



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



StoryDec

Training of Trainers Course - IT





StoryDEC
TRAINING PER FORMATORI

Il progetto

Questa pubblicazione è uno dei prodotti finali del progetto "StoryDec, Storytelling to Develop Civic Competences in Young People, Erasmus Plus Project – Youth.

L'obiettivo di StoryDec è creare percorsi di educazione civica e sociale a cui si rivolge giovani, attraverso metodologie autobiografiche e digital storytelling.

Partners

CEMEA ITALIA – IT (Coordinatore) - <https://www.cemea.it/>

CEMEA FRANCIA- FR - <http://www.cemeacentre.org/>

Associazione Pro Xpert – Romania - <https://proxpert.org/>

Stowarzyszenie Trenerow Organizacji Pozarzadowych – Polonia - <https://stowarzyszeniestop.pl/>

Storie di Mondi Possibili – Italia - <http://storie-di-mondi-possibili-italy/>

Mobilizing Expertises – Svezia - <http://mexpert.se/>

Real Time – UK - <http://www.real-time.org.uk/>

Siti web del progetto

<http://www.storydec.eu/>

<http://www.storyap.eu/>

Autori

Questa pubblicazione è stata realizzata con il contributo di: Claudio Tosi, Cristina Brugnano, Renato Perra (FIT CEMEA); Andrea Ciantar (Storie di Mondi Possibili); Clive Robertson, David Wall (in tempo reale); Necmettin Meletli (Competenze Mobilitanti); Agnieszka Borek, Paulina Sierzputowska (STOP); Silvia Petre (Responsabile).

Licenza

Le risorse del progetto qui contenute sono pubblicamente disponibili sotto la licenza Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International.

Disclaimer

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. Questa comunicazione riflette solo le opinioni dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile dell'uso che verrà fatto delle informazioni in essa contenute.



Indice

Il progetto Story Dec	5
Obiettivi generali del Training per formatori StoryDEC	6
Obiettivi specifici	6
Gruppi Target.....	6
Principi organizzativi	6
Che cos' é il Flipped Learning?.....	7
Perché usare il Flipped Learning?	7
Staff Training Event – Schema delle Attività.....	8
1 -Preparazione: Apprendimento a distanza	8
2 – Primo incontro: le Metodologie autobiografiche – in presenza o da remoto (4 ore)	9
3 – Compiti per casa: editing e pubblicazione delle storie (5 ore)	9
4 – Secondo incontro: le metodologie di Storytelling – in presenza o da remote (4 ore)	9
5 – Compiti per casa: Editing delle storie (4 ore)	10
6 – Terzo incontro: Condivisione di storie e riflessione – in presenza (4 ore)	10
7 – Compiti per casa: caricare le storie su StoryAP (2 ore).....	10
8 – Quarto incontro; applicazione delle metodologie – in presenza (4 ore)	11
Appendice.....	12
Digital Storytelling	14
Video partecipato e video interviste	16

Il progetto Story Dec

Il progetto Erasmus+ giovani "Lo Storytelling come strumento di sviluppo delle competenze civiche nei giovani" ha avuto l'obiettivo di creare percorsi e strumenti educativi per sviluppare competenze sociali e civiche nei giovani, attraverso le metodologie autobiografiche, il digital storytelling e la video narrazione. Grazie a queste metodologie, agli strumenti e ai percorsi educativi creati dal progetto StoryDeC, i giovani possono:

- esplorare il loro rapporto con il tema della partecipazione e del cambiamento sociale;
- conoscere attivamente, attraverso la voce di altre persone, aspetti importanti della vita sociale, nonché la storia recente a livello nazionale, europeo e internazionale, per sviluppare conoscenze critiche e favorire la partecipazione attiva nella comunità;
- sviluppare competenze chiave, come la capacità di creare testi e narrazioni, la capacità di utilizzare gli strumenti ICT e, soprattutto, migliorare le proprie abilità civiche e sociali.

Il progetto, che si è svolto da gennaio 2019 a dicembre 2021, ha visto la realizzazione di diversi output:

- **I percorsi educativi StoryDeC** - Manuale volto a condividere percorsi di educazione non formale attraverso la scrittura autobiografica e il Digital Storytelling, per lo sviluppo delle capacità civiche e sociali dei giovani e la promozione della partecipazione attiva dei giovani.
- **Il gioco StoryDeC** - Un gioco, in versione digitale e da tavolo, che si propone di sviluppare competenze civiche e sociali nei giovani attraverso storie di cambiamento sociale.
- **Modulo formativo StoryDeC** - Un breve modulo formativo per formatori, volto a fornire metodologie e approcci per l'implementazione dei percorsi educativi creati durante il progetto StoryDeC.
- **Archivio digitale StoryDeC** - Realizzazione di un archivio digitale di storie di impegno e partecipazione sociale, raccolte dai giovani partecipanti.

Tutti gli output sono prodotti permanenti creati dal progetto, fruibili gratuitamente sia dai giovani che dagli educatori, e disponibili sul sito web del progetto e sull'archivio digitale StoryAP:

<http://www.storydec.eu/>

<http://www.storyap.eu/>

Obiettivi generali del Training per formatori StoryDEC

Obiettivi specifici

Il training per formatori di StoryDeC mira ad accrescere le competenze di formatori, insegnanti ed educatori, nell'uso di metodologie autobiografiche e di storytelling per lo sviluppo delle abilità civiche e sociali nei giovani. Dopo la formazione i partecipanti:

Implementeranno le loro conoscenze sulle competenze sociali e civili, nonché sulle abilità e attitudini relative a tali competenze, in modo da essere più capaci di individuarle e collegarle all'esperienza quotidiana dei giovani.

- Essere consapevoli dell'importanza delle competenze civili e sapere come questo concetto può essere introdotto ai giovani.
- Conoscere e comprendere il modello StoryDec.
- Essere in grado di mettere in pratica il modello StoryDec con i giovani.
- Aumentare le competenze sulle metodologie autobiografiche utili nella promozione delle competenze civiche tra i giovani (metodologie autobiografiche, narrazione digitale, video partecipativo, ecc.).
- Essere in grado di sviluppare competenze civiche tra i giovani utilizzando almeno una delle metodologie trattate nel corso.

Gruppi Target

Il gruppo target del corso, come introdotto, è composto da: educatori giovanili, insegnanti, volontari impegnati in attività educative.

Principi organizzativi

Il training é costituito di 30 ore:

16 ore di sessioni in presenza o da remoto;

14 ore di lavoro individuale o di *flipped learning*.

Processo step by step (dettagli nella tabella):

1. Preparazione: Introduzione al corso - Didattica a distanza (5h.)
2. Primo incontro: Metodi autobiografici - faccia a faccia o a distanza (4h.)
3. Compiti a casa: editing e pubblicazione delle storie (3h.)
4. Secondo incontro: metodologie di Storytelling – in presenza o a distanza (4 h.)
5. Compiti a casa: modificare le storie (4 ore)
6. Terzo incontro: Condividere storie e riflettere – in presenza (4 ore)
7. Compiti a casa: caricare le storie su StoryAP (2 ore)
8. Quarto incontro; applicare le metodologie – dal vivo (4 ore)

Che cos' è il Flipped Learning?

Il Flipped learning o apprendimento capovolto è un approccio pedagogico che ribalta il tradizionale ciclo di apprendimento permettendo di spostare il focus dell'attenzione dalla lezione frontale di gruppo all'apprendimento individuale. In questo modo lo spazio di gruppo risultante viene trasformato in un ambiente di apprendimento dinamico e interattivo in cui l'insegnante o l'educatore assume il ruolo di tutor e guida gli studenti mentre applicano i concetti e si impegnano in modo creativo nell'argomento affrontato.

Perché usare il Flipped Learning?

Lo scopo generale è consentire allo studente di assumersi la responsabilità del processo di apprendimento, di interagire e riflettere sull'apprendimento quando necessario, di avere un ruolo più attivo nell'apprendimento dove impegnarsi in attività collaborative, apprendimento tra pari e basato sui problemi. Nell'apprendimento capovolto, il tempo normalmente dedicato all'insegnamento, viene utilizzato per attività in classe, discussioni e progetti di gruppo. L'apprendimento più significativo si verifica come risultato dell'uso efficiente del tempo extra in classe. Il metodo fornisce agli studenti diversi modi per apprendere i contenuti e dimostrare la padronanza.

In questo contesto, il ruolo del formatore si sposta verso quello di facilitatore e coach, consentendo agli studenti di assumere il controllo del proprio apprendimento. Lui/lei può incorporare l'uso di diversi ambienti al di fuori della classe per l'apprendimento, come gite e visite. Fornisce materiale per gli studenti adulti su cui prepararsi e riflettere prima della lezione e utilizzare il tempo in classe per incoraggiare un pensiero cognitivo più profondo attraverso l'interazione tra pari. È anche molto vantaggioso utilizzare la tecnologia per arricchire il processo di apprendimento capovolto e promuovere abilità in questo ambito.

"EDUCATION BY THE WAY. Manual for education activists",



Staff Training Event – Schema delle Attività

1 -Preparazione: Apprendimento a distanza

Numero Sessione	Obiettivi	Contenuto della sessione	Durata	Commenti
1.1	Diagnosi	Questionario sull'esperienza pregressa e motivazione al corso	1 ora	Da effettuare prima del primo meeting online
1.2	I partecipanti potranno: -incontrarsi per la prima volta e conoscersi -conoscere gli obiettivi e la struttura del corso -saper eseguire sessioni online	Preparare insieme un padlet per presentare i partecipanti Presentazione degli obiettivi e della struttura del training Chiarire e sperimentare come utilizzare i metodi interattivi anche nella formazione on-line: mettere tutti a proprio agio; utilizzare il lavoro in piccoli gruppi. Sessione di domande e risposte Presentazione dei "compiti a casa": lettura della Guida StoryDec (capitoli sul progetto e sulle competenze civiche) Visita il sito di story-ap per vedere come è strutturato e avere esempi di diversi tipi di storie	3 ore	sessione Online
1.3	I partecipanti potranno: Conoscere maggiormente le competenze civiche	lettura della Guida StoryDec (capitoli sul progetto e sulle competenze civiche)	1 ora	Lavoro individuale

2 – Primo incontro: le Metodologie autobiografiche – in presenza o da remoto (4 ore)

Numero Sessione	Obiettivi	Contenuti della sessione	Durata	Commenti
2.1	Sperimentazione di metodologie autobiografiche per scrivere storie riguardanti le competenze sociali e civiche	Utilizzo delle pratiche di IO2 Scrivere storie sulle competenze civiche utilizzando metodologie autobiografiche	4 ore	Sessione online

3 – Compiti per casa: editing e pubblicazione delle storie (5 ore)

Numero Sessione	Obiettivi	Contenuti della sessione	Durata	Commenti
3.1	Modifica e pubblicazione delle storie create nella sessione precedente	I partecipanti modificano le loro storie sulle competenze civiche (prospettiva privata o professionale) e le pubblicano su StoryAP	3 ore	Lavoro individuale

4 – Secondo incontro: le metodologie di Storytelling – in presenza o da remote (4 ore)

Numero Sessione	Obiettivi	Contenuti della sessione	Durata	Commenti
4.1	Experimenting PV and DST to tell stories on civic competences	We experiment: - DST - PV - Drama Telling the stories that emerged in session 4	4.h	We work in three parallel subgroups in the 3 methodologies.

5 – Compiti per casa: Editing delle storie (4 ore)

Numero Sessione	Obiettivi	Contenuti della sessione	Durata	Commenti
5.1	Sperimentare le metodologie del video partecipato e del Digital Storytelling per raccontare storie sulle competenze civiche	Si procede con la fase di editing delle storie create nella sessione 6	4 ore	Lavoro individuale

6 – Terzo incontro: Condivisione di storie e riflessione – in presenza (4 ore)

Numero Sessione	Obiettivi	Contenuti della sessione	Durata	Commenti
6.1	Sperimentare l'utilizzo del Digital Storytelling e dei Video partecipati per raccontare storie riguardanti le competenze civiche	Condividiamo le storie prodotte nelle sessioni 6 e 7 Cosa succede mentre si pensa, si dà forma e si finalizza una storia? Com'è stato per noi, di cosa dobbiamo essere consapevoli quando proponiamo queste attività agli altri? Riflessione sull'applicazione delle metodologie autobiografiche in diversi contesti	4 ore	Condividere le storie è una parte molto importante del processo

7 – Compiti per casa: caricare le storie su StoryAP (2 ore)

Numero Sessione	Obiettivi	Contenuti della sessione	Durata	Commenti
7.1	Caricare le storie, i video e i digital storytelling prodotti su StoryAP	Caricare le storie, i video e i digital storytelling prodotti su StoryAP	2 ore	Lavoro individuale

8 – Quarto incontro; applicazione delle metodologie – in presenza (4 ore)

Numero Sessione	Obiettivi	Contenuti della sessione	Durata	Commenti
8.1	Applicazione delle metodologie apprese nei contesti	Riflessione metodologica Creazione di un piano di attuazione specifico per ogni contesto in cui si lavora	4 ore	Questa parte del corso è fondamentale per facilitare l'uso delle metodologie.

Appendice

Sessione Numero 2

Scrivere storie sulle competenze civiche

Durata	Attività	Obiettivi
20 m.	<p>Rompighiaccio: rievocazione di brevi memorie in coppia</p> <p>I partecipanti entrano in classe e incontrano un altro partecipante, condividendo un breve ricordo. Quindi i partecipanti cambiano persona, condividono un ricordo diverso e così via.</p> <p>(il facilitatore può prima mostrare l'esercizio, e poi lanciarlo, proponendo, all'inizio, di condividere ricordi sull'infanzia, ad esempio sui giochi dell'infanzia; poi il facilitatore può proporre di condividere ricordi liberi....).</p>	<p>Rompighiaccio.</p> <p>Questo esercizio ha lo scopo di:</p> <ul style="list-style-type: none"> -creare un contesto accogliente per condividere esperienze personali; -cominciare a rievocare i ricordi personali.
10 m.	<p>Breve introduzione al progetto e alle attività</p> <p>Prepariamo un poster o un volantino di progetto che riassume le informazioni fondamentali sul progetto e sul percorso.</p> <p>Definire gli obiettivi dell'attività</p> <p>Prepariamo un poster con l'obiettivo che ci proponiamo.</p> <p>Ad esempio possiamo proporre un poster con questi obiettivi: <i>Raccontiamo le nostre storie legate alle competenze civiche e sociali</i></p>	<p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> -definire gli obiettivi dell'attività
10 m.	<p>Regole di navigazione</p> <p>Proponiamo alcune regole comuni per il gruppo:</p> <p>Regole di navigazione</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Nessun giudizio e riservatezza</i> - <i>Nessun utilizzo di smartphone durante le attività</i> - <i>Mantenere il silenzio durante gli esercizi di scrittura autobiografica, come condizione mentale importante per immergersi nei ricordi</i> - <i>Durante la condivisione, si ascolta senza commentare e si leggono le storie senza aggiungere ulteriori commenti</i> - <i>Possiamo scrivere nella nostra lingua madre, e se la lingua di scambio è un'altra (es. inglese) possiamo fare un riassunto per la condivisione in inglese, dopo aver letto il testo nella lingua che abbiamo utilizzato-</i> <p>(si chiede ai partecipanti se hanno altre regole da proporre)</p>	<p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - creare e condividere le regole base per poter iniziare un percorso di storytelling.
2 h.	<p>Attività "La valigia dei ricordi" ...</p> <p>a) Il facilitatore mostra un poster con il titolo "La valigia dei ricordi...". Il poster racchiude diversi stimoli per la narrazione autobiografica, legati al tema del cambiamento, sia individuale che sociale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Persone da cui ho imparato qualcosa di importante per capire il 	<p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - facilitare l'emergere dei ricordi - aiutare a identificare le storie personali legate alle competenze

	<p>mondo, la società, le differenze culturali....</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quella volta che mi sono indignato davanti a un'ingiustizia - Quella volta che ho immaginato un mondo diverso - Quella volta che ho dato il mio contributo per il cambiamento sociale.. - (si possono trovare anche altre frasi stimolo....)... <p>b) Ogni partecipante prepara 10 carte formato A5. Le carte hanno un fronte e un retro, ogni partecipante scriverà brevemente su ciascuna delle carte (utilizzando solo una facciata) un ricordo, facendosi ispirare dalla frasi stimolo presenti nella "La valigia dei ricordi".</p> <p>c) Il gruppo condivide ricordi brevi; è molto importante chiedere ai partecipanti solo di leggere l'elenco dei ricordi, senza aggiungere ulteriori descrizioni, per non perdere troppo tempo. Questo passaggio – infatti – può essere considerato una preparazione alle fasi successive.</p> <p>d) Ogni partecipante sceglie uno dei ricordi personali, e scrive più dettagliatamente cosa è successo. Cosa ho imparato in quell'occasione? Questo ricordo sarà probabilmente quello che poi ognuno racconterà attraverso il Digital Storytelling.</p> <p>e) L'esercizio di scrittura prosegue con alcune domande approfondite: in che modo questo apprendimento è ancora importante per me adesso? Quanto è importante anche per gli altri?</p> <p>f) I partecipanti condividono le loro storie</p>	sociali e civiche
1 h.	<p>Riflessione sulle competenze civiche e sociali.</p> <p>Partendo da una mappa delle competenze civiche e sociali, cerchiamo di identificare le competenze presenti nelle storie che abbiamo raccontato e ricordato.</p> <p>Possiamo usare dei post-it.</p> <p>Proviamo a riflettere, attraverso la scrittura, quali competenze vorremmo sviluppare.</p>	<p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - aiutare a identificare le competenze sociali e civiche legate alle storie narrate; - facilitare la riflessione su quali competenze vorremmo sviluppare.
20 m.	<p>Debriefing.</p> <p>Conclusione e attività successiva.</p>	<p>Valutazione dell'attività.</p> <p>Condivisione delle nuove attività.</p>

Sessione Numero 3

Publicazione ed editing delle storie su StoryAP

Durata	Attività	Obiettivi
2 ore	Una volta a casa, i partecipanti si dedicheranno all'editing di quanto scritto nella sezione precedente. In particolare i prodotti finali saranno: - 10 brevi ricordi; - la storia che è stata raccontata in forma più estesa. Il documento includerà: - Titolo e autore - Un'immagine - la storia	Edit delle storie scritte nella sessione precedente
1 ora	I partecipanti caricheranno la storia su StoryAP. A tal fine dovranno: - creare un account personale sul portale; - caricare la storia, compilando i vari campi descrittivi.	Caricare le storie su StoryAP

Sessione Numero 4

Raccontare storie sulle competenze civiche attraverso le metodologie del Digital Storytelling e del video partecipato.

In questa sessione i partecipanti si sono divisi in due gruppi, per mettere in pratica le metodologie.

Digital Storytelling

Durata	Attività	Obiettivi
20 m.	Gioco rompighiaccio a tua scelta Introduzione alla metodologia del Digital Storytelling	Obiettivi: - creare un'atmosfera di cooperazione nel gruppo - Introduzione alla metodologia DST
1 h.	Creare gli scripts Ogni partecipante crea le sceneggiature partendo da una delle storie scritte nella fase precedente. Lo script sarà di circa 250 parole.	Obiettivi: - Creare gli script - verificare l'efficacia degli script

	<p>Condivisione e controllo degli scripts</p> <p>Condividiamo gli script</p> <p>Il facilitatore dà degli stimoli, se necessario, per approfondire le storie; in particolare ciò che andremo ad evidenziare sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> - I significati e i valori personali che stanno alla base della storia - Il significato "collettivo", ovvero perché la storia raccontata può essere importante anche per gli Altri 	<p>- specificare bene perché la storia raccontata può essere importante anche per gli Altri</p>
1 ora	<p>Laboratorio</p> <p>Questa fase vede la realizzazione di più azioni contemporaneamente; la sala deve essere dotata di più postazioni di lavoro, e deve esserci uno spazio per la registrazione. Tutti possono, a seconda dell'andamento della storia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - terminare o modificare lo script - trovare le immagini - scrivere lo storyboard - registrare l'audio - avviare il montaggio <p>In questa fase il facilitatore e altri aiutanti aiutano i partecipanti in queste azioni.</p>	<p>Obiettivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Supportare I partecipanti nelle varie azioni che portano alla realizzazione di un Digital Storytelling
15 min	<p>Pausa caffè</p>	
35 min.	<p>Video editing</p> <p>Il facilitatore fornisce indicazioni al gruppo su come realizzare un montaggio video.</p>	<p>Obiettivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dare istruzioni su come eseguire l'editing del video
40 m.	<p>Laboratorio</p> <p>In questa fase continua la realizzazione di più azioni contemporaneamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - terminare o modificare lo script - trovare le immagini - scrivere lo storyboard - registrare l'audio - avviare il montaggio <p>In questa fase il facilitatore e altri aiutanti aiutano i partecipanti in queste azioni.</p>	<p>Objective:</p> <ul style="list-style-type: none"> - accompany the participants in the various actions needed to carry out the DST
20 m.	<p>Feedbacks e conclusione</p> <p>Il facilitatore dà alcune indicazioni sulle cose da fare per il prossimo incontro.</p> <p>L'incontro si conclude con un breve feedback dei partecipanti.</p>	<p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - condividere l'esperienza dei partecipanti - dare istruzioni per i passaggi successivi

Video partecipato e video interviste

Durata	Attività	Obiettivi
30 min	<p>Attività 1: rompighiaccio- gioco dei nomi <i>Tutti si presentano davanti alla telecamera. Il video creato viene rivisto in gruppo</i></p> <p>Introduzione all'approccio del Video Partecipativo. Usare il video come strumento di sviluppo del gruppo per costruire relazioni di gruppo, catalizzare l'esplorazione/ricerca su temi e problematiche.</p> <p>Regole di base del video partecipato: tutti si alternano in ogni ruolo.</p> <p>Attività 2 -Domande <i>Ogni persona fa a turno una domanda alla persona accanto a sé, si registra e si rivede in gruppo.</i></p> <p>Esplorazione-riflessione attraverso la registrazione e la riproduzione, stabilire dinamiche di squadra collaborative e far emergere ciò che conta per i collaboratori della comunità</p>	<p>Creare un'atmosfera di cooperazione nel gruppo In che modo il Video Partecipativo può essere utilizzato come struttura per raccontare storie</p> <p>Espressione personale I partecipanti parlano di se stessi davanti alla telecamera e si abituanano a vedersi</p> <p>Costruire un approccio curioso I partecipanti imparano a porre domande e ad ascoltarsi a vicenda, a costruire il lavoro di squadra e le competenze tecniche</p>
30 ore	<p>Processo di editing utilizzando la tecnica dell' "In camera" editing</p> <p>Prima il gruppo decide il tema, poi ogni persona presenta una o 2 frasi alla telecamera a turno. La prima persona introduce il video l'ultima persona lo conclude. Si riproduce il video in presenza del gruppo e si discute.</p> <p>Discutere altri utilizzi della metodologia come quella del documentario "Shot by Shot" (vedere il manuale dei Percorsi educativi IO2 StoryDeC, Video partecipato, pagina 15)</p> <p>Introduzione all'uso delle video interviste. Come impostare i ruoli, domande aperte e chiuse</p>	<p>Creare un approccio esperienziale per introdurre l'uso della tecnologia video come modo per esplorare idee e temi in un ambiente di gruppo.</p>
1 ora	<p>Introduzione alle Video interviste</p> <p>Introdurre le "5 W dello Storytelling" (vedi metodologia "Le 5 W dello Storytelling", IO2 StoryDeC Percorsi Formativi)</p> <p>Pianifica 5 domande sul tema scelto partendo da una delle storie scritte nella fase precedente.</p> <p>Video intervista – In gruppi di 4 partecipanti si alterneranno per intervistarsi. Ove possibile, utilizzare microfoni a clip (lapel/lavieller). ruoli:</p> <p>-Operatore di ripresa (con videocamera su treppiede);</p>	<p>Sperimentare e fare pratica con le video interviste</p>

	<p>-intervistatore (aks domande non è in ripresa);</p> <p>-intervistato;</p> <p>-seconda fotocamera per filmare da un'altra angolazione, filmare i dettagli della scena e della persona intervistata, ecc.</p>	
15 min	Pausa caffè	
35 min	<p>Editing dei video</p> <p>Introduzione al montaggio delle video interviste.</p> <p>Registrazione, uso di elementi visivi per coprire le modifiche nei dialoghi. Discutere e presentare il software disponibile.</p> <p>Come importare filmati sul computer per l'editing</p>	Fornire informazioni su come modificare un'intervista
40 min	<p>Recording Visual sequences</p> <p>Introduzione al linguaggio delle sequenze video visive - L/S, M-S, C/U</p> <p>Dopo l'intervista, registrare immagini aggiuntive da utilizzare durante il processo di modificazione.</p> <p>Discutere cosa ha funzionato/non funzionato</p> <p>In questa fase prosegue la realizzazione di più azioni contemporaneamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - terminare o modificare lo script - trovare le immagini - scrivere lo storyboard - registrare l'audio - avviare il montaggio <p>Il facilitatore e altri aiutanti assistono i partecipanti in queste azioni.</p>	Impara la produzione e l'uso di contenuti aggiuntivi per la video intervista.
20 min	<p>Feedback e conclusioni</p> <p>Il facilitatore dà alcune indicazioni sulle cose da fare per il prossimo incontro.</p> <p>L'incontro si conclude con un breve feedback dei partecipanti.</p>	<p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - condividere l'esperienza dei partecipanti - dare istruzioni per i passaggi successivi

Sessione Numero 5

Editing delle storie create nella sessione 4

Dirata	Attività	Obiettivi
3 ore	Una volta a casa, i partecipanti modificheranno le storie iniziate nella sezione precedente, utilizzando un programma di editing.	Editing delle storie prodotte nella sessione precedente

Sessione numero 6

Condivisione delle storie

Durata	Attività	Obiettivi
1 ora	I partecipanti condivideranno le storie prodotte. A tal fine creeremo un ambiente accogliente e rispettoso. Proietteremo tutte le storie: ci sarà un momento di commento e riflessione.	Sperimentare la condivisione di storie, come momento molto importante nell'esperienza dello storytelling.
3 ore	Questa attività è dedicata all'approfondimento delle metodologie sperimentate nelle fasi precedenti. L'attività si compone di due aspetti: - ripercorriamo le fasi delle diverse metodologie; - rifletteremo su come utilizzare le metodologie nel contesto dei partecipanti.	Riflettere sulle metodologie e su come applicarle ai contesti di provenienza dei partecipanti.

Sessione Numero 7

Caricare le storie su StoryAP

Durata	Attività	Obiettivi
1 ora	I partecipanti caricheranno la storia su StoryAP. A tal fine, il contenuto del video deve essere prima caricato su Youtube o Vimeo.	Caricare le storie su StoryAP

Sessione Numero 8

Applicazione delle metodologie

Durata	Attività	Obiettivi
1 ora	I partecipanti, da soli o in piccoli gruppi, creeranno le attività da mettere in pratica nei rispettivi contesti. I workshop saranno definiti tenendo conto di vari fattori: <ul style="list-style-type: none">- Partecipanti di destinazione- Obiettivi educativi- Metodologie adottate	Progettare le attività da svolgere nei contesti di provenienza dei partecipanti.
3 ore	I partecipanti condivideranno i piani del workshop, attraverso giochi di ruolo, simulando lo svolgimento di parte delle attività pianificate, ricevendo feedback dai facilitatori e dagli altri partecipanti.	Condivisione e riflessione sui workshop progettati.