



IO1 Programma di formazione e
continua.

Manuale di formazione face
to face per i media digitali



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Introduzione al programma di formazione in servizio DIME e al manuale.

Il programma di formazione in servizio e il manuale è il primo risultato del progetto "DIME - Digital Media - a Bridge to Inclusion". L'obiettivo di questo programma di formazione è quello di sostenere gli educatori per adulti e giovani in prima linea per sviluppare le necessarie abilità e competenze in materia di media digitali per integrare le tecniche di disponibili nella loro pratica didattica. Con questo intendiamo dire che attraverso questo programma di formazione, gli educatori avranno la possibilità di impegnarsi con metodologie didattiche nuove e innovative, di lavorare con risorse digitali e in ambienti online, di praticare l'uso dei media disponibili come smartphone e dispositivi per la produzione di media digitali e di utilizzare la suite di risorse integrate e basate sulla ricerca con i loro gruppi di studenti per produrre cortometraggi e progetti creativi. Per raggiungere questi obiettivi, il team del progetto DIME ha composto un curriculum che comprende:

- 65 ore di materiale online auto-diretto, che fornisce contenuti su: apprendimento misto, online e mobile; lavoro di gruppo efficace per discenti adulti; networking; discussione di gruppo e attivazione di metodologie di apprendimento.
- 35 ore di formazione faccia a faccia, che agisce come un programma di formazione completa sui media digitali che copre argomenti come la teoria del cinema, soluzioni economicamente vantaggiose per la produzione di media digitali, la creazione di una troupe cinematografica, la comprensione dei ruoli nella produzione cinematografica, la pre-produzione, la produzione e la post-produzione di progetti cinematografici.

L'obiettivo di questa formazione in servizio è che, al termine della formazione, gli educatori in prima linea saranno in grado di applicare il kit di strumenti digitale di risorse didattiche incorporate e basate sull'indagine - sviluppato come parte del secondo risultato del progetto - per pianificare, sviluppare e produrre una serie di cortometraggi che includono un'intervista, un documentario con i loro gruppi di studenti giovani e adulti. Attraverso queste attività, gli studenti svilupperanno la loro



alfabetizzazione, capacità di calcolo, abilità digitali, lavoro di gruppo, capacità di comunicazione, consapevolezza ed espressione culturale.

Introduzione al manuale del formatore - Handbook per i Digital Media Workshop face to face

Il Manuale del formatore è stato progettato per fungere da guida per i formatori che erogano il Programma di formazione (IO1) sviluppato come risultato principale del progetto DIME. Questo manuale è stato progettato per coinvolgere attivamente i partecipanti nel processo di apprendimento. Si tratta di un output intellettuale chiave del progetto DIME: Media digitali - un ponte verso l'inclusione; finanziato dal programma Erasmus+.

Raccomandato: Si raccomanda di utilizzare il Manuale del formatore in combinazione con il contenuto delle risorse per le competenze chiave (IO2), create come risorse educative aperte e disponibili gratuitamente per l'uso e il download da www.dimeproject.eu.

Il Manuale del formatore comprende i seguenti elementi:

- Panoramica e introduzione al programma di formazione
- Descrittori dei 4 moduli previsti
- Piani didattici per la realizzazione dei workshop faccia a faccia
- Presentazioni in PowerPoint per la realizzazione delle sessioni faccia a faccia, disponibili in allegato al presente manuale.

Erogazione del programma di formazione in servizio

Questo manuale per formatori presenta i contenuti di apprendimento faccia a faccia del Programma di formazione, che deve essere realizzato attraverso una serie di workshop pratici.



Questo programma di studi è stato progettato per essere consegnato a educatori per adulti che lavorano con giovani discenti adulti a rischio di marginalizzazione . Da qui in poi, in questo manuale, questi educatori saranno chiamati "partecipanti".

Il curriculum faccia a faccia è presentato nei seguenti moduli:

- Modulo 1 - Teoria della produzione di media digitali
- Modulo 2 - Pratica di produzione di supporti digitali
- Modulo 3 - Post-produzione
- Modulo 4 - Abilità dei media digitali per l'insegnamento

Come accennato in precedenza, questo contenuto faccia a faccia è supportato da materiali didattici auto-diretti, accessibili attraverso il portale e-learning DIME, disponibile all'indirizzo: www.dimeproject.eu. I materiali didattici auto-diretti sono stati progettati e sviluppati per supportare l'erogazione della formazione in servizio DIME, fornendo ai partecipanti materiali aggiuntivi sui seguenti argomenti:

- Modulo A
 1. Lavoro di gruppo e di squadra
 2. Discussione di gruppo
 3. Prassi e metodi di insegnamento
- Modulo B
 - La rete
 - E-learning
 - Apprendimento mobile
 - Apprendimento misto

Note per il Trainer

- Questi moduli sono progettati per fornire flessibilità nella pianificazione, conduzione e valutazione del programma di formazione. Tutti i contenuti necessari per l'erogazione del programma sono contenuti nel Programma



di formazione in servizio e nel Manuale (IO1) scaricabile dal sito www.dimeproject.eu.

- Si tratta di un curriculum modulare, per cui i moduli possono essere utilizzati indipendentemente l'uno dall'altro e possono anche essere allungati o accorciati a seconda del livello di esperienza e competenza dei partecipanti.
- Gli argomenti di questo curriculum faccia a faccia si basano sugli elementi pratici dell'uso dei media digitali per presentare e produrre materiali didattici. Per quanto riguarda i contenuti teorici, alcuni di questi argomenti sono trattati solo nel curriculum e saranno poi oggetto di formazione a distanza per i singoli partecipanti da intraprendere nel loro tempo libero.
- E' importante che, durante lo svolgimento di questa formazione, i partecipanti siano sicuri e competenti nell'uso dei media digitali nel loro lavoro con i giovani studenti emarginati. A questo modo, il formatore dovrebbe coinvolgere i partecipanti nella consegna delle conoscenze previste dal curriculum , incoraggiare la partecipazione ed essere pronto ad adattare il materiale se è necessario spostando l'attenzione su elementi più tecnici previsti dal programma di formazione.
- Prima di ogni sessione, chiedete a tutti di spegnere i telefoni durante il workshop e di mettere un'etichetta con il nome sulla scrivania/persona.

Le cose da fare e non fare di questo programma di formazione

I seguenti "fare e non fare" dovrebbero sempre essere tenuti a mente dal formatore durante ogni sessione di apprendimento.



Da fare:

- Preparare in anticipo
 1. Coinvolgere i partecipanti e incoraggiare la partecipazione
 2. Utilizzare ausili visivi e fare riferimento a www.dimeproject.eu per ulteriori risorse di apprendimento auto-diretto.
 3. Parlare in modo chiaro e collegare un argomento all'altro
 4. Utilizzare la sequenza logica degli argomenti
 5. Incoraggiare le domande e fornire un feedback
 6. Riassunto e riepilogo alla fine di ogni sessione
 7. Utilizzare la buona gestione del tempo
 8. Essere consapevoli del linguaggio del corpo dei partecipanti
 9. Mantenere il gruppo concentrato sul compito
 10. Valutare come si va

Non farlo:

- Non parlare con la lavagna a fogli mobili
- Non bloccare gli ausili visivi
- Non stare in piedi in un punto..... muoviti per la stanza.
- Non ignorare i commenti e i feedback dei partecipanti (verbali e non verbali).
- Non leggere dal curriculum

Panoramica del Curriculum

Il curriculum è stato progettato per essere consegnato in un formato faccia a faccia, oltre 35 ore di contatto. Altre 65 ore di autoapprendimento autonomo sono disponibili attraverso il portale e-learning DIME.

Il curriculum faccia a faccia è suddiviso in quattro moduli:



Modulo 1 - Teoria della produzione di media digitali

Raggiungere un'alta qualità a basso costo

Registrazione e montaggio del suono

Registrazione e montaggio video

Legalità

Modulo 2 - Pratica di produzione di supporti digitali

Mani sulla formazione nella produzione audiovisiva

Modulo 3 - Post-produzione

Montaggio per il target di riferimento

Modello 4 - Abilità dei media digitali per l'insegnamento

Lezione di pianificazione del lavoro con i giovani adulti

Risultati di apprendimento

Al termine di questo corso di formazione, i partecipanti dovrebbero:

1. Essere in grado di produrre contenuti audiovisivi, utilizzando risorse a basso costo o prontamente disponibili, che siano appropriati per il pubblico destinatario.
2. Conoscere le restrizioni giuridiche e le responsabilità fondamentali che devono essere osservate quando si creano contenuti digitali per la diffusione pubblica.
3. Essere in grado di modificare i contenuti in modo appropriato per il pubblico di destinazione
4. Conoscere le basi dell'implementazione di una strategia di diffusione dei contenuti dei social media per raggiungere il target di riferimento.



5. Essere in grado di utilizzare questo curriculum per trasmettere il loro apprendimento ad altri gruppi o individui per facilitare un trasferimento a cascata dell'apprendimento dal curriculum DIME.

I piani di lezione sono sviluppati in linea con le teorie dell'apprendimento esperienziale di Kolb. I partecipanti eseguono esercizi volti a riflettere sulle loro conoscenze, percezioni ed esperienze. In seguito al feedback del gruppo e alla discussione, vengono offerte informazioni fattuali che consentono una riflessione informata e una rivalutazione, se pertinente.

Descrittori dei moduli

Modulo 1 - Teoria della produzione di media digitali

- Saranno introdotti gli strumenti di produzione audiovisiva. Verranno mostrate risorse a basso costo o prontamente disponibili che possono essere utilizzate per raggiungere elevati standard di produzione.
- I partecipanti saranno accompagnati attraverso la teoria della registrazione del suono, dell'illuminazione e delle riprese in un ambiente digitale con principi quali "l'illuminazione a tre punti" nell'illuminazione di un soggetto e "la regola dei terzi" nell'inquadratura dello scatto.
- I partecipanti saranno introdotti alle risorse audio e video che sono libere di usare e saranno portati a conoscenza dei requisiti legali che proibiscono o rendono inattuabile l'uso di altre risorse di questo tipo a causa del diritto d'autore o di altre questioni.



Modulo 2 - Pratica di produzione di supporti digitali

- Sulla base della teoria raccolta attraverso il Modulo 1, i partecipanti porteranno le loro conoscenze per la creazione di risorse audiovisive. Questi possono essere progetti individuali o di gruppo.
- I progetti saranno registrati utilizzando risorse a basso costo o prontamente disponibili e saranno conformi alle realtà giuridiche delineate nel Modulo 1.
- Questi progetti saranno prodotti in modo tale da avere opzioni nel processo di post-produzione per la diffusione attraverso una varietà di piattaforme diverse, comprese le piattaforme di social media in cui gli educatori per adulti possono raggiungere i giovani discenti adulti.

Modulo 3 - Post-produzione

- I partecipanti potranno modificare i progetti creati nel Modulo 2 in uno o più formati, a seconda delle modalità di diffusione che hanno deciso di seguire.
- Questi progetti saranno ora caricati su un canale YouTube privato da utilizzare nell'insegnamento.

Modulo 4 - Abilità dei media digitali per l'insegnamento

- I partecipanti svilupperanno un piano di lezioni/attività per mostrare come utilizzeranno le loro nuove competenze digitali nel lavoro con i giovani adulti.

Modulo 1 - Teoria della produzione di media digitali

Tempo assegnato: 12 ore

Unità 1 - Ruoli e strumenti di produzione

Tempo assegnato: 4,5 ore

Risultati dell'apprendimento



Questa unità istruirà i partecipanti:

1. i ruoli chiave in un team di produzione di media digitali.
2. attrezzature di produzione e consigli per l'improvvisazione.

Piano delle lezioni

Contenuto e metodo	Proces so verbale	Materiali	Valutazione/Valuta zione
<p><u>Introduzione e presentazioni</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Poiché questa è la prima sessione in cui i partecipanti si conoscono, il formatore si presenta, fa una breve introduzione alla formazione e poi chiede a tutti i partecipanti di presentarsi.• Girando intorno al gruppo di partecipanti, il formatore chiede agli studenti di dichiarare:<ul style="list-style-type: none">• Il loro nome,• Il loro background professionale• La loro motivazione a partecipare a questa formazione.	<u>30</u>	Camera con sedie disposte a semicerchio	<ul style="list-style-type: none">• I partecipanti si impegneranno nell'attività introduttiva e si conosceranno reciprocamente.
<p><u>Contenuti multimediali digitali su YouTube</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Per introdurre i partecipanti ai formati multimediali digitali su YouTube, il formatore mostrerà una varietà (fino a 5) diversi clip YouTube - questi possono mostrare diversi stili su YouTube o possono includere alcuni dei clip YouTube preferiti dal formatore.• Dopo ogni video, l'insegnante/formatore discuterà il video con il gruppo, evidenziando le caratteristiche principali.	<u>30</u>	Sala formazione con spazio per le sessioni di break-out Penne e materiali per prendere appunti per le squadre Proiettore, schermo e laptop	<ul style="list-style-type: none">• Come compito a casa, tutti i partecipanti (o gruppi - da formare successivamente e nella sessione) identificheranno il loro video preferito su YouTube e lo presenteranno al gruppo più avanti nel programma.



<ul style="list-style-type: none"> Lo scopo di questa attività è quello di far sì che i partecipanti si trovino nella mente giusta per produrre questo tipo di contenuti. 		<p>Accesso a YouTube e elenco dei video</p>	
<p><u>Chi è chi in produzione?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzando una lavagna nera, una lavagna bianca o una lavagna a fogli mobili per registrare i suggerimenti del gruppo, il formatore chiede loro di nominare quanti più ruoli possibili in un team di produzione audiovisiva e di elaborare ciò che ogni ruolo comporta (es. regista, operatore del boom, produttore, ecc.). Una volta esaurite le loro idee, il formatore utilizza una presentazione su diapositiva per identificare i membri di un team di base necessari per svolgere i compiti essenziali per la produzione di media digitali. A questo punto questi ruoli sono assegnati ai membri del gruppo per il progetto di produzione pratica o progetti futuri. A seconda delle dimensioni del gruppo è possibile formare uno o più team di produzione. Il formatore può decidere quale membro del gruppo è responsabile per ogni ruolo come meglio crede - per esempio, chiedendo a chi è interessato ad assumere il ruolo specifico o semplicemente traendo nomi da un cappello. 	<p><u>75</u></p>	<p>Sala formazione con spazio per le sessioni di break-out</p> <p>Penne e materiali per prendere appunti per le squadre</p> <p>Lavagna, lavagna, lavagna bianca o lavagna a fogli mobili e pennarello</p> <p>Proiettore, schermo e laptop</p> <p>Presentazione diapositive</p>	<ul style="list-style-type: none"> La comprensione di base dei ruoli è dimostrata dalla selezione di gruppo di questi ruoli all'interno del proprio team/team.



<p><u>Gli strumenti del commercio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzando una presentazione di diapositive, il formatore delinea le attrezzature di produzione utilizzate nella produzione di supporti digitali - macchina fotografica, treppiede, braccio, microfono, ecc. • Dopo l'introduzione di ogni strumento di produzione viene mostrata un'alternativa economica, gratuita o facilmente reperibile. • Ad esempio, un microfono su un'asta del braccio può essere sostituito da uno smartphone con un'applicazione di registrazione audio digitale in "modalità di volo" bloccata all'estremità di un "selfie stick" telescopico. • I membri del team di produzione, come assegnato nella sessione precedente, devono ora assumersi la responsabilità di assicurare le attrezzature di cui hanno bisogno per svolgere la loro funzione all'interno del team. • Ad esempio, una persona con fotocamera deve assicurarsi di avere accesso a un dispositivo di acquisizione video come uno smartphone con una fotocamera di alta qualità e una memoria interna o esterna sufficiente per registrare un numero sufficiente di filmati. • Ad ogni membro della "troupe cinematografica" viene dato del tempo per mettere in sicurezza e esercitarsi con il proprio strumento particolare. 	<p><u>75</u></p>	<p>Sala formazione con spazio per le sessioni di break-out</p> <p>Penne e materiali per prendere appunti per le squadre</p> <p>Proiettore, schermo e laptop</p> <p>Presentazione diapositive</p> <p>Almeno un esempio di ciascuno degli strumenti di produzione "hack" necessari per garantire che almeno un team completamente equipaggiato o possa operare.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La comprensione di questo elemento è dimostrata dal successo nell'assemblaggio di un kit di produzione audiovisiva.
---	------------------	---	---



<p><u>Prova</u></p> <ul style="list-style-type: none">• La squadra o le squadre ora tentano di registrare video e audio di una semplice intervista.• Le seguenti unità istruiranno i partecipanti sulle buone pratiche, i suggerimenti e la teoria, ma questo esercizio ha un duplice scopo.• Metterà in evidenza sia le capacità naturali all'interno del gruppo, sia l'opportunità per i partecipanti di sperimentare potenziali ostacoli e insidie nel processo di produzione audiovisiva, come ad esempio filmare nella sorgente luminosa invece di allontanarsi da essa.• Il formatore modera una discussione di gruppo sui successi e le sfide vissute durante la prova.• Il formatore prende nota di questi punti per un potenziale utilizzo nel Modulo 2 dove vengono intrapresi progetti pratici.	<p><u>60</u></p>	<p>Sala formazione con spazio per le sessioni di break-out</p> <p>Penne e materiali per prendere appunti per le squadre</p> <p>Lavagna a fogli mobili e marker per la registrazione e dei feedback di gruppo</p> <p>Tutte le squadre dovrebbero avere gli strumenti necessari per registrare questa breve intervista.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Feedback dal gruppo durante la discussione per mostrare l'autoapprendimento sulle sfide di base della produzione audiovisiva.
--	------------------	---	---

Unità 2 - Come creare buoni contenuti audio-visivi

Tempo assegnato: 4,5 ore

Risultati dell'apprendimento

Questa unità istruirà i partecipanti:

1. metodi e teorie di illuminazione per la pellicola digitale



2. metodi e teorie di funzionamento della fotocamera per la pellicola digitale
3. metodi e teorie di cattura del suono per la pellicola digitale

Piano delle lezioni

Contenuto e metodo	Processo verbale	Materiali	Valutazione/Valutazione
<p><u>Cosa rende buoni e cattivi i contenuti?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante/formatore introduce i partecipanti a questo argomento mostrando esempi di buoni e cattivi contenuti video da YouTube. • Dopo ogni video, ai partecipanti viene chiesto di votare se ritengono che questo sia un esempio di contenuto buono o cattivo e di giustificare la loro risposta. 	<p><u>30</u></p>	<p>Sala formazione con spazio per le sessioni di break-out</p> <p>Penne e materiali per prendere appunti per le squadre</p> <p>Proiettore, schermo e laptop</p> <p>Accesso a YouTube ed elenco dei video rilevanti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • I partecipanti si impegneranno in attività di discussione di gruppo per mostrare la loro comprensione di ciò che rende buoni i contenuti video.
<p><u>Illuminazione</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzando la presentazione della diapositiva, il formatore guida il gruppo attraverso le varie regole, suggerimenti e metodi per assicurare che l'illuminazione sia appropriata per la produzione audiovisiva. 	<p><u>75</u></p>	<p>Sala formazione con spazio per le sessioni di break-out</p> <p>Penne e materiali per prendere appunti per le squadre</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La valutazione avverrà attraverso l'applicazione pratica delle informazioni qui apprese nei moduli successivi.



<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzando esempi online e offline il formatore mostra l'illuminazione di video sui social media con esempi da YouTube. • All'interno di questa presentazione i partecipanti vedranno l'illuminazione naturale "diurna", l'illuminazione da studio a tre punti, l'illuminazione "ad anello" - come spesso utilizzato da Youtubers e l'illuminazione "hack" che utilizza superfici riflettenti per "rimbalzare" la luce disponibile. • L'insegnante/formatore mostrerà agli studenti alcuni consigli e trucchi per replicare questa illuminazione, utilizzando metodi economici. • Le squadre avranno poi 15-20 minuti per esercitarsi a filmare una breve scena, regolando l'illuminazione come dimostrato. • Dopo questa attività, il gruppo può fornire al formatore un feedback su come ha trovato questa attività. 		<p>Proiettore, schermo e laptop</p> <p>Presentazione diapositive</p> <p>Accesso agli esempi video</p> <p>Lavagna a fogli mobili e marker per la registrazione e dei feedback di gruppo</p>	
<p><u>Funzionamento della telecamera</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzando la presentazione della diapositiva il formatore guida il gruppo attraverso le varie regole, suggerimenti e metodi coinvolti nella cattura di video. 	<p><u>75</u></p>	<p>Sala formazione con spazio per le sessioni di break-out</p> <p>Penne e materiali per</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La valutazione avverrà attraverso l'applicazione pratica delle informazioni qui apprese nei moduli successivi.



<ul style="list-style-type: none"> • Il formatore spiega prima di tutto questi aspetti per la cinematografia tradizionale, e poi fornisce esempi di come queste tecniche possono essere replicate utilizzando tecnologie accessibili come gli smartphone. • L'insegnante/formatore dà quindi ad ogni squadra 15-20 minuti per esercitarsi utilizzando alcune di queste tecniche per catturare semplici filmati nella stanza. • Dopo questa attività, il formatore condurrà una breve sessione di revisione e feedback per accertare come i team hanno trovato questa attività e se hanno incontrato qualche difficoltà. 		<p>prendere appunti per le squadre</p> <p>Proiettore, schermo e laptop</p> <p>Presentazione diapositive</p> <p>Lavagna a fogli mobili e marker per la registrazione e dei feedback di gruppo</p>	
<p><u>Cattura del suono</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzando la presentazione della diapositiva il formatore guida il gruppo attraverso le varie regole, suggerimenti e metodi coinvolti nella cattura del suono. • Come per le attività precedenti, l'insegnante/formatore mostrerà come catturare il suono utilizzando tecnologie accessibili - utilizzando un'applicazione per smartphone e uno stick selfie, invece di usare un boom. • Le squadre avranno a disposizione 15-20 minuti per esercitarsi nella 	<p><u>75</u></p>	<p>Sala formazione con spazio per le sessioni di break-out</p> <p>Penne e materiali per prendere appunti per le squadre</p> <p>Proiettore, schermo e laptop</p> <p>Presentazione diapositive</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La valutazione avverrà attraverso l'applicazione pratica delle informazioni qui apprese nei moduli successivi.



registrazione del suono usando questo metodo, e daranno un feedback al gruppo su come hanno trovato questo metodo e se hanno avuto problemi.		Lavagna a fogli mobili e marker per la registrazione e dei feedback di gruppo	
<p><u>Avvolgere</u></p> <ul style="list-style-type: none"> I partecipanti si impegneranno in un feedback di gruppo in cui ciascuno di essi offrirà un elemento di informazione appreso in questa unità, che, a loro avviso, sarà di particolare utilità nel garantire la possibilità di creare contenuti audiovisivi. 	<u>15</u>	<p>Sala di formazione con sedie disposte a semicerchio</p> <p>Lavagna a fogli mobili e marker per la registrazione e dei feedback di gruppo</p>	<ul style="list-style-type: none"> La valutazione avverrà attraverso l'applicazione pratica delle informazioni qui apprese nei moduli successivi.

Unità 3 - Amministrazione e legalità

Tempo assegnato: 3 ore

Risultati dell'apprendimento

Questa unità istruirà i partecipanti:

- gestione della produzione nella produzione audiovisiva
- legalità importanti da osservare nella produzione audiovisiva

Piano delle lezioni

Contenuto e metodo	Processo verbale	Materiali	Valutazione
--------------------	------------------	-----------	-------------



<p><u>Introduzione all'amministrazione e alla legalità</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Prima di introdurre questo argomento, il formatore mira ad acquisire una comprensione della conoscenza dell'argomento da parte dei partecipanti tenendo una breve discussione di gruppo. • Qui l'insegnante/formatore chiede a tutti i team di fare un brainstorming delle legalità legate alla produzione audio-video e di trovare quante più questioni legali possibili nei loro gruppi. • Dopo 20 minuti, l'insegnante/formatore ospita una discussione di gruppo e, utilizzando lavagna a fogli mobili e pennarello, cattura le questioni principali elencate da ciascun gruppo. 	<p><u>30</u></p>	<p>Sala formazione con spazio per le sessioni di break-out</p> <p>Lavagna a fogli mobili e pennarello</p> <p>Penne e materiali per prendere appunti per le squadre</p>	<ul style="list-style-type: none"> • I partecipanti si impegneranno completamente in attività di brainstorming di gruppo e di discussione di gruppo e prenderanno appunti per sostenere il loro apprendimento.
<p><u>Legalità</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Il formatore presenta una presentazione diapositiva che passa attraverso i relativi punti per assicurare che i partecipanti siano consapevoli delle restrizioni legali e che la loro importanza sia apprezzata. • Queste legalità includono l'uso della proprietà intellettuale protetta da copyright - musica, immagini, parole o filmati, permessi di talento, permessi di localizzazione, 	<p><u>60</u></p>	<p>Sala formazione con spazio per le sessioni di break-out</p> <p>Penne e materiali per prendere appunti per le squadre</p> <p>Proiettore, schermo e laptop</p>	<ul style="list-style-type: none"> • I partecipanti si impegneranno completamente in attività di brainstorming di gruppo e di discussione di gruppo e prenderanno appunti per sostenere il loro apprendimento.



<p>riprese di persone in pubblico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dopo questa presentazione, il formatore conduce una breve discussione di gruppo su come queste legalità entrano in gioco per i processi di produzione video di ogni squadra. • Il formatore invita tutti i gruppi a fare un brainstorming sulle questioni legali che dovrebbero considerare nello sviluppo dei loro progetti locali. • Dopo 20 minuti, l'insegnante/formatore invita tutte le squadre a presentare le loro scoperte al gruppo - con l'insegnante/formatore che prende nota dei punti principali su una lavagna a fogli mobili. 		<p>Presentazione diapositive</p> <p>Lavagna a fogli mobili e marker per la registrazione e dei feedback di gruppo</p>	
<p><u>Gestione della produzione</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • I compiti pratici e amministrativi legati alla produzione di media digitali sono discussi qui con l'aiuto della presentazione di diapositive. • I partecipanti ottengono una panoramica di base su argomenti come la pianificazione di luoghi, equipaggio e talenti, set, costumi, oggetti di scena, catering, budgeting e trasporti. • Ogni squadra ha a disposizione 30-45 minuti per creare un piano di gestione della produzione a campione per il breve video che verrà 	<p><u>90</u></p>	<p>Sala formazione con spazio per le sessioni di break-out</p> <p>Penne e materiali per prendere appunti per le squadre</p> <p>Proiettore, schermo e laptop</p>	<p>La valutazione avverrà attraverso l'applicazione pratica delle informazioni qui apprese nei moduli successivi.</p>



<p>girato successivamente nel programma di formazione.</p> <ul style="list-style-type: none">• Per sviluppare questo piano, ogni team deve considerare ciascuno dei seguenti elementi in relazione al proprio video:<ul style="list-style-type: none">• posizioni,• la programmazione dell'equipaggio e dei talenti,• Set,• costume,• oggetti di scena,• budgeting (se del caso).• Dopo che ogni gruppo ha sviluppato il proprio piano, sono invitati a condividere questo piano con il gruppo.• L'insegnante/formatore può prendere nota delle idee chiave su una lavagna a fogli mobili e fornire un feed-back ai singoli team se hanno omissso qualsiasi elemento dai loro piani.		<p>Presentazione diapositive</p> <p>Lavagna a fogli mobili e marker per la registrazione e dei feedback di gruppo</p>	
---	--	---	--



Modulo 2 - Produzione di supporti digitali

Tempo assegnato: 14 ore (3 ore di workshop e 11 ore di applicazione pratica per includere, se del caso, le pause).

Unità 1 - Opzioni del contenuto della produzione

Tempo assegnato: 3 ore

Risultati dell'apprendimento

Questa unità istruirà i partecipanti:

1. le varie opzioni audiovisive disponibili per raccontare una storia
2. le fasi pratiche di preparazione alla ripresa dei contenuti

Piano delle lezioni

Contenuto e metodo	Processo verbale	Materiali	Valutazione/Valutazione
<u>Apertura del laboratorio</u> <ul style="list-style-type: none">• Il formatore dà il benvenuto a tutti i partecipanti al workshop e introduce il piano di produzione di questo modulo.• Il formatore risponde a tutte le domande aperte che i partecipanti possono avere dal modulo precedente.	<u>10</u>	Sala formazione con spazio per le sessioni di break-out	<ul style="list-style-type: none">• Discussione di gruppo che porta ad un consenso che dimostra la comprensione dei possibili tipi di contenuti e la loro adeguatezza ad un determinato pubblico.• Si raggiunge un consenso sui due pezzi audio-visivi da creare per il progetto del team.
<u>Pianificazione del progetto</u> <ul style="list-style-type: none">• Usando esempi pratici da una presentazione su diapositive, il formatore guiderà i partecipanti attraverso i vari tipi di contenuti.• Questi includono documentario, fiction, animazione, trasmissione in diretta e trasmissione personale.• L'insegnante/formatore può utilizzare i link forniti o sostituire questi link con	<u>120</u>	Penne e materiali per prendere appunti per le squadre Lavagna, lavagna, lavagna bianca o lavagna a fogli mobili e pennarello Proiettore, schermo e laptop	



<p>contenuti simili che ritiene più appropriati per il gruppo con cui sta lavorando.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saranno fornite informazioni, in ogni caso, sui tipi di messaggi adeguati al formato, sulla metodologia di produzione di tali contenuti e sul tipo di consumatore che questo formato attrae. • L'insegnante/formatore chiede ai partecipanti di lavorare nei loro team per fare brainstorming del proprio video - in questa attività di brainstrom, ai team viene chiesto di identificare chi è il loro gruppo target per il loro video, qual è il loro messaggio chiave o argomento per il video e quale formato useranno per catturare il loro video. • I partecipanti devono scegliere due metodi audiovisivi per trasmettere il loro messaggio. • Ad esempio, questo può essere (a) YouTuber che parla direttamente alla telecamera e (b) Breve filmato teatrale. • Il progetto di gruppo prevede la creazione di questi due contenuti. 		Presentazioni e diapositive	
<p><u>Pre-produzione</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Le squadre devono ora fare tutti i preparativi per le riprese dei loro due progetti. • Dovrebbero decidere su tali questioni come la 	60	Penne e materiale per prendere appunti per tutte le squadre.	<ul style="list-style-type: none"> • Le squadre collaborano per sviluppare un "piano di ripresa" per i loro progetti.



lunghezza appropriata del video, sceneggiato o improvvisato, legalità, luoghi, luoghi, attrezzature, ecc.			
---	--	--	--

Unità 2 - Produzione

Tempo assegnato: 11 ore

Risultati dell'apprendimento

Questa unità fornirà ai partecipanti un'esperienza pratica:

1. creazione di contenuti multimediali digitali
2. lavoro di squadra

Piano delle lezioni

Contenuto e metodo	Processo verbale	Materiali	Valutazione/Valutazione
<p><u>Storyboarding</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Il formatore farà una breve presentazione su come sviluppare uno storyboard per il loro progetto cinematografico.• L'insegnante/formatore mostrerà ai partecipanti diversi esempi di storyboard, chiedendo loro di leggere i campioni di storyboard e spiegare cosa pensano stia accadendo in ogni scena.• Il formatore distribuisce quindi copie di modelli di storyboard ad ogni squadra.• Lavorando nei loro team, il formatore istruisce tutti i partecipanti a contribuire allo sviluppo degli storyboard per i loro due progetti cinematografici.	<u>120</u>	<p>Modelli di storyboard per tutte le squadre</p> <p>Penne e materiali per prendere appunti per tutte le squadre</p>	<ul style="list-style-type: none">• Tutte le squadre produrranno due storyboard - uno per ogni loro progetto cinematografico.



<ul style="list-style-type: none"> • Il formatore può muoversi tra i team in questa attività, supervisionando lo sviluppo degli storyboard. 			
<p><u>Produzione</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Le squadre creeranno ora i loro due contenuti concordati, guidati dal loro piano di ripresa. • Il ruolo del formatore in questa fase è quello di fornire supporto a partire dai materiali trattati finora. • Inoltre, il formatore può assumere la posizione di 'Primo Assistente Direttore', ricordando al team il programma concordato in modo che, mentre la diversa natura dei contenuti richiederà un certo grado di flessibilità, l'esercizio complessivo può essere completato entro i tempi previsti. • Il formatore deve assicurare che tutte le autorizzazioni e i requisiti legali siano rispettati durante il processo di creazione e che la salute e la sicurezza siano tenute in piena considerazione. • Ad ogni team è data la libertà, in termini di location e soggetto, di creare due pezzi di contenuti audiovisivi in due stili diversi. 	<p><u>540</u></p>	<p>Apparecchiature per la produzione di contenuti multimediali digitali identificate in precedenza per tutti i team</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tutte le squadre dovrebbero garantire che i contenuti siano ripresi con successo, completi e in tempi brevi. • Le squadre dovrebbero inoltre garantire il rispetto di tutte le legalità e le autorizzazioni.



Modulo 3 - Post produzione

Tempo assegnato: 6 ore

Unità 1 - Teoria del montaggio cinematografico

Tempo assegnato: 1 ora

Risultati dell'apprendimento

Questa unità istruirà i partecipanti:

1. principi di base della redazione

Piano delle lezioni

Contenuto e metodo	Processo verbale	Materiali	Valutazione/Valutazione
<p><u>Teoria del montaggio</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizzando una presentazione di diapositive, il formatore guida i partecipanti attraverso i principi del montaggio video.• Ciò include una serie di immagini riordinate in vari modi.• I partecipanti raccontano le storie che ogni disposizione delle immagini suggerisce, dimostrando così	<p><u>60</u></p>	<p>Sala formazione con spazio per le sessioni di break-out</p> <p>Penne e materiali per prendere appunti per le squadre</p>	<ul style="list-style-type: none">• I partecipanti prenderanno appunti per sostenere il loro apprendimento.



<p>l'importanza di modificare le decisioni per raccontare con precisione la storia che si intende raccontare.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Campioni di contenuti sono mostrati con e senza musica per illustrare l'effetto e, ancora una volta, il gruppo ne discute. 		<p>Proiettore, schermo e laptop</p> <p>Presentazioni e diapositive</p>	
--	--	--	--

Unità 2 - Teoria dell'editing audio

Tempo assegnato: 2 ore

Risultati dell'apprendimento

Questa unità istruirà i partecipanti:

1. principi di base dell'editing audio

Piano delle lezioni

Contenuto e metodo	Processo verbale	Materiali	Valutazione/Valutazione
<p><u>Teoria e pratica dell'editing audio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Il formatore invita tutti i team a scaricare una copia del software di editing audio Audacity. • Il software può essere scaricato all'indirizzo http://www.audacityteam.org/ • L'insegnante/formatore guiderà i partecipanti attraverso l'editing audio di base utilizzando il software Audacity, che è gratuito e semplice da usare. • Utilizzando il primo dei tutorial disponibili sul sito web di 	<p><u>120</u></p>	<p>Ogni gruppo deve avere accesso a un computer portatile o computer e scaricare gratuitamente il software Audacity e l'apposito manuale online per completare</p>	<ul style="list-style-type: none"> • I partecipanti eseguono l'editing audio di base utilizzando il software.



<p>Audacity http://manual.audacityteam.org/man/tutorial_editing_an_existing_file.html). i partecipanti praticano le basi dell'editing audio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il formatore condividerà quindi un breve video di simulazione su come usare Audacity con ogni gruppo in modo da poter replicare i passi del proprio team per modificare correttamente l'audio. • Ogni squadra ha 60-90 minuti per modificare i propri file audio. 		<p>questa unità.</p> <p>Sala formazione con spazio per le sessioni di break-out</p> <p>Penne e materiali per prendere appunti per le squadre</p> <p>Proiettore, schermo e laptop</p>	
---	--	--	--

Unità 3 - Elaborazione del progetto

Tempo assegnato: 3 ore

Risultati dell'apprendimento

Questa unità fornirà ai partecipanti un'esperienza pratica:

1. modifica del contenuto video

Piano delle lezioni

Contenuto e metodo	Processo verbale	Materiali	Valutazione/Valutazione
<p><u>Pratica di redazione del progetto</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • I partecipanti possono ora modificare i loro contenuti audio-visivi utilizzando il software di editing gratuito a loro disposizione (ad esempio, "iMovies" su piattaforme Apple o 	<p><u>180</u></p>	<p>Ogni gruppo deve avere accesso a un computer portatile o a un computer portatile e a software di editing facilmente</p>	<ul style="list-style-type: none"> • I partecipanti producono due pezzi audio-visivi modificati.



<p>"Windows Movie Maker" su piattaforme PC.</p> <ul style="list-style-type: none">• I manuali di accompagnamento del software possono essere utilizzati per aiutare i partecipanti che hanno difficoltà ad affrontarne l'uso pratico.• Il formatore dovrebbe ricordare ai partecipanti di rispettare le leggi sul copyright per quanto riguarda la musica o le immagini che decidono di utilizzare.• Durante questa sessione, i partecipanti lavorano in spazi di break-out per montare e completare i loro progetti cinematografici.• Il formatore circola tra le squadre, fornendo assistenza e guida quando necessario.		<p>reperibili come iMovies o Windows Movie Maker.</p> <p>Sala formazione con spazio per le sessioni di break-out</p> <p>Penne e materiali per prendere appunti per le squadre</p> <p>Proiettore, schermo e laptop</p>	
---	--	---	--

Modulo 4 - Abilità dei media digitali per l'insegnamento

Tempo assegnato: 3 ore

Unità 1 - Uso delle abilità dei media digitali nella pratica d'insegnamento

Tempo assegnato: 3 ore

Risultati dell'apprendimento

Questa unità fornirà ai partecipanti un'esperienza pratica:

1. pianificare una lezione o un'attività per giovani adulti utilizzando le loro nuove competenze



Piano delle lezioni

Contenuto e metodo	Processo verbale	Materiali	Valutazione
<p><u>Video su YouTube</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Come attività di wrap up, ogni squadra è invitata a riflettere sul video di YouTube che ha scelto come video "preferito" all'inizio del programma di formazione. • A ciascuno di loro viene chiesto di presentare il proprio video di YouTube a tutto il gruppo e di dichiarare che cosa gli piace di esso. • Ora che ogni gruppo ha completato il processo di produzione e montaggio dei propri video, il formatore pone ad ogni squadra alcune domande per commentare i valori di produzione del video scelto. • Una volta che tutti i gruppi hanno presentato i loro video, il formatore invita tutti i gruppi a caricare i loro video finali montati sul canale privato YouTube creato per la formazione DIME. 	<p><u>60</u></p>	<p>Come prerequisito per questa attività, il formatore dovrebbe creare un canale YouTube privato dove tutti i team possono caricare e condividere i loro progetti video.</p> <p>Sala corsi con sedie per tutti i partecipanti</p> <p>Proiettore, laptop e schermo</p> <p>Accesso a YouTube</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ogni team presenterà il proprio video su YouTube e dimostrerà il proprio apprendimento rispondendo alle domande poste dal formatore.
<p><u>Utilizzo delle abilità dei media digitali nella pratica di insegnamento</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Una volta che tutti i progetti cinematografici sono stati caricati su YouTube, il formatore conduce una breve discussione di gruppo su come i team possono ora utilizzare le loro capacità di 	<p><u>75</u></p>	<p>Copie di un modello di piano di lezione in bianco per tutti i partecipanti</p> <p>Penne e materiale per</p>	<ul style="list-style-type: none"> • I partecipanti svilupperanno un piano di lezione che evidenzierà come utilizzeranno le loro nuove competenze nel loro lavoro con i giovani adulti.



<p>produzione video nel loro lavoro con i giovani adulti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante/formatore fornisce a tutti i partecipanti un modello di piano di lezione in bianco e chiede a ciascun partecipante di completare il modello di piano di lezione. • I partecipanti sono invitati a riflettere sulle nuove competenze che hanno sviluppato nell'ambito di questa formazione e a pianificare una lezione o un'attività che possono svolgere con i giovani adulti, con queste nuove competenze. • Ad un membro di ogni gruppo viene chiesto di presentare il piano di lezione al gruppo. • Lo scopo di questa attività è quello di facilitare la condivisione di idee e conoscenze tra i diversi partecipanti. 		<p>prendere appunti per tutti i partecipanti</p>	
<p><u>Revisione e valutazione</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Il formatore chiude la sessione con una discussione di gruppo sull'esperienza del gruppo con questo esercizio, concentrandosi su ciò che è stato notato o appreso. • Ad ogni partecipante viene inoltre chiesto di indicare come utilizzeranno le competenze sviluppate nel loro lavoro con i giovani adulti. • Il formatore distribuisce copie di una scheda di valutazione a tutti i partecipanti e chiede che la compilino e gliela restituiscano. 	<p><u>15</u></p>	<p>Copie della scheda di valutazione per tutti i partecipanti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • I partecipanti si impegnano in tutte le attività di valutazione e compilano un breve modulo di valutazione.



<ul style="list-style-type: none">• Il formatore ringrazia tutti i partecipanti per il loro coinvolgimento in ciascuno dei moduli, e il loro sforzo nel completare i loro progetti video; e chiude il workshop.			
---	--	--	--



INNEO



CALLIDUS
OBRAZOVANJE d.o.o.

inn^oventum



SVEB ■ Schweizerischer Verband für Weiterbildung
FSEA ■ Federación italiana per le Formazioni continue
Swiss Federation for Adult Learning



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"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."

Project Number: 2017-1-UK01-KA204-036515