Freire, P** (1972) *Pedagogy of the Oppressed*, New York: Herder and Herder.
7. **Roberts, T and Munoz, S** (2020) Fifty Years of Practice and Innovation Participatory Video. In: Servaes, J. *Handbook of Communication for Development and Social Change* London: Sage, 1-17
8. **Shaw, J.** (2021). Extended participatory video processes. In: Burns, D., Howard, J. and Ospina, S. (eds.) *The SAGE Handbook of Participatory Research and Enquiry*. London SAGE Publishing.
9. **Shaw, J.** (2017) *Pathways to Accountability from the Margins: Reflections on Participatory Video Practice*, Making All Voices Count Research Report, Brighton: Institute of Development Studies, [opendocs.ids.ac.uk/opendocs/bitstream/handle/123456789/13149/PartipVideos\\_Report\\_Online.pdf](http://opendocs.ids.ac.uk/opendocs/bitstream/handle/123456789/13149/PartipVideos_Report_Online.pdf)
10. **Shaw, J** (2020) Navigating the Necessary Risks and Emergent Ethics of Using Visual Methods with Marginalised People, *Ethics and Integrity in Visual Research Methods*, Dodd,
11. **Shaw, J.** (2021). *Extended participatory video processes*. In: Burns, D., Howard, J. and Ospina, S. (eds.) *The SAGE Handbook of Participatory Research and Enquiry*. London SAGE Publishing.
12. **Lewin, T** (2011) - *Participatory Learning and Action*, pub International Institute for Environment and Development
13. **McAdams, D.P.** (1985), *Power, Intimacy, and the Life Story* (Guilford, New York).
14. **Wheeler J., Shahrokh T., Derakhshani N.** (2020) Transformative Storywork: Creative Pathways for Social Change. In: Servaes J. (eds) *Handbook of Communication for Development and Social Change*. Springer, Singapore. [doi.org/10.1007/978-981-15-2014-3\\_54](https://doi.org/10.1007/978-981-15-2014-3_54)
15. **Hutchens, David** (1967) *Circle of the 9 Muses: a storytelling field guide for innovators and meaning makers*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons Inc, 2015.
16. **Aline C. Gubrium, PhD, Amy L. Hill, MA, and Sarah Flicker, PhD, MPH**
17. *September 2014, Vol 104, No. 9 | American Journal of Public Health*
18. *A Situated Practice of Ethics for Participatory Visual and Digital Methods in Public Health Research and Practice: A Focus on Digital Storytelling*

## Link

1. [www.wyzowl.com/video-marketing-statistics-2020/](http://www.wyzowl.com/video-marketing-statistics-2020/)
2. Tessa Lewin [www.visualmeths.files.wordpress.com/2016/06/a-handbook-for-digital-storytelling-c2ad-by-tessa-lewin1.docx](http://www.visualmeths.files.wordpress.com/2016/06/a-handbook-for-digital-storytelling-c2ad-by-tessa-lewin1.docx)
3. Sherrey Hamby [www.psychologytoday.com/gb/blog/the-web-violence/201309/resilience-and-4-benefits-sharing-your-story](http://www.psychologytoday.com/gb/blog/the-web-violence/201309/resilience-and-4-benefits-sharing-your-story)



**Yasmina del Campo**  
Magenta Consultoria

## **Analisi dell'uso delle tecniche audiovisive in attività formative**

In questo documento analizzeremo esempi dell'uso delle seguenti tecniche:

- Video Partecipativo
- Produzione collaborativa
- Animazione
- Storytelling Digitale
- Il video come mezzo di riflessione in ambito terapeutico

### **Approcci Video**

I video possono essere usati in una serie di modi per stimolare lo sviluppo individuale e di gruppo e possono essere usati da molti gruppi diversi, persone con gli stessi interessi che vogliono condividere i loro punti di vista, mostrare una situazione specifica o sviluppare delle competenze. Il PV è usato con regolarità da organizzazioni che lavorano con persone a rischio di esclusione sociale. Il PV permette ai partecipanti di sviluppare competenze trasferibili (come competenze comunicative, l'empatia, il pensiero creativo o il problem solving), venendo allo stesso tempo aiutati a risolvere situazioni problematiche.

In questi gruppi di solito si possono trovare persone che non hanno un'istruzione elementare, persone provenienti da contesti di conflitto, da contesti socio-economici di povertà, minoranze, ecc. Queste tecniche video vengono usate da un vasto numero di partecipanti e non si limitano a un gruppo specifico di persone.

Non avendo bisogno di precedenti competenze tecniche, il PV può essere usato con praticamente qualsiasi gruppo, rendendolo utile come stimolo alla partecipazione da parte di varie persone indipendentemente dal loro background, dalle loro competenze e dal loro livello di istruzione.

Molti dei progetti video presentati in questo articolo, in particolar modo quelli riguardanti il settore dello sviluppo internazionale, usano il termine video partecipativo per descrivere ciò che potrebbe essere definito più accuratamente giornalismo cittadino, progetti formativi basati sulle produzioni tradizionali, o produzioni collaborative.

Il termine Video Partecipativo viene usato sempre di più per descrivere una varietà di attività che usano il video come metodo di ricerca o per eventuali campagne. Questi usi vengono spesso incoraggiati da azionisti e finanziatori e impongono ai partecipanti la reazione di prodotti specifici. Il progetto "Il Video nell'Istruzione" usa una definizione di Video Partecipativo più sfumata che enfatizza la sua funzione come processo mirato allo sviluppo personale e di gruppo.

### **L'uso dei video in situazioni di abuso di sostanze stupefacenti**

I video sono stati usati in molti progetti e studi come strumento mirato alla prevenzione dell'abuso di sostanze, al cambiamento sociale nell'ambito dell'abuso di stupefacenti, e all'analisi di problematiche riguardanti la salute. Sono stati anche usati per combattere gli stereotipi intorno alle sostanze di strada (Ritterbusch, 2016<sup>9</sup> e alla prevenzione dell'abuso di sostanze (Ager, Parquet, & Kreutzinger, 2018). Questo strumento è considerato come un mezzo di riabilitazione, perché *"fornisce ai partecipanti l'opportunità di documentare e riflettere sulla loro comunità e sui bisogni individuali, e di discutere di temi importanti"*.

Alcuni dei progetti in cui è stata applicata questa tecnica sono:

- Il progetto organizzato dal programma UNICEF per la creazione della pace, la formazione e la sensibilizzazione (PBEA) è stato implementato in 28 distretti in Uganda dall'Associazione degli Scout dell'Uganda, BRAC Uganda, Forum per le Organizzazioni Educative Non-Governative (FENU) e la Straight Talk Foundation, Uganda<sup>19</sup> - in questo progetto bambini e adolescenti provenienti da situazioni di violenza domestica e le loro famiglie hanno preso parte in video-seminari partecipativi e creato brevi filmati per condividere la loro esperienza. Molte di queste storie presentavano il consumo di sostanze come innesco della violenza.

---

<sup>19</sup> Per ulteriori informazioni: [inee.org/system/files/resources/PBEA\\_Uganda\\_-\\_Participatory\\_Video\\_and\\_Evaluation.pdf](http://inee.org/system/files/resources/PBEA_Uganda_-_Participatory_Video_and_Evaluation.pdf)

In queste situazioni, i partecipanti hanno imparato nuove tecniche ITC e i video sono stati usati come mezzo per la riflessione, per la terapia e per la riabilitazione. Inoltre, lavorare con altre persone crea dei legami, che possono svilupparsi in una rete di supporto che può essere d'aiuto ad altri livelli.

I video si sono dimostrati un processo terapeutico positivo per i partecipanti, specialmente nell'ambito dell'autostima, della fiducia in sé stessi e dell'acquisizione di nuove capacità. I video possono essere uno strumento molto efficace per le persone che si sentono escluse. Durante le sessioni, i partecipanti hanno svolto diverse attività video che hanno permesso lo sviluppo di varie competenze, sia tecniche che personali. Hanno imparato ad essere critici con sé stessi e accresciuto la loro fiducia.

Possono anche essere usati con persone che sono attualmente soggette a trattamenti per il consumo di sostanze e processi di disintossicazione, e come misure preventive per adulti e adolescenti. Nei centri di disintossicazione e di riabilitazione sono stati usati come mezzo per aumentare, attraverso il racconto delle esperienze dei partecipanti, la consapevolezza della loro situazione e del processo a cui stanno partecipando.

### **L'uso dei video con collettivi diversi**

Le donne che soffrono la violenza di genere, le molestie e la discriminazione hanno visto i video usati per denunciare la realtà che sono costrette a soffrire. C'è bisogno di mostrare la realtà in cui vivono per eliminare la complicità della società e per spingere i governi a prendere provvedimenti. Vengono anche usati per spingere altre donne a denunciare e a non essere zittite dalla paura o dall'imbarazzo. Alcuni esempi di ciò sono i progetti *Youth envisioning safe schools: A participatory video approach*<sup>20</sup>, *Storytelling Domestic Violence: Feminist Politics of Participatory Video in Cambodia*<sup>21</sup>, *Through our eyes: Participatory video in West Africa*<sup>22</sup> and *Making Silent Voices Heard: Using Participatory Video to Address Sexual Violence*.<sup>23</sup>

L'uso di attrezzature audiovisive è qualcosa che attira l'attenzione e che piace, oltre ad essere uno strumento pedagogico efficace per lavorare con altre persone affette da diversità funzionali e cognitive. I video possono promuovere l'integrazione sociale delle persone con disabilità attraverso la produzione di

---

<sup>20</sup> de Lange, Naydene & Geldenhuys, Mart-Mari. *Youth envisioning safe schools: A participatory video approach*. South African Journal of Education. 2011. p. 494-511. 10.15700/saje.v32n4a734.

<sup>21</sup> Brickell, K; Garrett, B. *Storytelling Domestic Violence: Feminist Politics of Participatory Video in Cambodia*. ACME: An International E-Journal for Critical Geographies n°14, 2015, p. 928-953.

<sup>22</sup> Molony T.; Konie Z.; Goodsmith L. *Through our eyes: Participatory video in West Africa*. 2007 [online] Disponibile presso: [www.fmreview.org/sites/fmr/files/FMRdownloads/en/sexualviolence/molony-konie-goodsmith.pdf](http://www.fmreview.org/sites/fmr/files/FMRdownloads/en/sexualviolence/molony-konie-goodsmith.pdf)

<sup>23</sup> Rekha Mahadev. *Making silent voices heard: Using participatory video to address sexual violence*, Agenda, 29:3, 2015, p. 13-21, DOI: 10.1080/10130950.2015.1050818

video per denunciare, ad esempio, lo stigma e gli stereotipi su di loro esistenti nella società, p le barriere fisiche che esistono ancora oggi nelle città. Creare video a favore dell'inclusione e della partecipazione nella società può essere interessante.

Nell'articolo "*A participatory filmmaking process with children with disabilities in rural India: Working towards inclusive research*"<sup>24</sup> viene analizzata l'utilità dei video come metodo di ricerca a supporto dell'inclusione di bambini affetti da disabilità come co-ricercatori e processi d'azione. Un altro esempio dei video usati per promuovere l'integrazione nella società può essere trovato nella campagna ILO's *SAME Spaces, Opportunities and Treatment for Persons with Disabilities*<sup>25</sup>, il cui scopo è la riproduzione della vita quotidiana delle persone disabili, dei loro diritti e delle sfide che devono affrontare in termini di accessibilità, e la possibilità di accesso a informazioni. L'articolo *Participatory video analysis in disability research*<sup>26</sup> analizza un caso di studio in cui degli adulti affetti da disturbi dello sviluppo esplorano, grazie ai video, la dimensione della salute sessuale.



Figura 1. Sessione di VEP Piloting di Magenta

I video possono essere usati per aiutare chi si trova senza un tetto sulla testa, un gruppo spesso ignorato, ad integrarsi socialmente sfuggendo agli stereotipi. Ci sono molte convinzioni errate sui senzatetto, secondo cui essi sono spesso drogati o giocatori d'azzardo. I video possono affrontare questi stereotipi

<sup>24</sup> Benjamin-Thomas T., Rutdman, D.L., Gunaseelan J., Abraham V.J., Cameron D., McGrath C., Kumar S.P.V. *A Participatory Filmmaking Process with Children with Disabilities in Rural India: Working Towards Inclusive Research*. 2019 DOI: [10.1177/2059799119890795](https://doi.org/10.1177/2059799119890795)

<sup>25</sup> Disponibile presso [www.ilo.org/jakarta/whatwedo/eventsandmeetings/WCMS\\_230106/lang--en/index.htm](http://www.ilo.org/jakarta/whatwedo/eventsandmeetings/WCMS_230106/lang--en/index.htm), ultimo accesso 28 Agosto 2020

<sup>26</sup> Kathleen C. Sitter. *Participatory video analysis in disability research*. *Disability & Society*, 2015, p. 910-923, DOI: [10.1080/09687599.2015.1057319](https://doi.org/10.1080/09687599.2015.1057319)

permettendogli di condividere le loro storie e gli eventi che li hanno portati a vivere quella situazione. Ciò non è solo una denuncia sociale della loro condizione, ma anche un modo per rendere le persone consapevoli del fatto che potrebbe succedere a chiunque e, come società, dovremmo impedire che accada obbligando il governo a prendere provvedimenti e ad aiutare chi ne ha bisogno.

I seminari TIC si propongono di migliorare le competenze delle persone da tempo disoccupate attraverso l'uso di nuove tecnologie e la registrazione e l'editing di video; possono aggiungere la preparazione e le loro nuove competenze nel loro CV, aumentando le loro possibilità d'impiego. Questi seminari sono stati utilizzati in Spagna dal progetto VISTA<sup>27</sup> nel 2013 e si sono dimostrati utili nello sviluppo di competenze digitali nei partecipanti. Tuttavia, non ci sono dati sull'efficacia di queste nuove competenze nell'ambito delle possibilità di impiego.

Le persone provenienti da altri paesi potrebbero avere difficoltà ad integrarsi a causa della lingua, delle abitudini, della società, e della mancanza di un network di sostegno. Usare i video può essere un ottimo metodo per integrarsi socialmente scoprendo aspetti della lingua, della cultura, della gastronomia, etc. del paese ospitante. I video possono anche sensibilizzare la loro situazione, in caso abbiamo scelto di condividerla. Il "IOM's Global Migration Film Festival Participatory Video Project"<sup>28</sup> mira a far sentire la voce e ad accrescere la coesione sociale nelle comunità di migranti che soffrono questi problemi. Si svolge in 7 paesi (Afghanistan, Madagascar, Brazil, Venezuela, South Sudan, Jordan and Switzerland) e ha assistito alla produzione di 6 video in queste comunità, dando voce ai loro membri. Nell'estate e autunno del 2019 diversi enti di beneficenza a Londra (Black Heroes Foundation, ParaPride, Community Action for Refugees and Asylum Seekers and Student Action for Refugees) hanno fornito seminari simili con lo scopo di affrontare la discriminazione<sup>29</sup>.

Nei progetti menzionati i video vengono usati con uno o più di questi scopi: denuncia sociale, rivendicazione dei diritti e presentazione di una cultura. Nella denuncia sociale, le persone hanno parlato della situazione da loro sofferta a causa dell'appartenenza a un determinato gruppo. Casi di razzismo e xenofobia, ad esempio, vengono denunciati e i video sono un modo di eliminare questi stereotipi e pregiudizi e dismontare queste false idee sulle persone appartenenti a una determinata comunità.

Creando video per rivendicare i diritti e le pari opportunità, l'obiettivo è la sensibilizzazione del tema della disuguaglianza sociale sofferta da alcuni a causa dell'appartenenza a un determinato gruppo. Le situazioni

---

<sup>27</sup> [portalcomarcal.es/alzira-el-pater-inicia-un-taller-de-video-participativo-con-desempleados-de-larga-duracion/](http://portalcomarcal.es/alzira-el-pater-inicia-un-taller-de-video-participativo-con-desempleados-de-larga-duracion/) last checked on 28/08/2020

<sup>28</sup> [www.iom.int/gmff/festival-home/participatory-video](http://www.iom.int/gmff/festival-home/participatory-video) last checked on 28/08/2020

<sup>29</sup> [www.youngfoundation.org/research/hear-our-stories/](http://www.youngfoundation.org/research/hear-our-stories/) last checked on 28/08/2020

più comunemente denunciate sono le discriminazioni nell'accesso ad opportunità di lavoro e la differenza in generale nei trattamenti.

Legata agli obiettivi specificati in precedenza, questa tecnica viene anche usata per mostrare una cultura in particolare e per eliminare gli stereotipi che la circondano, nel tentativo di creare una società più inclusiva e comprensiva.

I video svolgono bene anche il ruolo di strumento per l'espressione e per la denuncia di situazioni. Un esempio di ciò si può trovare nell'articolo "*Empowering Young People and Strengthening Resilience: Youth-Centered Participatory Video as a Tool for Climate Change Adaptation and Disaster Risk Reduction*"<sup>30</sup>, che analizza l'efficacia delle tecniche video come incoraggiamento per i giovani a presentare i problemi a chi rende le decisioni e a promuovere il cambiamento in nome delle loro comunità.

### Diverse tecniche di produzione video

Ci sono diverse tecniche che possono essere usate in base alle necessità di un gruppo. Alcuni approcci comuni includono i documentari, lo stop motion e lo storytelling. Quando si lavora con gli adulti la



Picture 2. Magenta's VEP piloting sessions

produzione di documentari può essere una tecnica efficace ([Participatory Video Giving Voice to Pacific People](#), ClimateAndCommunity) che richiede ai partecipanti di lavorare insieme, pensando e riflettendo su ciò che vogliono dire, cercando informazioni, e organizzandosi per filmare. Questo stimola non solo il lavoro di squadra, ma anche l'analisi e la sintesi di informazioni. Di solito i partecipanti vengono intervistati, così da permettere lo sviluppo del loro linguaggio del corpo, l'assertività, e l'intonazione attraverso la discussione di argomenti per loro interessanti.

Lo stop motion (semplificato qui da [ED 677 Participatory Stop Motion Video](#), di Allison Bartlett) permette ai partecipanti di presentare un'idea che prevede un uso

<sup>30</sup> Katharine Haynes & Thomas M. Tanner *Empowering young people and strengthening resilience: youth-centred participatory video as a tool for climate change adaptation and disaster risk reduction*, Children's Geographies, 2015, p. 357-371, DOI: [10.1080/14733285.2013.848599](https://doi.org/10.1080/14733285.2013.848599)

creativo dei materiali e dell'ambiente che li circonda per permettere uno sviluppo di competenze di problem solving e pensiero creativo.

Attraverso lo storytelling ([Participatory Video for Health Communication](#), da Mass Communication and Journalism TU), i partecipanti possono esprimere i loro pareri, i loro punti di vista e le loro preoccupazioni. L'uso di questa tecnica non solo richiede lavoro di squadra, ma anche minime capacità di recitazione che, attraverso il linguaggio del corpo, l'intonazione, la pronuncia e la dizione, la rendono efficace nel lavoro con persone con carenze linguistiche e comunicative.

### Pro e Contro dell'uso dei video negli interventi sociali

Oltre ad essere un modo per denunciare, sensibilizzare e prevenire, i video-seminari presentano vantaggi e svantaggi comuni a quelli di altre attività di gruppo.

#### Vantaggi e problematiche dei Video Partecipativi:

BENEFICI	PROBLEMATICHE
Stimola la motivazione e l'autostima dei partecipanti	I costi possono essere alti: strumentazione, strutture, organizzazione, facilitatori...
Rende i partecipanti autonomi e fiduciosi in sé stessi	Difficoltà tecniche, possono rallentare il processo e scoraggiare i partecipanti.
Dà potere ai partecipanti, dandogli il controllo sulla rappresentazione audiovisiva e l'abilità di gestirla.	I partecipanti che decidono di abbandonare il progetto possono destabilizzare il gruppo e demotivarlo
Migliora le capacità d'uso delle nuove tecnologie attraverso la produzione, la registrazione e l'editing	I partecipanti possono non voler condividere le loro esperienze e sensazioni
Sviluppa un senso di appartenenza al gruppo	I partecipanti in disaccordo possono rallentare il processo o impedirne il proseguimento
Promuove il lavoro di squadra	I gruppi con bisogni speciali possono richiedere più facilitatori
Migliora l'espressività orale, oltre alla comunicazione verbale e non verbale	
Promuove l'identificazione di temi rilevanti	
Migliora le capacità d'ascolto e di discussione	

Fornisce una formazione, aumentando le possibilità d'impiego dei partecipanti	
Promuove il pensiero critico	
E' accessibile a tutti	
Influenza le istituzioni e promuove cambiamenti	

## Storytelling Digitale

Lo storytelling digitale è visto come un approccio narrativo individuale, in prima persona, in cui una storia viene editata con strumenti visivi (immagini, video, ecc.) che possono includere elementi audio (musica, registrazioni vocali, suoni, ecc.) come il video [Why I went to Prison](#), di Jessica Kent. Nei contesti formativi possiamo distinguere almeno due tipi di Storytelling Digitale:

- Analisi di eventi storici. In questo modo vengono narrati analizzando pietre miliari della storia come [The History of the EU with David Mitchell](#), di OpenLearn dalla Open University.
- Storie informative e istruttive. Così si presentano ed esplorano diversi argomenti, contenuti, e processi, come il video [What is Global Warming?](#) di MonkeySee.

Senza prendere in considerazione il contenuto, queste storie devono essere gradevoli per il pubblico e concise, e devono includere i tre elementi narrativi fondamentali (introduzione, sviluppo, conclusione) integrando allo stesso tempo diverse risorse digitali (video, immagini, musica, effetti sonori).

Lo Storytelling Digitale è ampiamente usato oggi, specialmente tra i giovani, ma è anche molto efficace nel fornire educazione non formale ad adulti appartenenti a gruppi a rischio di esclusione sociale come le minoranze etniche, i migranti, i rifugiati, i disabili, le donne vittime di violenza di genere, le persone in riabilitazione per abuso di sostanze, e qualsiasi altra persona in condizioni di vulnerabilità. Questi gruppi mostrano una serie di somiglianze: cercano un modo per accrescere le



Figura3, sessione di VEP Piloting di Magenta

loro possibilità di impiego, hanno bassa autostima, sono demotivati e poco fiduciosi, non hanno reti di supporto e presentano competenze sociali scarse.

La tecnica del DST usa vari elementi digitali, come video, immagini, etc. Ciò rende facile il suo utilizzo come elemento conduttivo nei lavori di gruppo. All'inizio, dopo avergli spiegato gli elementi base della produzione di video (importare i file, spostarli, etc.), ai partecipanti può essere chiesto di preparare un breve video di presentazione che include delle immagini e voice-over come il video [This Is Me - Short Introduction About Myself](#) di Kathleen Rose.

Il DST è anche usato come mezzo di social marketing per denunciare determinate situazioni o per chiedere aiuto per una causa sociale. Un esempio di ciò è stata la campagna *4 Year Old Bucket List - The Water is Life*. Questo video ha vinto il Festival internazionale della creatività Leoni di Cannes nel giugno del 2014. La campagna mira ad accrescere la consapevolezza delle persone riguardo al tema della disponibilità dell'acqua dolce attraverso la storia di una bambina di 4 anni appartenente al popolo dei Masai, Nkaitole.



Figura 4. Sessione di VEP Piloting di Magenta

Il DST può anche essere usato con lo scopo di promuovere la prevenzione di comportamenti dannosi. Ad esempio, all'interno della storia presentata nell'animazione [Nine Lives](#) troviamo un messaggio a favore della prevenzione dell'uso di droghe. L'animazione è stata creata da Brizzle, dalla Fairfiled Highschool, Bristol. In questo esempio, oltre al tema affrontato e il messaggio inviato, è possibile notare il lavoro dietro la

produzione: la stesura del copione, l'organizzazione dello sviluppo, l'uso degli strumenti digitali e dell'animazione.

Questo esempio mostra un video che ha richiesto grandi competenze finalizzate alla creazione di un'animazione e di grafiche. In ogni caso, non serve essere esperti di graphic design per creare una storia digitale. Abbiamo visto in altri esempi che si possono usare riprese, e il video [Women Rights/PowToon video](#) è un esempio del fatto che anche chi ha meno esperienza può creare delle animazioni. Applicazioni come Powtoon forniscono agli utenti dei template facili da modificare. La tabella qui sotto riassume i vantaggi e gli svantaggi del DST.

## Vantaggi e Svantaggi del Digital Storytelling:

VANTAGGI	SVANTAGGI
Stimola la creatività	Alcune persone possono demotivarsi credendo di aver bisogno di competenze avanzate
Fornisce un mezzo attraverso cui esprimere le proprie opinioni	L'attrezzatura potrebbe essere costosa
Chi non si sente a suo agio ad apparire in un video può trovare lo storytelling digitale più flessibile	I partecipanti potrebbero avere dei problemi nel cercare un tema su cui sviluppare la propria storia
Ci sono vari software per i principianti	Il lavoro svoto è soggetto all'interpretazione del pubblico, che può non corrispondere con quella originale dell'autore
Le nuove applicazioni permettono la creazione gratuita di storie digitali su smartphone e tablet	Materiali audiovisivi adatti possono essere difficili da trovare, specialmente se cercano non protetti da copyright
Promuove il miglioramento e l'espressione di sé stessi	L'enfasi sulla produzione di un prodotto finale potrebbe non stimolare chi soffre di bassa autostima
Può trasmettere messaggi in modo divertente e interessante	
Permette lo svolgimento di lavori individuali all'interno di un gruppo	
Può essere usato da insegnanti/facilitatori per interagire con gli studenti per consolidare le conoscenze acquisite	

## I video come strumento di riflessione nella terapia

I video possono anche essere usati come un mezzo di auto-riflessione durante processi formativi non formali mirati all'intervento sociale. Possono essere usati, ad esempio, nel caso di persone che partecipano ad un processo di disintossicazione o riabilitazione<sup>31</sup>, persone con fobia sociale, o persone con

<sup>31</sup> Gitimu S.M. *Participatory Film As A Tool For Social Change Among Drugs And Substance Users In Kiambu County, Kenya*. Kenyatta University, 2019. [online] Disponibile presso [pdfs.semanticscholar.org/4f7e/2da18777e40470b64620558057b3d2f5640a.pdf](https://pdfs.semanticscholar.org/4f7e/2da18777e40470b64620558057b3d2f5640a.pdf)

comportamenti distruttivi. Sono anche usati nella terapia di coppia e familiare, specialmente nel caso in cui si necessita una modifica nel comportamento, specialmente in minori e giovani. In tutti questi casi i video vengono usati principalmente come mezzo di auto-osservazione.

Durante il trattamento della fobia sociale, ai pazienti viene normalmente chiesto di registrarsi mentre parlano. Da quel punto, il paziente e lo specialista analizzano il video e lavorano sulle paure e sulle preoccupazioni, sui punti di forza e sul riconoscimento di sé stessi come persona sullo schermo. Per ovvi motivi non si possono reperire questi video online, ma possiamo usare come esempio ogni video di qualcuno che parla davanti a una telecamera, come questo video di Jammie Dodger, [Deciding to Live Out and Proud as Trans](#).

In alcuni casi, ci sono alcuni disturbi comportamentali in giovani e bambini che richiedono l'intervento di un professionista per risolvere il problema. Il tipo di intervento varia in base all'età, ma alcuni elementi sono comuni tra loro, con l'obiettivo di eradicare il comportamento in questione.

Nel lavoro sui bambini: di solito si registrano le interazioni quotidiane tra genitori e bambino (con il permesso dei primi). Un video con le interazioni più rilevanti è mostrato ai genitori/tutori per analizzare insieme gli errori e riflettere su cosa si è visto e cosa andrebbe cambiato, fornendogli linee guida per farlo. In questo caso, le linee guida si concentrano sugli adulti e le linee guida mirano a cambiare il modo in cui essi educano il bambino. Questo tipo di intervento di solito segue un approccio comportamentale, accompagnato da incoraggiamenti. Un esempio di ciò si può trovare nel programma TV "SuperNanny", nel seguente [episodio](#).

Nel lavoro su bambini più grandi: in questo caso la famiglia è registrata, ma le immagini vengono anche mostrate al giovanotto, avendo già acquisito una ragionevolezza adatta ad analizzare il proprio comportamento. Quando i giovani si vedono durante un episodio di violenza, ad esempio, possono rendersi conto che il loro comportamento non è adatto e va cambiato. Questo metodo<sup>32</sup> gli permette di riflettere e di analizzare il loro comportamento in modo critico, fornendogli una consapevolezza emotiva. Un esempio di questo metodo si può trovare nella serie TV spagnola "2hermano Mayor", un programma in cui uno psicologo lavora con dei giovani affetti da comportamenti distruttivi così da aiutarli a riconciliarsi con le loro famiglie, riprendendo gli studi o trovando un lavoro. Uno degli step finali del processo prevede la proiezione dei video del paziente davanti a lui, cosa che può fargli provare vergogna. Anche questo li motiva a cambiare.

---

<sup>32</sup> La sua efficacia è stata confermata da studi come Ray W.A.; Saxon W.W. *Nonconfrontive Use of Video Playback to Promote Change in Brief Family Therapy*. 1992, DOI [doi.org/10.1111/j.1752-0606.1992.tb00915.x](https://doi.org/10.1111/j.1752-0606.1992.tb00915.x)

Modifiche nel comportamento degli adulti: i video vengono usati anche nella terapia comportamentale per adulti per trattare problemi come la carenza di competenze sociali, e degli studi<sup>33</sup> hanno mostrato i benefici di questa pratica. Le competenze sociali composte da pensieri, sensazioni, convinzioni e valori vengono dall'esperienza e dall'apprendimento permettendoci di esprimerci e interagire con gli altri. La carenza di competenze sociali porta a un comportamento in società inadeguato, che si traduce in problemi a relazionarsi. Vedendosi come spettatori, le persone sono in grado di analizzare i loro errori riflettendoci sopra.

Terapia di coppia: riprendere le sessioni di terapia di coppia può mostrare il modo in cui i partner comunicano e le dinamiche della loro relazione. Chi partecipa alla terapia di coppia spesso ha alla base problemi nel comunicare, e riconoscere i propri errori in questo ambito può aiutare a risolverli.

Un esempio di dinamica di uso dei video come strumento di riflessione nella terapia consiste nel chiedere ai pazienti cosa pensano che troveranno nel video registrato in cui appaiono. È importante cercare di essere il più precisi possibile per quanto riguarda il ritmo delle loro parole, la pronuncia, il linguaggio del corpo, se guardano o meno verso la videocamera, etc. Dopodiché gli viene mostrato il video, chiedendogli di guardarlo come se non conoscessero la persona sullo schermo. I pazienti generalmente hanno un'idea precostruita che potrebbe non riflettere la realtà. Così facendo i pazienti, dopo l'impatto iniziale, possono capire i loro errori e lavorarci sopra ottenendo competenze come il linguaggio del corpo e l'espressione, l'oggettività con sé stessi e una criticità non esagerata verso sé stessi.

L'applicazione dei video nella terapia è interessante<sup>34</sup>. I video vengono spesso usati in contesti formativi come materiale di supporto per affrontare un argomento. Nel caso della terapia, vengono usati come strumento di riflessione. In questo modo, i video vengono scelti in base ai problemi affrontati durante le sedute, così che il paziente possa identificare in esso emozioni complesse e iniziare da loro il suo percorso. Dopo aver guardato il filmato, lo specialista pone al paziente domande come "come ti ha fatto sentire questo video?" "cosa avrebbe potuto aiutare il personaggio principale?", "hai provato empatia?". Questo tipo di tecnica viene usata dopo l'identificazione del problema, così che i pazienti possano analizzare la propria situazione da una prospettiva esterna. Ad esempio, il video di Dan Stevers [COCOON](#), può essere usato durante il lavoro con pazienti che provano un forte dolore emotivo.

---

<sup>33</sup> Come Alpert M. C. *Videotaping psychotherapy*. The Journal of psychotherapy practice and research, 1996, p. 93–105.

<sup>34</sup> Analizzato in studi come Art C Arauzo MD, Maryanne Watson RN, PhD & Joe Hulgus PhD. *The Clinical Uses of Video Therapy in the Treatment of Childhood Sexual Trauma Survivors*, Journal of Child Sexual Abuse, 1995, p. 37–58, DOI: 10.1300/J070v03n04\_03

Questa tecnica permette una forma di riflessione che non prevede che il paziente venga messo al centro dell'attenzione. Viene usata durante il trattamento di pazienti che hanno vissuto una situazione traumatica, come vittime di attacchi terroristici e violenze di genere<sup>35</sup>.

**Alcuni pro e contro dell'uso dei video come mezzo di riflessione nella terapia:**

PRO	CONTRO
Modificano e prevengono comportamenti distruttivi.	I pazienti, vedendosi, potrebbero non voler più partecipare al trattamento.
Prevengono l'aggressività e migliorano l'autocontrollo.	L'accesso alle attrezzature non è sempre facile.
Migliorano le competenze sociali e la socializzazione.	Guardare sé stessi può provocare un sentimento di rifiuto nei pazienti, allontanandoli dal trattamento.
L'aspetto innovativo di questa tecnica attrae i pazienti e li motiva, ampliando lo spettro di tecniche utilizzabili dagli specialisti.	Sotto registrazione, i partecipanti potrebbero non agire con naturalezza, rendendo inutile il materiale raccolto.
Promuove la partecipazione attiva nel trattamento.	
Promuove il desiderio di cambiare attraverso l'auto-riflessione.	
Accresce l'autostima e la qualità dei rapporti attraverso il miglioramento delle competenze sociali del paziente.	

**Quali sono le sfide che vengono affrontate da chi usa tecniche audiovisive nella formazione degli adulti dopo la pandemia di Covid-19?**

Il COVID-19 ha messo in risalto l'importanza dei video nel processo educativo. La diffusione del virus ha toccato tutti gli strati della società, ma ha ulteriormente peggiorato la condizione chi già si trovava in situazioni scomode. Chi aveva bisogno di assistenza medica ha visto i suoi trattamenti essere posticipati o annullati. L'aumento del tasso di disoccupazione ha reso difficile arrivare a fine mese nonostante gli sforzi dei governi e dell'Unione Europea. Il virus ha inoltre toccato l'ambito della formazione: inizialmente, dopo

<sup>35</sup> Come Alger, I.; Hogan, P. *The Use of Videotape Recordings in Conjoint Marital Therapy*. *The American Journal of Psychiatry*, 2006, [online] Available at [ajp.psychiatryonline.org/doi/abs/10.1176/ajp.123.11.1425](http://ajp.psychiatryonline.org/doi/abs/10.1176/ajp.123.11.1425)  
 Per la terapia di gruppo: Stoller, F. H. *Use of video tape (focused feedback) in group counseling and group therapy*. *Journal of Research & Development in Education*, 1968, 30-44.

la chiusura delle scuole, i genitori non sapevano cosa fare con i loro bambini rimasti a casa, in quanto dovevano comunque andare al lavoro. Il ritorno a scuola ha inoltre provocato un senso di ansia tra gli studenti (anche adulti), che sono restii a partecipare a lezioni in presenza. Alcuni governi cercano di affrontare la diffusione del virus in ambito formativo promuovendo approcci formativi da remoto. Tuttavia, questo metodo introduce molti ostacoli sia per gli insegnanti che per gli studenti.

Il primo ostacolo è l'attrezzatura stessa. L'apprendimento da remoto di solito prevede l'uso dei video in vari modi: video conferenze, la visione di video preparati in anticipo, la creazione di video, video interattivi. Nonostante molte famiglie nei paesi sviluppati dispongano di almeno un computer/tablet, lo stesso non vale per le famiglie in condizioni svantaggiate. Avere una connessione internet e strumenti che possano connettersi alla rete per partecipare alle lezioni, creare contenuti e riprodurli sono due requisiti base per partecipare a sessioni formative da remoto o basate sui video.

I governi, le comunità formative e altre organizzazioni si sforzano per rendere questi strumenti accessibili a tutti. Sono stati avviati numerosi programmi per fornire agli studenti computer o tablet.

La connessione a internet è anche la chiave per un approccio positivo all'apprendimento da remoto. Molti studenti soffrono le conseguenze di una connessione lenta, quali qualità audio/video bassa durante le lezioni, l'impossibilità a scaricare il materiale o il bisogno di posizionarsi in stanze rumorose a causa della scarsa ricezione in altre zone della casa. Alcuni studenti non hanno nemmeno una connessione internet a casa propria. La realtà è che l'accesso a internet dipende



*Figura 5. Sessione di VEP Piloting di Magenta*

direttamente dallo status socioeconomico, e vediamo che, ancora una volta, i più bisognosi sono di nuovo la categoria che più difficilmente ha accesso alla formazione. In risposta a questo fenomeno, le autorità locali nei paesi europei hanno cercato di condividere con gli studenti le connessioni di istituzioni pubbliche e private. Ciononostante, queste iniziative causano a loro volta dei problemi, come un afflusso di persone verso lo stesso access point.

Secondo la rassegna stampa di World Bank dell'8 Giugno 2020, l'economia mondiale si contrarrà del 5.2%. I paesi più affetti saranno quelli che puntano su commercio, turismo, export di materie prime e finanziamenti esterni. Molti paesi del mediterraneo, come Spagna e Italia, affrontano difficoltà economiche. Nonostante si stimi che l'economia mondiale si riprenderà, le economie locali continueranno a soffrire causando tagli

al budget destinato all'istruzione in un momento in cui si ha bisogno di finanziamenti per dirottare le attività formative verso l'apprendimento online. Questo riadattamento prevede la fornitura di attrezzature a studenti ed insegnanti, le istruzioni per il loro funzionamento, la connessione internet e l'accesso a piattaforme online per l'hosting delle attività e dei materiali e la copertura delle spese relative al processo (stipendi, manutenzione della piattaforma, etc).

Un altro fattore importante nella formazione degli adulti è la motivazione, la cui mancanza, che già causava abbastanza problemi nel pre-pandemia, provoca costantemente l'abbandono dei corsi, dei seminari e dei processi formativi non formali. L'apprendimento online amplifica problemi come il coinvolgimento con gruppo e facilitatore, la capacità di partecipare alle sessioni e la comprensione del corso. Molti penseranno ancora che, nonostante tutte le misure preventive, partecipare a sessioni in presenza possa ancora essere un rischio.

Nella didattica 3.0 la mancanza di attrezzature adatte e di una buona connessione ad Internet può demotivare lo studente, in particolar modo gli adulti che non hanno familiarizzato con le tecnologie informatiche e che si spazientiscono in fretta di fronte ad attrezzature malfunzionanti o connessioni poco performanti. In generale, tutti gli studenti si sentono demotivati se sentono di essere restati indietro rispetto ai loro colleghi, soprattutto se riconoscono che non è esclusivamente colpa loro. Ciò può portare all'abbandono delle attività in seguito a pensieri come "non c'è motivo di continuare a provarci se rimango costantemente indietro". Vale la pena sottolineare il fatto che, quando la lezione svolta tipicamente in presenza viene spostata su Zoom o Teams (che prevede lezioni più tradizionali), gli studenti sono ancora più demotivati rispetto a quanto lo sarebbero con un approccio più interattivo e orientato allo studente.<sup>36</sup>

Come afferma l'Institute for Information Technologies in Education<sup>37</sup> dell'UNESCO, l'era digitale richiede una revisione adeguata degli approcci pedagogici. I sistemi educativi di solito seguono i bisogni del mercato del lavoro, una sfida che va superata per il bene degli studenti, dell'economia e della società in generale. Nonostante negli anni dopo la pubblicazione del report (2013) c'è stato un aumento nell'integrazione della formazione ICT nell'istruzione, ciò non si è rivelato abbastanza, in quanto molti studenti ed insegnanti continuano ad avere difficoltà con l'online learning. Clasi preregistrate e video-tutorial potrebbero essere d'aiuto in queste circostanze, e scaricare un video è spesso più facile per gli studenti rispetto a partecipare a lezioni online. I video-tutorial possono essere efficaci in quanto offrono la possibilità di fermarsi e riprendere quando e come si vuole. Nel futuro, le politiche nel contesto dell'istruzione potrebbero dover

---

<sup>36</sup> Abreu, J.L. *Times of Coronavirus: Online Education in Response to the Crisis* [2020] Disponibile online presso [www.spentamexico.org/v15-n1/A1.15\(1\)1-15.pdf](http://www.spentamexico.org/v15-n1/A1.15(1)1-15.pdf)

<sup>37</sup> Tchoshanov, M. *Engineering of Learning: Conceptualizing e-Didactics* [2013]. Disponibile online presso: [iite.unesco.org/pics/publications/en/files/3214730.pdf](http://iite.unesco.org/pics/publications/en/files/3214730.pdf)

adottare un approccio più olistico all'apprendimento migliorato dalle tecniche informatiche e approcci più finalizzati alla soddisfazione dei bisogni degli alunni.

Degli studi hanno dimostrato che gli insegnanti che riescono a creare un senso di comunità all'interno di una classe online sono essenziali per il coinvolgimento degli studenti. Gli studenti che si sentono a proprio agio con il loro insegnante e con i loro compagni sono più propensi a scambiare informazioni, fare domande, collaborare con i propri colleghi e hanno meno probabilità di sentirsi isolati.<sup>38</sup> Questo processo è molto importante in un ambiente all'interno del quale gli studenti tendono a non vedersi di persona. Quando le lezioni si tengono in presenza, le restrizioni (come il distanziamento sociale e i numeri ridotti nelle classi) può tramutarsi in un distanziamento psicologico. Altre misure preventive, come indossare le mascherine e lavarsi le mani spesso creano a loro volta una situazione poco confortevole di disagio che dovrà essere risolta da insegnanti e facilitatori per garantire agli studenti la migliore formazione possibile.

Sia lavorando online che in presenza, il facilitatore deve considerare più o meno le stesse eventuali problematiche, oltre a sapere con chi sta lavorando quali sono i bisogni del gruppo. In generale, gruppi di studenti adulti in contesti di formazione non formale saranno composti da persone con bassa autostima, poche competenze e basso stipendio, che presentano una carenza di reti di supporto sociali e di network lavorativi e che vivono o hanno vissuto in situazioni di discriminazione. Ovviamente, ogni gruppo ha le sue caratteristiche e le sue peculiarità, che vengono prese in considerazione dal professionista che tiene il corso. (Questo problema risulta più complicato da risolvere nell'apprendimento online).

È importante creare fiducia e uno spazio di lavoro rilassante e sicuro in cui i partecipanti possono sentirsi parte di uno stesso progetto. In caso di partecipazione volontaria è essenziale che i partecipanti siano motivati a prenderne parte; è quindi importante che il facilitatore empatizzi con loro e guadagni la loro fiducia.

---

<sup>38</sup> Dyer, T., Aroz, J., Larson, E. "Proximity in the Online Classroom: Engagement, Relationships, and Personalization," *Journal of Instructional Research* 7, no. 1 [2018]: 108–118.

Quando il corso è tenuto con un gruppo formato in precedenza (ovvero in casi in cui il gruppo abbia già svolto attività insieme), si può pensare di saltare queste prime fasi. Si consiglia di non saltare nessuna attività che ha lo scopo di rompere il ghiaccio, in quanto esse aiutano l'integrazione del facilitatore nel gruppo.



*Figura 6. Sessione di VEP Piloting di Magenta*

Una volta che l'ostacolo del coinvolgimento è stato superato, i partecipanti si sentiranno più motivati e partecipi nel progetto e parteciperanno più attivamente. Il facilitatore deve tuttavia restare vigile, in quanto le discussioni che nascono nel gruppo quando si deve raggiungere un accordo possono rovinare l'armonia creata in precedenza. Questa situazione crea tensione e disagio e può anche portare all'abbandono del progetto. D'altra parte, se la situazione si risolve, i partecipanti creeranno legami ancora più solidi e saranno più integrati.

Alcune misure per evitare discussioni sono:

- Permettere a tutti i membri di partecipare attivamente, assicurando che tutti possano esprimere le proprie opinioni – soprattutto i più timidi. Tutte le opinioni vanno prese in considerazione.
- Tutti devono poter apprezzare il processo nel suo insieme.
- Prendere in considerazione che tutte le decisioni vanno concordate tra tutti membri del gruppo.
- Lasciare spazio e tempo ai membri, non obbligarli a fare niente. Siamo tutti diversi e ognuno ha bisogno di una quantità di tempo diversa per svolgere i propri compiti, per affrontare una situazione, etc. È importante che il facilitatore lo ricordi sempre e che lascia ai partecipanti la possibilità di prendersi il loro tempo.
- Imparare come affrontare la frustrazione. I partecipanti potrebbero sentirsi frustrati perché procedono più lentamente rispetto agli altri. I facilitatori devono saper affrontare queste situazioni valorizzando e sostenendo i partecipanti.

Nel caso in cui queste tecniche audiovisive vengano utilizzate con un solo individuo, il professionista dovrà

a sua volta affrontare delle sfide, che non si discostano eccessivamente da quelle che si presentano nel lavoro di gruppo.

- Una persona che nota qualcosa di sé che non gli piace potrebbe voler lasciare il processo. Tutti hanno un'immagine di sé, e vedere una realtà diversa può essere un duro colpo.
- Una persona che non riconosce il proprio comportamento nel video può agitarsi. Ciò va tenuto in considerazione dal professionista, che potrebbe dover calmare la persona gestendo il suo comportamento.
- Una persona può non fidarsi del professionista. Come nel caso in cui si lavora in gruppo, quest'ultimo deve guadagnare la fiducia del paziente. Il trattamento sarà utile solo se la persona si fida del professionista.

Una cosa che va fatta dal professionista, sia in trattamenti individuali che di gruppo, è l'essere empatici nei confronti di coloro con cui vengono usate queste tecniche video. In ogni caso, il professionista non deve perdere la sua obbiettività né sfociare nel paternalismo.

## References:

1. Abreu J.L. (2020) *Times of Coronavirus: Online Education in Response to the Crisis*. Available online in [www.spentamexico.org/v15-n1/A1.15\(1\)1-15.pdf](http://www.spentamexico.org/v15-n1/A1.15(1)1-15.pdf)
2. Ager R., Parquet R., Kreutzinger S. (2008) *The Youth Video Project: An Innovative Program for Substance Abuse Prevention*, *Journal of Social Work Practice in Addictions* 8(3): 303-321
3. Alger I., Hogan P. (2006) *The Use of Videotape Recordings in Conjoint Marital Therapy*. *The American Journal of Psychiatry*,
4. Alpert M. C. (1996) *Videotaping psychotherapy*. *The Journal of psychotherapy practice and research*
5. Art C., Arauzo M.D., Watson M., Hulgus J. (1995) *The Clinical Uses of Video Therapy in the Treatment of Childhood Sexual Trauma Survivors*, *Journal of Child Sexual Abuse*
6. Benjamin-Thomas T., Rutdman, D.L., Gunaseelan J., Abraham V.J., Cameron D., McGrath C., Kumar S.P.V. (2019) *A Participatory Filmmaking Process with Children with Disabilities in Rural India: Working Towards Inclusive Research*
7. Brickell K., Garrett, B. (2015) *Storytelling Domestic Violence: Feminist Politics of Participatory Video in Cambodia*, *ACME: An International E-Journal for Critical Geographies*, Volume 14
8. Dyer T., Aroz J., Larson E. (2018) *Proximity in the Online Classroom: Engagement, Relationships, and Personalization*, *Journal of Instructional Research* 7, no. 1
9. de Lange, Naydene, Geldenhuys, Mart-Mari (2011) *Youth envisioning safe schools: A participatory video approach* *South African Journal of Education*
10. Gitimu S.M. (2019) *Participatory Film As A Tool For Social Change Among Drugs And Substance Users In Kiambu County, Kenya* *Kenyatta University*, 2019. [online] Available at [pdfs.semanticscholar.org/4f7e/2da18777e40470b64620558057b3d2f5640a.pdf](https://pdfs.semanticscholar.org/4f7e/2da18777e40470b64620558057b3d2f5640a.pdf)
11. Haynes K., Tanner T.M. (2015) *Empowering young people and strengthening resilience: youth-centred participatory video as a tool for climate change adaptation and disaster risk reduction*, *Children's Geographies*, Volume 13
12. Molony T., Konie Z., Goodsmith L. (2007) *Through our eyes: Participatory video in West Africa*. [online] Available at: [www.fmreview.org/sites/fmr/files/FMRdownloads/en/sexualviolence/molony-konie-goodsmith.pdf](http://www.fmreview.org/sites/fmr/files/FMRdownloads/en/sexualviolence/molony-konie-goodsmith.pdf)
13. Ray W.A.; Saxon W.W. (1992) *Nonconfrontive Use of Video Playback to Promote Change in Brief Family Therapy*
14. Rekha Mahadev (2015) *Making silent voices heard: Using participatory video to address sexual violence*, *Agenda*, 29:3

15. Ritterbusch A.E. (2016) *Exploring social inclusion strategies for public health research and practice: The use of participatory visual methods to counter stigmas surrounding street-based substance abuse in Colombia*, Global Public Health, Volume 11
16. Sitter K.C. (2015) *Participatory video analysis in disability research*. Disability & Society
17. Stoller F. H. (1968) *Use of video tape (focused feedback) in group counseling and group therapy*, Journal of Research & Development in Education
18. Tchoshanov, M. (2013) *Engineering of Learning: Conceptualizing e-Didactics*. Available online in: <https://iite.unesco.org/pics/publications/en/files/3214730.pdf>

### Web pages:

1. [inee.org/system/files/resources/PBEA\\_Uganda\\_-\\_Participatory\\_Video\\_and\\_Evaluation.pdf](http://inee.org/system/files/resources/PBEA_Uganda_-_Participatory_Video_and_Evaluation.pdf)
2. [www.ilo.org/jakarta/whatwedo/eventsandmeetings/WCMS\\_230106/lang--en/index.htm](http://www.ilo.org/jakarta/whatwedo/eventsandmeetings/WCMS_230106/lang--en/index.htm)
3. [portalcomarcal.es/alzira-el-pater-inicia-un-taller-de-video-participativo-con-desempleados-de-larga-duracion/](http://portalcomarcal.es/alzira-el-pater-inicia-un-taller-de-video-participativo-con-desempleados-de-larga-duracion/)
4. [www.iom.int/gmff/festival-home/participatory-video](http://www.iom.int/gmff/festival-home/participatory-video)
5. [www.worldbank.org/en/news/press-release/2020/06/08/covid-19-to-plunge-global-economy-into-worst-recession-since-world-war-ii](http://www.worldbank.org/en/news/press-release/2020/06/08/covid-19-to-plunge-global-economy-into-worst-recession-since-world-war-ii)
6. [www.youngfoundation.org/research/hear-our-stories/](http://www.youngfoundation.org/research/hear-our-stories/)
7. [www.youtube.com/watch?v=QXR7vwW0Ny8&t=296s](https://www.youtube.com/watch?v=QXR7vwW0Ny8&t=296s)
8. [www.youtube.com/watch?v=-bW2amEEgkk](https://www.youtube.com/watch?v=-bW2amEEgkk)
9. [www.youtube.com/watch?v=S\\_L5zxec0GU](https://www.youtube.com/watch?v=S_L5zxec0GU)
10. [www.youtube.com/watch?v=jj3Kzn1Eo4s](https://www.youtube.com/watch?v=jj3Kzn1Eo4s)
11. [www.youtube.com/watch?v=GfN05WB\\_rYw](https://www.youtube.com/watch?v=GfN05WB_rYw)
12. [www.youtube.com/watch?v=n94lephpm4](https://www.youtube.com/watch?v=n94lephpm4)
13. [www.youtube.com/watch?v=UhV6daog0L0](https://www.youtube.com/watch?v=UhV6daog0L0)
14. [www.youtube.com/watch?v=XYf82F3CHYo](https://www.youtube.com/watch?v=XYf82F3CHYo)
15. [www.youtube.com/watch?v=M4x-u-qusns](https://www.youtube.com/watch?v=M4x-u-qusns)
16. [www.youtube.com/watch?v=curJB8quNdM](https://www.youtube.com/watch?v=curJB8quNdM)
17. [www.youtube.com/watch?v=z9bJfBKVMzc](https://www.youtube.com/watch?v=z9bJfBKVMzc)
18. [www.youtube.com/watch?v=XKeYUclIZIA&t=1647s](https://www.youtube.com/watch?v=XKeYUclIZIA&t=1647s)
19. [www.youtube.com/watch?v=\\_WY\\_rbQJUV4](https://www.youtube.com/watch?v=_WY_rbQJUV4)

