

**BOOSTING GLOBAL CITIZENSHIP EDUCATION
USING DIGITAL STORYTELLING**



**Linee guida per
insegnanti e formatori
Secondo livello del corso
pilota**

www.brights-project.eu



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

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the contents which reflects 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.

Acronimo del progetto	del	BRIGHTS
Titolo del progetto	del	Boosting Global Citizenship Education using Digital Storytelling
Work Package		WP3 Aggiornamento del kit formativo
Titolo Deliverable	del	Linee guida per insegnanti e educatori - Secondo livello del corso pilota
Livello di disseminazione	di	Pubblico
Versione		1.2
Data di consegna		05/04/2018
Parole chiave		Digital Storytelling, Educazione alla Cittadinanza Globale, Storyboard
Abstract		Queste linee guida intendono fornire informazioni e istruzioni utili agli insegnanti e ai formatori per organizzare le attività di formazione con i giovani per produrre le storie digitali.
Autori		MAKS, USGM, All Digital con il contributo di tutti i partner
Progetto n°		580256-EPP-1-2016-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
Accordo n°		2016-2790 / 001 - 001
Website		www.brights-project.eu



Linee guida per insegnanti e formatori

Secondo livello del corso pilota



Questo lavoro è disponibile nei termini della licenza [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) (CC BY-NC-SA 4.0)



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

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the contents which reflects 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.

Indice

1.	BRIGHTS: il corso pilota	6
2.	Inclusione dei giovani a rischio di esclusione	7
3.	Contenuti formativi e strumenti	8
4.	Attività formative.....	9
5.	Requisiti delle storie digitali e criteri di selezione.....	11
6.	Comunità online sulla ECG	13
7.	Assegnazione dei certificati	15
8.	Il concorso internazionale	15

Abstract

Queste linee guida hanno lo scopo di aiutare gli insegnanti e gli educatori partecipanti a BRIGHTS nell'organizzare le loro attività formative con i giovani e creare le storie digitali sull'Educazione alla Cittadinanza Globale.

Il documento comprende svariate tematiche. Più in dettaglio, la prima parte definisce la fase pilota che coinvolge gli insegnanti/educatori e i giovani nel quadro dell'intero percorso formativo messo in atto durante il progetto. Poi spiega l'importanza del coinvolgimento dei ragazzi a rischio di emarginazione e introduce brevemente il potenziale inclusivo della metodologia del digital storytelling. Le parti successive del documento forniscono una serie di istruzioni per organizzare le attività formative e produrre delle storie digitali efficaci e di valore. Inoltre viene presentato il collegamento con la Comunità Online sull'Educazione alla Cittadinanza Globale e si fornisce una breve spiegazione sul rilascio dei certificati. In conclusione, le linee guida introducono anche il lancio del Concorso Internazionale e forniscono informazioni riguardo le procedure di selezione.

1. BRIGHTS: il corso pilota

Il corso di BRIGHTS "Insegnare l'Educazione alla Cittadinanza Globale attraverso il Digital Storytelling" si rivolge agli insegnanti e ai formatori che lavorano con i giovani; consiste in un primo livello pilota che comprende sia un MOOC e una formazione in presenza e un secondo livello pilota che vede la cooperazione finale tra insegnanti/educatori e studenti.

Il principale gruppo di destinatari diretti comprende insegnanti e educatori della scuola secondaria provenienti dai quattro paesi partner (Italia, Belgio, Grecia e Croazia), i quali hanno beneficiato del supporto dei tutor nazionali durante l'apprendimento (primo livello pilota).

I giovani sono i beneficiari finali dell'intero processo e il loro compito è produrre storie digitali con i propri insegnanti e educatori sotto la supervisione dei tutor.

Questo documento è una guida all'organizzazione del **corso pilota di secondo livello** che coinvolge almeno 100 insegnanti e educatori (25 a paese), che hanno completato il corso misto e posseggono le conoscenze e le capacità necessarie per organizzare sessioni pratiche con i giovani. Un totale di 1500 studenti/giovani parteciperà al processo di produzione delle storie digitali con un impegno medio di 15 studenti ad insegnante/educatore. Il corso pilota di secondo livello si prevede durerà un totale di 25 ore per ogni gruppo di lavoro in ognuno dei paesi partner. Il risultato della fase di pilotaggio con i giovani è la produzione di **almeno 100 storie digitali** sulla Cittadinanza Globale. Le storie saranno valutate e selezionate in occasione del Concorso Europeo "**BRIGHTS Awards: la migliore storia digitale sulla Cittadinanza Globale**" che verrà lanciato ad Aprile 2018.

Alla fine del corso pilota di 25 ore, gli studenti saranno in grado di:

- Esaminare gli elementi essenziali di una buona storia digitale;
- Comprendere i passaggi e gli elementi principali dell'elaborazione della sceneggiatura;

- Assemblare tutti gli elementi (testo, immagini, narrazione, musica) e creare una storia digitale sull'Educazione alla Cittadinanza Globale (ECG);
- Pubblicare e condividere online la storia digitale.

2. Inclusione dei giovani a rischio di esclusione

Uno dei principali obiettivi del progetto è di sviluppare modalità innovative per lavorare con giovani a rischio di emarginazione. Almeno il **30% dei ragazzi partecipanti alla formazione di BRIGHTS deve essere a rischio di marginalizzazione sociale**, dovuta, ad esempio, al background migratorio, allo status socio-economico dei genitori, all'etnia, la religione, il luogo di residenza, ecc. Questi fattori possono notoriamente avere un impatto sull'emarginazione sociale e sulla disoccupazione.

Per coinvolgere al meglio i giovani a rischio, il progetto si focalizza su strategie educative sia formali sia non-formali, queste ultime concepite per coloro che hanno uno scarso livello di istruzione e che sono a maggior rischio di esclusione. In particolare il progetto BRIGHTS intende sfruttare le storie digitali personali come mezzo a disposizione di tutti per poter essere visti e ascoltati. In *Digital Storytelling- Capturing Lives, Creating Community*¹, il narratore digitale pioniere, Joe Lambert, illustra l'importanza dello storytelling come strumento per le persone attraverso il quale esprimere, comprendere e articolare esperienze nel mondo di tutti i giorni. È una tecnica per rompere le barriere e aumentare la comprensione tra le generazioni, etnie e altri contesti che generano divario socio-economico.

Il digital storytelling è uno strumento che porta benefici all'interno dell'istruzione e della comunicazione istituzionale.

¹ *Digital Storytelling Capturing Lives, Creating Community* by Joe Lambert, Digital Diner Press, 2006

Tutti gli insegnanti/educatori responsabili del secondo livello pilota in ognuno dei paesi partner assicureranno il coinvolgimento attivo dei giovani a rischio di marginalizzazione e valuteranno l'efficacia di questa metodologia nel promuovere l'inclusione e la partecipazione.

3. Contenuti formativi e strumenti

Cosa è necessario per un progetto sul digital storytelling?

Tempo previsto:

La durata suggerita per un progetto sul digital storytelling è di circa 25 ore, distribuite idealmente in 4-5 giorni all'interno di una settimana. A queste ore può essere aggiunto del tempo extra per la ricerca, gli incontri, per fare foto e registrazioni.

La creazione di una storia digitale prevede tre fasi:

1. Brainstorming e scrittura della storia
2. Creazione o raccolta di foto, suono e musica
3. Montaggio e finalizzazione del video su un computer o un tablet

La fine del progetto consiste normalmente nella proiezione delle storie affinché i partecipanti e i loro colleghi possano vederle.

Numero dei partecipanti:

Un gruppo di lavoro non dovrebbe superare quasi mai i 10 – 12 partecipanti per ragioni pratiche. Se il vostro gruppo eccede questo numero, dovrete suddividerlo e far lavorare i partecipanti parallelamente.

Strutture e attrezzature richieste:

- Una sala confortevole per la formazione che permette sia un'interazione tra i gruppi che un lavoro individuale.
- Una sala silenziosa dove i partecipanti possono registrare la loro voce
- Un computer o un tablet per ogni partecipante con una connessione internet stabile e con installati Davinci Resolve o iMovie (vedi Modulo 4 del MOOC)
- Una fotocamera digitale per scattare foto
- Un cavo o un lettore di schede per trasferire le foto sul computer
- Uno smart phone, tablet, video camera o un registratore per registrare una traccia vocale
- Cuffie audio per ogni partecipante per ascoltare le registrazioni
- Modelli di Storyboard che possono essere stampati dalla lettura 4.1 del MOOC o creati direttamente dai partecipanti
- Una raccolta di foto che stimolino l'immaginazione e/o che lascino spazio a diverse interpretazioni (spesso i facilitatori usano le schede del gioco da tavola "Dixit")
- Carta e penne affinché i partecipanti possano prendere appunti

4. Attività formative

I partecipanti creano delle storie originali che includono testo, disegni, foto, animazione, audio e video. Utilizzano strumenti tecnologici, come fotocamere digitali e tablet, per dare vita alle loro storie. Le idee per le storie possono venire da esperienze personali e familiari, legami con altre culture, persone reali o immaginarie, luoghi o eventi. Alla fine del corso i partecipanti organizzano un evento e usano i social media per diffondere la loro storia.

Fasi:

0. Introduzione al digital storytelling



1. Trovare un'idea: di cosa vuoi parlare?
2. Creazione di uno scenario e di un copione
3. Ricerca e raccolta del materiale di base
4. Registrazione di suono e video, scansione delle foto
5. Montaggio: video, foto/immagini, suoni, effetti e mixaggio
6. Finalizzazione con effetti, titoli e titoli di coda, esportazione del file video
7. Proiezione e/o pubblicazione online attraverso i social media

A seconda del tipo di progetto e delle caratteristiche del vostro gruppo, il piano del corso e delle sessioni differiranno leggermente, ma essenzialmente assomiglieranno al programma del corso MOOC (distribuito in 4 sessioni della durata di 6-8 ore):

Sessione 1

- Attività per rompere il ghiaccio, iniziare a conoscersi
- Introduzione al digital storytelling (mostrare esempi)
- Introduzione alla ECG come tema comune
- Compito individuale: pensa a due aneddoti della tua esperienza personale che siano collegati al tema
- Story circle, condividere e commentare gli aneddoti degli altri

Sessione 2

- La teoria dello storytelling per principianti (come funzionano le storie, qual è la struttura classica e come scrivere una storia che coinvolga il pubblico?)
- Scrivere un copione/storyboard

Sessione 3

- Teoria della fotografia per principianti (quali sono le caratteristiche di una buona immagine da creare e usare in termini di qualità tecnica e artistica?)
- Linguaggio visivo (simbolismo delle immagini)
- Informazioni base sul copyright
- Raccogliere materiale (video + immagini + audio) per costruire la storia
- Introduzione al montaggio video

Sessione 4

- Registrazione della voce fuori campo
- Montaggio video
- Ultimi ritocchi (titoli, esportazione etc.)
- Proiezione all'interno del gruppo
- Valutazione

5. Requisiti delle storie digitali e criteri di selezione

Le storie digitali dovrebbero essere prodotte seguendo una serie di regole:

- Le storie digitali sono una sequenza di immagini e/o video brevi di una durata massima di 3 minuti. Nelle storie digitali può essere inclusa sia musica che voce fuori campo, anche contemporaneamente;
- Le storie digitali possono essere prodotte in inglese o nelle lingue nazionali dei partner. Le 4 storie che verranno selezionate per il concorso in ogni paese partner verranno sottotitolate in inglese dai tutor nazionali (dettagli sul Concorso Internazionale verranno forniti di seguito nel documento).
- Le storie digitali per il progetto BRIGHTS iniziano con una schermata contenente il titolo del video e il loghi di BRIGHTS e del Programma Erasmus+.

-La penultima schermata delle storie digitali deve contenere:

- Il nome e il cognome dell'autore/degli autori
 - La scuola/istituto
 - La città
 - Il paese
 - La nota di copyright (vedi le istruzioni di seguito nel paragrafo "Questioni di Copyright")
- L'ultima schermata delle storie digitali deve contenere il seguente testo: "Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute." Seguite i requisiti relativi all'identità visive disponibili a questo indirizzo internet: https://eacea.ec.europa.eu/about-eacea/visual-identity_en

Questioni di Copyright

I video devono rispettare le regole del copyright e riferire chiaramente e adeguatamente qualsiasi materiale "creative commons" utilizzato.

I gruppi di studenti dovrebbero possedere il copyright per tutti i video e le foto che useranno nei loro video – altrimenti dovrebbero usare materiali liberi da copyright.

Le immagini, i video e la musica migliori da includere nelle storie digitali sono quelle che i partecipanti creano da soli. Se i partecipanti scelgono di usare lavori personali di altri devono essere sicuri di avere il diritto di utilizzarli accreditarli alla persona che li ha creati – questo dovrebbe essere fatto su una schermata alla fine della storia digitale.

Le storie digitali prodotte all'interno del progetto BRIGHTS saranno protette da copyright nell'ambito della licenza Creative Commons. Queste licenze sono messe a disposizione gratuitamente e permettono ai creatori di comunicare quali diritti si riservano e a quali

rinunciano, a beneficio dei destinatari o di altri creatori. La licenza scelta è:

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 Unported (CC BY-NC-SA 4.0) che significa che i beneficiari sono liberi di condividere (copiare, distribuire e inviare il lavoro), rispettando le seguenti condizioni:

Attribuzione (BY) — Devi riconoscere una menzione di paternità adeguata, fornire un link alla licenza e indicare se sono state effettuate delle modifiche. Puoi fare ciò in qualsiasi maniera ragionevole possibile, ma non con modalità tali da suggerire che il licenziante avalli te o il tuo utilizzo del materiale.

Non Commerciale (NC) — Non puoi utilizzare il materiale per scopi commerciali.

Stessa Licenza (SA) — Se remixi, trasformi il materiale o ti basi su di esso, devi distribuire i tuoi contributi con la stessa licenza del materiale originario.

Per maggiori informazioni:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Per rendere chiaro che le storie digitali prodotte dai partecipanti al progetto BRIGHTS sono realizzate e distribuite sotto questa licenza, l'autore/gli autori devono includere la seguente immagine e testo:



Questo lavoro è disponibile nei termini della licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-NC-SA 4.0)

6. Comunità online sulla ECG

Durante l'intero percorso formativo di BRIGHTS, gli insegnanti e gli educatori hanno la possibilità di entrare a far parte di una community

europea di persone tra cui ricercatori, professionisti dell'istruzione e stakeholder interessati all'Educazione alla Cittadinanza Globale. La **Comunità online sulla ECG** è ospitata nella piattaforma Unite-IT (<http://www.unite-it.eu/>) e vi si può accedere direttamente attraverso questo indirizzo: <http://www.unite-it.eu/group/global-citizenship-education>. Questa offre l'opportunità di arricchire la propria esperienza di apprendimento attraverso un ampio spettro di prospettive e esperienze a livello internazionale.

Durante il corso pilota di secondo livello, gli **insegnanti e i formatori** dovranno fare uso della Comunità online sulla ECG per:

- Mantenere i contatti con gli insegnanti/tutor dai vari paesi partner;
- Continuare a condividere risorse e a scambiare buone pratiche;
- Discutere delle loro attività con gli studenti e chiedere delle raccomandazioni/dei suggerimenti ad altri insegnanti/educatori;
- Condividere le storie digitali create dagli studenti con il supporto degli insegnanti e raccogliere i feedback dal pubblico.

Gli **studenti** vi accederanno per:

- Entrare in contatto e avviare delle conversazioni con giovani europei sensibili alla questione dell'Educazione alla Cittadinanza Globale;
- Accedere a documenti e informazioni rilevanti sull'Educazione alla Cittadinanza Globale;
- Caricare le storie digitali che hanno creato con gli insegnanti o educatori;
- Guardare le storie prodotte dai ragazzi in tutta Europa.

7. Assegnazione dei certificati

Il certificato di frequenza al corso misto viene consegnato agli insegnanti/educatori che hanno frequentato almeno 8 delle 10 ore in presenza (prima fase pilota) e ha concluso le 25 ore di attività con i giovani (seconda fase pilota).

8. Il concorso internazionale

Il concorso di BRIGHTS "**BRIGHTS Awards: la migliore storia digitale sulla Cittadinanza Globale**" verrà lanciato il 15 Aprile 2018 quando dovrebbero iniziare le attività pilota in presenza con gli insegnanti/educatori e i giovani nei paesi del progetto e sarà chiuso a Giugno 2018, quando tutte le storie digitali verranno prodotte dai partecipanti (giovani supportati dai loro insegnanti o educatori).

Entro il 16 luglio 2018 i tutor nazionali selezioneranno le 4 migliori storie nazionali e entro la fine di luglio la giuria internazionale del concorso selezionerà le migliori storie nazionali (una per ogni paese) e la migliore storia europea.

All'inizio di settembre 2018, i vincitori a livello nazionale verranno annunciati e invitati a partecipare al workshop internazionale di BRIGHTS durante l'ALL DIGITAL Summit, che si terrà il 18 e il 19 ottobre 2018 a Bruxelles (le spese di viaggio e l'alloggio per i vincitori – 1 insegnante/formatore e 1 studente da ogni paese partecipante al progetto – saranno a carico del progetto).

La piattaforma Unite-IT verrà utilizzata per lanciare il Concorso BRIGHTS ad aprile. Il concorso sarà basato su un processo di selezione in due fasi:

- Durante **la prima fase** (fine di giugno), i partner chiederanno a tutti i partecipanti a BRIGHTS di inviare le loro storie digitali. Verranno distribuiti ai partecipanti 4 formulari in totale, uno per ogni lingua nazionale dei partner. Questi formulari daranno ai partecipanti le istruzioni necessarie per inviare il documento e il video al tutor nazionale di

riferimento. In questo modo i tutor nazionali riceveranno direttamente tutte le storie digitali prodotte nel loro paese entro la fine di giugno e poi selezioneranno le migliori 4 storie (che verranno sottotitolate in inglese) entro il 10 o il 15 luglio.

- **La seconda fase** del concorso è la creazione di una giuria internazionale e la selezione delle migliori storie. Vi saranno **2 premi**, uno per la migliore storia nazionale e uno per la migliore tra le 4 migliori nazionali vincitrici.

La giuria giudicherà le storie secondo i seguenti criteri:

1. Scelta dell'argomento e della rilevanza rispetto alle tematiche dell'ECG (una delle seguenti: Sviluppo sostenibile e stili di vita, Inclusione sociale e diversità culturale, Uguaglianza di genere, Pace e diritti umani, Cittadinanza attiva e democrazia)
2. Qualità del progetto e della scrittura: la storia riflette il punto di vista personale di chi l'ha creata?
3. Creatività e originalità
4. Esecuzione tecnica: Qualità del suono, delle immagini e del montaggio

Durante il concorso, Unite-IT verrà costantemente utilizzata per promuovere il concorso stesso e stimolare conversazioni e scambi tra i partecipanti (principalmente insegnanti e formatori).

I partner creeranno una galleria delle storie digitali sul **sito del progetto BRIGHTS** (includendo tutte le storie digitali ricevute durante il concorso). Gli insegnanti che partecipano al progetto dovranno incoraggiare gli studenti a condividere le loro storie con i propri compagni attraverso la **pagina Facebook di BRIGHTS** (@BrightsProject). Possono farlo inviando i file dei video attraverso Wetransfer ai loro tutor nazionali che si occuperanno della pubblicazione dei video su Facebook.