



Ministero dell'Istruzione e del Merito  
Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna

# STUDI E DOCUMENTI

Dicembre 2022

n.36

---

## Il videomaking nella NGC

Rosa Maria Caffio, Nunzio Papapietro

---

### Definizione

L'introduzione e lo studio del linguaggio visivo e delle tecniche di *videomaking* nella didattica nei diversi ordini e gradi dell'istruzione possono garantire la formazione di ambienti di *apprendimento per competenze* che pongano al centro gli studenti e le loro attuali esigenze culturali e formative. Considerato il cresciuto utilizzo dei canali di comunicazione visiva nelle relazioni quotidiane, l'acquisizione di strumenti e metodi di analisi che favoriscano la conoscenza della *grammatica delle immagini* e la consapevolezza della natura e della specificità del loro funzionamento, diviene obiettivo imprescindibile per una didattica al passo con i tempi e in grado di fornire gli strumenti per la comprensione del presente. Il potenziamento delle competenze nel cinema, nelle tecniche e nei mezzi di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, nonché l'alfabetizzazione all'arte, possono consentire una più efficace comprensione dei contenuti mediatici, così diffusi nella comunicazione contemporanea. La proliferazione di argomentazioni fallaci, basate su tecniche narrative spesso strutturate su un'efficace presa emotiva piuttosto che sull'attendibilità dei dati, richiede l'implementazione di percorsi di studio e approfondimento del linguaggio visivo e audiovisivo nei curricula scolastici.

### Descrizione

L'autoproduzione di video è una grande risorsa per stimolare il processo creativo e la curiosità degli studenti, li aiuta a pensare fuori dagli schemi, a osservare la realtà

attraverso diverse prospettive e a raccontarla in diverse modalità come booktrailer, interviste impossibili, dibattiti, telegiornali e reportage, cortometraggi e documentari, spot sociali e promozionali, tutorial. È un'occasione per ascoltare gli studenti in un modo unico, per scoprire cosa pensano e come apprendono.

La progettazione di video nella didattica può partire da un singolo docente e può essere inserita nella programmazione curricolare e disciplinare o può essere proposta e condivisa nei vari dipartimenti e consigli di classe, fino ad arrivare a creare dei laboratori a classi aperte.

In base alla tipologia di attività, da quelle proposte in classe a quelle laboratoriali, verranno proposte modalità diverse di attuazione: in classe si partirà dall'uso di dispositivi mobili e pannelli interattivi in dotazione alle classi, in laboratorio si potrà utilizzare un set di attrezzature dedicato (vedi Strumenti necessari).

### **Destinatari**

La creazione di video a scuola si sviluppa in tutti gli ordini e gradi, andando a crescere in complessità e coinvolgimento degli studenti in relazione alla loro età.

Nella scuola dell'infanzia e primaria il video è uno strumento a disposizione dei docenti per comunicare e rendere fruibili contenuti tramite il mezzo visivo e audiovisivo. È quindi consigliabile avviare percorsi di educazione all'immagine basati sull'analisi della composizione della scena e delle scelte visive, l'utilizzo della luce e dei colori, del suono e della voce, fino alla comprensione del punto di vista narrativo. Gli alunni possono cominciare a prendere dimestichezza con gli strumenti di ripresa nella scuola primaria, accompagnati dalla supervisione dei docenti e degli educatori. Nelle classi quarte e quinte della scuola primaria e in tutte quelle della scuola secondaria, gli studenti potranno intraprendere percorsi di autoproduzione video, anche utilizzando dispositivi mobili (personali e a disposizione dell'istituto) e applicazioni digitali, native e non.

### **Discipline e competenze disciplinari**

La centralità dell'attività laboratoriale può svilupparsi in tutte le discipline e favorire l'approfondimento delle fasi necessarie alla realizzazione di un prodotto audiovisivo: dalla stesura della sceneggiatura e dello storyboard, alla realizzazione delle riprese video, la cura dell'illuminazione e della fotografia, lo studio del suono e dell'editing audiovisivo, fino all'apprendimento dei rudimenti di post-produzione. Attraverso l'attività pratica e la possibilità di condividere esperienze, è possibile avvicinare gli studenti alla conoscenza critica del linguaggio visivo, sia al fine di una più efficace comprensione dei contenuti sia per il potenziamento di competenze in ambito espressivo, sociale e creativo. Tali competenze, sebbene

possano essere acquisite più facilmente tramite spazi e tempi laboratoriali dedicati, possono essere perseguite nella programmazione di diverse discipline, per il potenziamento delle capacità comunicative ed espressive dei discenti. Tra le discipline sono *in primis* direttamente interessate le materie attinenti l'apprendimento delle lingue, essendo linguistica ed espressiva l'area di competenze all'interno della quale si collocano il linguaggio visivo e audiovisivo. L'oralità, che è uno degli elementi cardine di questo tipo di comunicazione, viene stimolata e potenziata dal contesto autentico che si viene così a creare.

Data la doppia valenza degli strumenti di comunicazione audiovideo, utili sia alla documentazione di esperienze che al potenziamento di modalità espressive, anche le discipline non strettamente linguistiche possono essere utilmente integrate con percorsi laboratoriali sul *videomaking*, a supporto della comunicazione, della strutturazione e della divulgazione di dati e contenuti.

### **Competenze trasversali**

Tali percorsi possono raggiungere molto facilmente risultati utili in termini di potenziamento di competenze trasversali alle discipline, favorendo la padronanza di strumenti e la comunicazione in ambienti digitali, sviluppando gli aspetti sociali e relazionali nel lavoro cooperativo e in gruppi, migliorando la consapevolezza nella fruizione di contenuti mediatici.

L'organizzazione dei gruppi e dei ruoli permette a tutti gli studenti di partecipare attivamente al percorso di creazione di un video, dal regista al ciakista, al trovarobe, al light designer, agli sceneggiatori. Il progetto di *videomaking* a scuola diventa inclusivo e coinvolgente, offrendo la possibilità di approfondire contenuti anche nelle lingue straniere e in modalità CLIL.

### **Strumenti necessari**

#### *Setting di base (in classe)*

- Hardware:
  - dispositivo mobile per registrazione audio e video;
  - pc;
  - microfono USB;
- Software:
  - App di editing;
  - App di condivisione video;
- Arredi:
  - monitor interattivo.

### *Setting avanzato (laboratorio dedicato)*

- Hardware:
  - camera e video camera;
  - microfoni direzionali e d'ambiente;
  - computer dedicati al montaggio video (con schede video dotate di ram adeguata);
- Software:
  - programma di montaggio video (editor open source: Videopad, Davinci);
  - programma di montaggio audio (open source: Audacity);
- Arredi:
  - luci;
  - sfondo per chroma key (telo o parete verde/blu);
  - cavalletti e supporti per camera;
  - asta per microfono e attrezzature per microfono (dead cat).

### **Metodologie**

L'apprendimento delle competenze e dei saperi connessi al linguaggio audiovisuale è strettamente correlato al modello di insegnamento e apprendimento centrato sullo studente. Le progettualità possono essere condivisibili e basate su domande e argomenti-problemi che coinvolgono direttamente gli studenti, invitandoli a collaborare nella progettazione, nella risoluzione di problemi, nel processo decisionale o in attività di ricerca per periodi più o meno lunghi. Le metodologie attive come il *Project Based Learning*, il *cooperative learning* e gli EAS (Episodi di Apprendimento Situato) rappresentano un riferimento essenziale. Mediante tali progetti gli allievi acquisiscono autonomia e responsabilità, potenziano le proprie competenze e applicano conoscenze, realizzando obiettivi seguendo passi condivisi, fino alla realizzazione di uno o più elaborati conclusivi. Oltre alle competenze specifiche connesse all'ambito tematico, gli studenti sviluppano la capacità di lavorare in gruppo, definendo ruoli e rispetto delle scadenze, favoriti dalla supervisione dei docenti o di compagni con più esperienza, in tutoraggio tra pari, nel caso di laboratori attivati su classi aperte.

### **Valutazione**

Per valutare le competenze da acquisire in percorsi di apprendimento del linguaggio audiovisivo si può procedere analizzando l'impegno dello studente nel tempo e sfruttando l'assegnazione di compiti di realtà. Nell'espletamento dei compiti può essere effettuata una valutazione formativa, valorizzando i seguenti

indicatori: la capacità di trovare soluzioni alle problematiche che emergono, sfruttando abilità e conoscenze acquisite nell'ambito di lavoro, può essere valutata la capacità di mettere a frutto strumenti propri di specifiche discipline, l'autonomia dimostrata nell'affrontare il lavoro, la motivazione e la capacità di trasmettere entusiasmo ai compagni, la capacità di adattamento e l'organizzazione temporale dei percorsi di lavoro, la capacità di autovalutarsi, riportando difficoltà, riconoscendo il valore del confronto con gli altri e riuscendo a fare autocritica. Per ciascuno di questi indicatori possono essere utilizzati descrittori e livelli di apprendimento da base ad avanzato. Alle rubriche può affiancarsi l'utilizzo di griglie di valutazione incentrate sui progressi disciplinari e sull'analisi dei risultati ottenuti durante il processo di lavoro. Tutti gli step del processo di valutazione possono essere concordati e condivisi con gli studenti. Il progetto di autoproduzione di video è quindi anche una dimostrazione di apprendimento, che permette agli studenti di visualizzare i passaggi che hanno eseguito e le applicazioni che hanno realizzato, favorendo la metacognizione collegata all'esperienza.

Esempio di griglia di autovalutazione: [https://bit.ly/autovalutazione\\_video](https://bit.ly/autovalutazione_video).

## Esempi



Cittadinanza globale, vivere in modo responsabile, il mio primo vlog  
[https://bit.ly/my\\_first\\_vlog](https://bit.ly/my_first_vlog)



Ricetta del Blanc Manger di Matilde di Canossa  
[https://bit.ly/blanc\\_manger](https://bit.ly/blanc_manger)



Book trailer con Stop Motion, Dante e il circolo segreto dei poeti di Silvia Vecchini  
[https://bit.ly/Dante\\_circolodeipoeti](https://bit.ly/Dante_circolodeipoeti)



Scheda libro con iMovie, Novella 4, giorno 7 Decameron - G. Boccaccio  
<https://bit.ly/novella4>



Scheda libro con Spark Video, Wonder e disegni autoprodotti

[https://bit.ly/Wonder\\_video](https://bit.ly/Wonder_video)



Tutorial, come fare radio a scuola

[https://bit.ly/fareradio\\_tutorial](https://bit.ly/fareradio_tutorial)



Scheda film Romeo+Juliet

[https://bit.ly/Romeo\\_Juliet\\_schedafilm](https://bit.ly/Romeo_Juliet_schedafilm)

Come esempio di laboratorio a classi aperte si riporta il documentario realizzato nell'anno scolastico 2014/2015, presso l'Istituto Superiore "Caduti della Direttissima" di Castiglione dei Pepoli, in provincia di Bologna, sulla costruzione della galleria Direttissima Bologna-Firenze. Nel caso specifico il laboratorio ha proceduto a sbobinare e digitalizzare un archivio sonoro in dotazione della scuola, relativo ad un'indagine sui lavori della galleria Direttissima, utilizzando un registratore e un microfono. Dopo un percorso di acquisizione di competenze per la ripresa e il montaggio video, le classi del secondo biennio e dell'ultimo anno aderenti al progetto hanno avviato sopralluoghi e un lavoro di ricerca dei familiari degli operai intervistati. Sono quindi state realizzate immagini utili alla narrazione del documentario e interviste ad alcuni parenti resisi disponibili. Il lavoro è stato suddiviso tra un gruppo dedicato alla scrittura, un gruppo impegnato nelle riprese e un gruppo dedicato al montaggio e alla ricerca di ulteriori immagini di archivio. A conclusione del percorso, il documentario è stato proiettato alla presenza delle autorità cittadine. Per alcuni degli studenti partecipanti l'esperienza ha avuto valore orientativo per la scelta del percorso di studi successivo al diploma. Il documentario è pubblicato in rete, al link <https://youtu.be/yTGu9zzychk>.

Come esempio di documentazione di un'attività di istituto, si riporta il video "Il verso dell'upupa" (<https://www.youtube.com/watch?v=CvVTNhaBVz8>), realizzato all'interno di un progetto antidispersione scolastica presso l'Istituto Superiore Mattei di San Lazzaro, Bologna. Il progetto dedicato alla cura degli spazi esterni dell'Istituto tramite la realizzazione di *murales* è stato documentato con l'attivazione di un laboratorio, che ha visto la partecipazione dei docenti di educazione artistica e materie letterarie dell'Istituto, oltre ai ragazzi partecipanti al laboratorio. Il percorso didattico ha previsto la realizzazione dei *murales* con il contributo dei ragazzi e la documentazione video delle attività, accompagnata dalla redazione di una narrazione sul tema raffigurato.