



We are all together to raise awareness of cultural heritage

WAAT Guida per Educatori

Intellectual Output 1



M·E·R·I·G
Multidisciplinary European
Research Institute Graz



<https://waatproject.eu>

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



Partner responsabile: **Multidisciplinary European Research Institute Graz [MERIG]**

Editore/i: **Ursula Pretterhofer, Johann Laister [MERIG]**

Autore/i: **Ruth Martín Moro, Álvaro García Prieto [CEA Olmedo]; Giorgia Marchionni [EGINA]; Vlatka Lemić, Tamara Štefanac [ICARUS]; Ursula Pretterhofer, Johann Laister [MERIG]; Gintarė Gurevičiūtė-Gailė, Uršulė Padagienė, Paulius Gadeikis, Rūta Antanavičiūtė, Gražvydas Šaltupis [PLUNGE]; Bob Crezee, Ilja Nieuwland, Marieke van der Duin [QUIOSQ]**

Illustrazioni: **Pauline Baartmans [QUIOSQ]**

Codice del progetto: **2020-1-LT01-KA204-077823**

Indice

Sintesi	5
1. Concetti, valori e responsabilità del patrimonio – Considerazioni per la realizzazione di cortometraggi sul patrimonio.....	7
1.1 Punti principali.....	7
1.2 I video come parte della dinamica del patrimonio	9
1.3 Valutazione del patrimonio	9
1.4 Patrimonio e responsabilità	10
1.5 Categorie del patrimonio	11
1.6 L’uso della metafora	12
1.7 Conclusioni.....	12
2. Linee guida per educatori adulti su come produrre storie digitali.....	14
2.1 Le riprese.....	14
2.1.1 Come iniziare le riprese: scrivere una sceneggiatura	14
2.1.2 Misure standard per il video.....	14
2.1.3 Libro delle riprese.....	16
2.1.4 Consigli e trucchi per le riprese.....	16
2.1.5 Registrazione audio	18
2.1.6 Editing e produzione.....	19
2.1.7 Condizioni d’uso	21
2.2 Excursus: Responsabilità del patrimonio e tipologie di documentario	24
2.3 Excursus: Punti chiave della creazione di video promozionali	26
2.4 La piattaforma del progetto	28
2.4.1 Introduzione alla piattaforma del progetto	28
2.4.2 Registrazione e caricamento dei video sulla piattaforma digitale WAAT	29
3. Istruzioni su come usare le storie digitali nelle attività formative e come pianificare le lezioni...30	
3.1 Esempi di video digitali sul patrimonio culturale usati nell’istruzione.....	30
3.2 Programma didattico	31
1 Titolo	31
2 Spiegazione	31
3 Introduzione	31
4 Obiettivi	32

5	Contenuti.....	32
6	Metodologia	33
7	Durata	33
8	Attività.....	33
9	Conclusioni	36
4.	APPENDICE - Esperienze formative WAAT	37
4.1	Attività locali	37
4.2	Coinvolgimento degli stakeholder.....	37
4.3	Esperienza in generale.....	39
4.4	Conclusioni.....	40
5.	APPENDICE – Esempi di buone pratiche.....	41
	Introduzione.....	41
	CEA Olmedo, Spagna: Insegnare e imparare con il patrimonio immateriale	41
	EGInA, Italia: Promuovere l’Educazione alla Cittadinanza Globale attraverso il digital storytelling – Progetto BRIGHTS	42
	EGInA, Italia: Digital Welcome per cittadini di paesi terzi	43
	ICARUS Hvratska, Croazia: The side dish – Divulgazione delle attività museali	44
	ICARUS Hvratska, Croazia: Patrimonio culturale intangibile nella regione della Slavonia.....	44
	MERIG, Austria: Alena e la sua storia con il patrimonio culturale immateriale.....	45
	MERIG, Austria: Meet Naomi – Il potere dell’apprendimento informale	46
	Biblioteca Pubblica di Plungė, Lituania: Promuovere l’Educazione alla Cittadinanza Globale attraverso il digital storytelling – Plungė Smart Park	46
	QUIOSQ, Olanda: Il Planetario Reale Eise Eisinga di Fanaker	47
	QUIOSQ, Olanda: Da occupato a contaminato – una visione centenaria di una crisi mondiale.....	48

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un’approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l’uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Sintesi

WAAT mira a sviluppare un sistema moderno e dinamico di comprensione e promozione del patrimonio culturale attraverso storie digitali. Basandosi sul tema del patrimonio culturale, WAAT mostra come i cortometraggi autoprodotti possano essere applicati nell'istruzione per adulti e, allo stesso tempo, contribuisce a diffondere il patrimonio nel suo senso più ampio grazie a una piattaforma digitale per il patrimonio. Oltre a una comprensione costruttivista del patrimonio, intendiamo offrire un facile approccio alla produzione di digital video stories. Non servono particolari conoscenze nella cinematografia o attrezzature speciali. Sulla base di questa Guida WAAT per educatori, la fotocamera del tuo smartphone o tablet e le conoscenze base dell'utente sono sufficienti per produrre brevi digital video stories educative e caricarle sulla piattaforma digitale WAAT.

Dovrai scegliere una delle seguenti quattro categorie per classificare i video: patrimonio tangibile, intangibile, digitale e naturale. Il *patrimonio tangibile* include edifici e luoghi storici, monumenti, manufatti, ecc. che sono considerati degni di essere conservati per il futuro. Questi includono oggetti significativi per l'archeologia, l'architettura, la scienza o la tecnologia di una specifica cultura. D'altra parte, secondo le definizioni dell'UNESCO, il *patrimonio culturale immateriale* è una pratica, rappresentazione, espressione, conoscenza o abilità che fa parte del patrimonio culturale di un luogo come il folklore, i costumi, le credenze, le tradizioni, la conoscenza e la lingua. Il *patrimonio digitale* è l'uso dei media digitali al servizio della comprensione e della conservazione del patrimonio culturale e naturale. E il *patrimonio naturale* si riferisce alla somma degli elementi della biodiversità, inclusi flora e fauna, ecosistemi e strutture geologiche.

Concetto dinamico e costruttivista del patrimonio culturale

Il seguente capitolo introduce brevemente la comprensione costruttivista del patrimonio e i legami con la cinematografia come mezzo per la conservazione del patrimonio e, allo stesso tempo, come parte della formazione del patrimonio. Conoscerai anche gli aspetti della valutazione del patrimonio e delle considerazioni sulla paternità che sono di specifico interesse per la nostra piattaforma aperta di cortometraggi sul patrimonio.

Produzione di digital video stories e piattaforma digitale WAAT

Il capitolo "Linee guida per educatori adulti su come produrre storie digitali" introduce passo dopo passo il processo delle riprese e presenta la piattaforma del progetto WAAT. La prima parte comprende linee guida e suggerimenti relativi a stesura della sceneggiatura, attrezzatura, processo di riprese, registrazione audio, editing e produzione. Imparerai anche cosa considerare riguardo alla privacy, alla protezione dei dati, al copyright e all'etichettatura del materiale video con le licenze. Dopo la descrizione generale della produzione di un video, vengono affrontate le specifiche per WAAT: vengono presentate brevemente quattro forme di documentario (riflessivo, osservativo, partecipativo, espositivo) e i punti chiave per la creazione di video promozionali, che sembrano rilevanti per la realizzazione di video sul patrimonio. La seconda parte introduce la piattaforma digitale WAAT e descrive come si usa.

Applicazione delle storie digitali nell'istruzione per adulti

Il capitolo successivo delinea informazioni e istruzioni su come usare le storie digitali nelle attività formative, fornisce esempi per una riuscita integrazione delle storie digitali e, inoltre, presenta un intero programma didattico che comprende diversi aspetti dell'uso delle digital video stories.

Appendice

Nell'appendice è presentato un riassunto delle nostre esperienze fatte durante il WAAT nello sviluppo e nella produzione delle storie digitali. Inoltre, l'appendice comprende le buone pratiche sull'applicazione del digital storytelling nell'istruzione e nel campo del patrimonio culturale in Austria, Croazia, Italia, Lituania, Olanda, Spagna e nel resto d'Europa.

Fig. 1. Introduzione, processo e struttura generali della guida.

WAAT (We are all together to raise awareness of cultural heritage) è un progetto europeo di cooperazione co-finanziato dal programma Erasmus+. Il consorzio del progetto comprende la biblioteca pubblica di Plongé, coordinatrice del progetto (Lituania) e i partner ICARUS HRVATSKA (Croazia), Quiosq (Olanda), EGIInA SRL (Italia), il Multidisciplinary European Research Institute Graz (Austria) e il Centro de Educación de Adultos de Olmedo (Spagna).

1. Concetti, valori e responsabilità del patrimonio – Considerazioni per la realizzazione di cortometraggi sul patrimonio

Questo capitolo introduce i concetti chiave da tenere in mente quando si producono e condividono cortometraggi da usare per educare al patrimonio culturale. Le produzioni video, che dovranno essere condivise sulla piattaforma online di WAAT, contribuiranno allo scambio di valori del patrimonio europeo e promuoveranno i contatti con il patrimonio in maniera accessibile e sostenibile, assicurandosi anche di promuovere la creatività e il rispetto reciproco. La chiave del progetto è la nozione di patrimonio come dinamica di identificazione e appartenenza. Questa comprensione del patrimonio va oltre l'idea di patrimonio come semplice raccolta di oggetti statici che viaggiano nel tempo, anzi, enfatizza l'interpretazione continua di patrimonio – comprese tutte le sue forme di espressione, per esempio il cinema. In questo modo, tutti noi *interpretiamo* il patrimonio, e questo testo può aiutare a capire questo ruolo, le sue possibilità e le sue responsabilità.

1.1 Punti principali

Di particolare importanza per il progetto e per i suoi prodotti è il modo in cui ci rapportiamo ai concetti di patrimonio, formazione di patrimonio, valori del patrimonio e responsabilità in relazione alla produzione di cortometraggi. In questo breve capitolo verranno sottolineati questi concetti.

Discuteremo dell'estensione del concetto di patrimonio da una visione statica e orientata all'oggetto a una che è (anche) di natura dinamica e sociologica. Quando ci allontaniamo dal patrimonio inteso come insieme di oggetti contenenti informazioni, dobbiamo affrontare il processo dei suoi *valori* e della sua *valutazione* – a cui stiamo contribuendo nella creazione di un video sul patrimonio. La nozione di responsabilità aiuterà a osservare e garantire molteplici prospettive sulla piattaforma WAAT. Un'altra questione importante nel modo in cui lavoreremo è la scelta e il collegamento alle categorie del patrimonio: cosa sono e come le usiamo per i contenuti della nostra piattaforma che mirano al massimo scambio? Oltre a identificare le tematiche importanti per lavorare con la piattaforma video, considereremo anche alcuni approcci per realizzare il video stesso. Per questo, analizzeremo le diverse tipologie di documentario, l'uso delle metafore per mettere in relazione l'informazione storica con argomenti della società contemporanea.

Fig. 2. Il concetto di patrimonio: una panoramica storica

Che cos'è il patrimonio e perché è importante?

Praticamente tutte le specializzazioni del patrimonio si sono evolute dalla nozione di oggetti, documenti ed edifici come portatori di informazione culturali e spesso storiche. Le prime professioni

del patrimonio hanno dato la priorità alla conservazione di questi oggetti materiali del patrimonio affinché le informazioni fossero tramandate di generazione in generazione. In questo modo, questi oggetti di informazione storica non presentano problemi e sono leggibili: funzionano da contenitori di “prove” fisiche di processi passati, o “fonti” di eventi passati che possono (e dovrebbero) essere divulgati dai media come mostre, testi o immagini, in modo che il pubblico possa istruirsi dal loro contenuto, dalla loro ingenuità o dalla loro bellezza. Per molto tempo, questa mediazione di patrimonio è stata vista come processo secondario, essendo semplicemente il trasferimento di informazioni storiche monolitiche a un pubblico anonimo. Si credeva che il valore intrinseco dell’oggetto del patrimonio dipendesse dallo stato materiale dell’oggetto, e il lavoro sul patrimonio si concentrava sulla vulnerabilità materiale e sul costante bisogno di prendersi cura dell’oggetto stesso.

Questo modo di guardare al patrimonio, emerso nel diciannovesimo secolo e ancora influente, si concentra fortemente sull’atto di lasciare in eredità oggetti materiali alle generazioni future. Dagli ultimi anni del ventesimo secolo, teorici e professionisti del patrimonio hanno spostato la loro attenzione verso l’altra faccia della medaglia, cioè l’atto di ereditare, accettare e interpretare il passato, non solo da parte degli specialisti, ma dalla società in generale. Ora, il lavoro sul patrimonio non consiste solo nello stabilizzare gli oggetti materiali, ma anche nel facilitare il processo di identificazione con il passato. Molti di noi scelgono la via di mezzo tra “materia e mente”, mentre alcuni teorici sono estremi nelle loro posizioni: per esempio, l’antropologa ed esperta in patrimonio australiana Laurajane Smith afferma che “tutto il patrimonio è intangibile”, in quanto lo considera, per definizione, un costruito mentale.

In breve: la tendenza generale di teorizzare il patrimonio si è decisamente spostata dagli “oggetti” alle “persone”, dal “passato” al “presente”, dall’“informazione” al “valore”. Piuttosto che intendere il patrimonio come insieme di oggetti statici di informazione storica, lo affrontiamo sempre più come dinamica culturale continua che ha esiti temporanei (e mutevoli) nel presente. La differenza chiave tra queste posizioni può essere spiegata come la differenza tra un approccio *essenzialista* e una *costruttivista* al patrimonio. Con il primo vediamo gli oggetti del patrimonio come portatori di informazioni storiche che sono legate o “intrinseche” a un oggetto materiale, mentre il secondo propone la costruzione (e decostruzione) continua dei *valori* del patrimonio da parte delle persone nel presente.

Secondo i costruttivisti, il patrimonio è dinamico, complesso e contraddittorio, poiché diversi gruppi di persone formano e inscenano le loro costruzioni del patrimonio quando cercano di presentare e preservare la *loro* versione come la più genuina o vera. Da questa visione ne consegue che il patrimonio non è salvato dal passato, ma viene rappresentato nel presente ed è anche – necessariamente – sede di dibattito e persino di discordia. Inoltre, la visione costruttivista implica che le persone non siano legate al patrimonio solo dalla conoscenza, ma anche dalla memoria personale o collettiva, dalle emozioni, dalla nostalgia o da un senso di identità e appartenenza (o separazione!). Un’osservazione interessante è che non solo i sentimenti positivi, ma anche le forti emozioni negative influenzano le valutazioni del patrimonio e stimolano il dibattito sul patrimonio.

Come risultato di questo cambiamento paradigmatico, l’interesse accademico e professionale nel patrimonio si è esteso dagli specialismi sui contenuti alla ricerca del ruolo contemporaneo del patrimonio nella società. Senza escludere le pratiche di informazione sul patrimonio che sono vitali in

diversi contesti (come negli archivi e nelle raccolte di ricerca), troviamo che nello scambio pubblico, un approccio costruttivista al patrimonio si adatti meglio alla complessità della società, con obiettivi di diversità e inclusione sociale. Scegliamo di intendere il patrimonio come relazione dinamica con il passato e con gli altri, che plasmiamo con “oggetti” semi-stabili e una vasta gamma di espressioni di contenuto e valore.

1.2 I video come parte della dinamica del patrimonio

Quando abbracciamo questo approccio più sociologico e dinamico del patrimonio nel nostro progetto di produzione e scambio di video sul patrimonio, vale la pena discutere di alcune implicazioni. Innanzitutto, è importante capire lo status del video stesso nella dinamica del patrimonio – poiché questo status dipende dalla nostra comprensione del patrimonio.

Siamo dell’idea che il patrimonio visto come statico e robusto non è influenzato dalla sua mediazione. Visto come tale, il mezzo (come, ad esempio, un video) trasmette solo informazioni sul patrimonio, il suo ruolo sembra neutrale, senza influenzare il patrimonio stesso. Ma quando accettiamo l’interpretazione e la valutazione da parte della società contemporanea come parte della formazione del patrimonio, i nostri cortometraggi sono molto più che semplici “punti di accesso” al patrimonio. Sono parte del processo di formazione del patrimonio, piuttosto che semplici trasmissioni. Potremmo concludere che, alla luce di una comprensione costruttivista del patrimonio, i nostri video sono una parte intrinseca del patrimonio stesso.

1.3 Valutazione del patrimonio

In secondo luogo, quando comprendiamo che la nostra piattaforma cinematografica è formativa e creativa nella dinamica del patrimonio, ciò ci spinge anche a pensare al modo in cui il patrimonio può essere interpretato e valutato da tutti i partecipanti. È importante rendersi conto che i valori del patrimonio vengono sempre selezionati e valutati, spesso in maniera implicita. Nella professione del patrimonio, inizialmente nell’ambito del patrimonio tangibile e dei musei (ma anche in altri settori come quello degli interni e del territorio), sono stati sviluppati strumenti sistematici per analizzare e spiegare i valori del patrimonio. Spesso ciò avviene proponendo un’indagine metodologica sul patrimonio in questione, per poi assegnare un punteggio all’oggetto del patrimonio rispetto a un insieme di criteri di valutazione precostituiti. Negli ultimi venti anni, questa ricerca di valutazione è stata ampliata dalla semplice ricerca storica, archivistica e materiale a indagini che tengono conto anche di come il patrimonio funziona nella società, identificando e interrogando le comunità del patrimonio e mappando le relative reti. I criteri di valutazione sono stati estesi dai valori storici, estetici e scientifici a dei valori più sociali come i valori emotivi e spirituali così come quelli che si riferiscono all’identità e alla memoria. Nella nostra piattaforma cinematografica speriamo che la gamma di valori sia presa in considerazione e che i partecipanti siano stimolati a pensare ai valori locali o personali che potrebbero non essere conformi agli strumenti di valutazione esistenti.

Fig. 3. I criteri di valutazione della significatività

È interessante che, come risultato di questo sviluppo (ma anche sotto l'influenza della teoria del patrimonio immateriale), autori come il linguista olandese Rob Belemans abbiano messo in discussione l'indagine sistematica dei valori del patrimonio. Dopo tutto, poiché il patrimonio è sempre più rilevante secondo certi gruppi di persone (e non secondo altri), i criteri di valutazione e le pretese universali sono quantomeno problematici. I valori del patrimonio sono probabilmente locali e contingenti per certi gruppi.

Questo risuona con la critica sui modelli di valutazione del patrimonio di Laurajane Smith, che collega certi valori (storici ed estetici) all'orgoglio nazionale e ai grandi racconti di un paese. Suggestisce che la scelta di questi valori generici rispetto ai più morbidi e diversi valori sociali favorisce la maggioranza rispetto ai gruppi più piccoli e inascoltati della società. Identifica i modi irregolari di valutare il patrimonio, dando a certi gruppi della società un palcoscenico per la loro identità – mentre altri rimangono nell'ombra. Belemans e Smith mostrano che la valutazione del patrimonio può essere problematica, poiché spesso è ancora fatta da rappresentanti, e dalle élite. Con la nostra piattaforma cinematografica, speriamo di dare un modesto contributo a una valutazione più democratica del patrimonio.

1.4 Patrimonio e responsabilità

Ormai, il settore del patrimonio riconosce il legame tra gli oggetti del patrimonio e la società contemporanea, rendendo il patrimonio complesso e sfaccettato. Inoltre, i professionisti del settore hanno bisogno di decidere sul significato, la valutazione e le decisioni da prendere per rappresentare il patrimonio nella società contemporanea.

Lo stesso vale per noi nello sviluppo della nostra piattaforma di cortometraggi sul patrimonio. Come possiamo facilitare le espressioni da diversi punti di vista come noi puntiamo a fare, continuando a garantire qualità, onestà e rispetto? Un modo trasparente di affrontare questo tema nel nostro progetto potrebbe essere porre il focus sulla *responsabilità*. Abbiamo visto che il patrimonio non può essere visto separatamente dalle comunità da cui deriva, e quindi è importante definire un concetto di identità e di bisogni di questo gruppo correlato. La trasparenza del "responsabile del patrimonio" non esprime soltanto la dinamica sociale del patrimonio, ma dà spazio anche a diversi valori e punti di vista. Facendo luce sul responsabile e sulle sue motivazioni, riconosciamo che le rappresentazioni del patrimonio sono locali e comunitarie per definizione, e questo vale anche per le comunità del patrimonio composte da rinomati accademici con una rete internazionale!

Fig. 4. Il concetto di patrimonio: le forme del documentario

Avendo chiari la nostra identità, i nostri obiettivi e la nostra prospettiva, invece che rivendicare il passato, condividiamo “solo” la nostra versione di esso, sempre curiosi di valori, identità e atteggiamenti diversi. In questo modo, il patrimonio è più di una raccolta di fatti, cose, monumenti o luoghi: è una forma di contatto e un invito a rispondere. I diversi modi di fare ciò sono esemplificati da alcuni sottogeneri del documentario in cui la prospettiva del produttore assume diverse forme (per maggiori dettagli vedi 3.2):

- Il documentario riflessivo, prettamente autobiografico e organizzato intorno alla persona del produttore
- Il documentario osservativo, dove il produttore mostra qualcosa senza commentare, ma è comunque presente come osservatore
- Il documentario partecipatorio, in cui il produttore interagisce con l’argomento in questione
- Il documentario espositivo, in cui il produttore spiega autorevolmente qualcosa senza essere coinvolto in prima persona

1.5 Categorie del patrimonio

Un’altra implicazione di una comprensione dinamica e sociale del patrimonio di cui dobbiamo essere consapevoli nel progetto WAAT è la classificazione del patrimonio – e quindi la classificazione dei nostri video. Storicamente, il discorso sul patrimonio si è sviluppato sulla scia di (e parallelamente a) domini di raccolte come archeologia, studi archivistici, cura dei monumenti e museologia. Alla fine del 20esimo secolo e all’inizio del 21esimo, questi settori del patrimonio sono stati ridefiniti e ampliati, con settori di raccolte più specifici (patrimonio mobile, interni, patrimonio industriale, eccetera), ma anche con “nuove” categorie più ampie come il patrimonio immateriale e il patrimonio naturale e del territorio.

Attualmente, il patrimonio consiste in un grande numero di categorie e specialismi diversi. È importante considerare che queste categorie sono state definite dalla storia; sono emerse intorno a oggetti fisici, siti o documenti, ma anche come risultato di eventi storici (periodi di prosperità o traumi nazionali) e anche in relazione a specifiche funzionalità nella società come la relazione con i processi (amministrativi) come gli archivi governativi. Molte di queste categorie del patrimonio hanno un proprio corpo di conoscenze, specialisti, istituzioni e prospettive del patrimonio.

Fig. 5. Il concetto di patrimonio: categorie del patrimonio

La cosa in comune è che ragionano a partire dalla natura e dall’ontologia del “loro” patrimonio (raccolte e discipline) piuttosto che dai bisogni o dall’identità dei gruppi nella società. Un’eccezione potrebbe essere la recente ed emergente categoria del *patrimonio immateriale* così come l’ecomuseo, che comprende il patrimonio come di natura sociale e dinamico – come qualcosa che è sempre modellato e trasmesso dalla sua rappresentazione. In un approccio sociale e dinamico al patrimonio,

sarebbe utile organizzare e classificare il patrimonio in base alle esperienze umane condivise o alle tematiche, piuttosto che in base alle istituzioni esistenti delle discipline. Gli utenti potrebbero scegliere più di una categoria per il loro video, noi potremmo scegliere di ampliare le categorie durante il processo e, infine, le categorie non devono escludersi a vicenda.

1.6 L'uso della metafora

Come ispirazione, e non solo per la scelta delle categorie sulla piattaforma, ma anche per realizzare noi stessi i cortometraggi, il progetto WAAT può fare affidamento sull'uso della metafora da parte dell'etnologo e museologo olandese Gerard Rooijackers. Strettamente legato al Museum 't Oude Slot di Veldhoven, nel sud dei Paesi Bassi, ha sviluppato molti progetti sul patrimonio basati sul concetto della *biografia culturale*. Si tratta di un concetto antropologico che menziona la vita sociale dietro gli oggetti apparentemente senza vita, rappresentandoli come oggetti “biografici” e capaci di raccontare narrazioni umane. Nei suoi progetti, Rooijackers connette passato e presente scegliendo metafore che si collegano a contenuti, luoghi e oggetti storici ma che ritornano anche nella società contemporanea e nelle esperienze attuali. Poiché queste metafore devono connettere mondi diversi ed esperienze diverse, non possono essere troppo letterali o rigide, ma devono essere abbastanza aperte per queste connessioni. D'altra parte, non dovrebbero neanche essere troppo vaghe o troppo poco specifiche. Per esempio, per una certa regione rurale del Brabante, nel sud dell'Olanda, Rooijackers sceglie la metafora dell'“ospitalità”, tipica per l'identità della regione nel presente ma che si lega anche ai contenuti storici a cui fa riferimento l'etnologo. Le metafore di Rooijackers spesso uniscono i fatti storici con l'esperienza umana e tendono a essere poetiche – e quindi riconoscibili e specifiche.

1.7 Conclusioni

Piuttosto che l'insieme statico di oggetti sotto la cura di professionisti, la complessità del patrimonio è molto meglio compresa come calibrazione continua del valore nella forma delle varie riflessioni sul patrimonio da chiunque si relazioni con esso. In quanto tale, “il patrimonio è curato da chiunque se ne preoccupi”; i suoi custodi sono tanto diversi quanto lo sono le sue valutazioni. Questa visione rende il patrimonio dinamico e pluriforme e il suo accesso democratico.

In una visione essenzialista del patrimonio, i professionisti più competenti sono logicamente autorizzati a diffondere il patrimonio come *informazione* statica del passato. La mediazione di queste informazioni essenziali sul patrimonio è quindi sempre secondaria rispetto al patrimonio stesso – tende ad avere lo status di documentazione o istruzione. Un apprendimento costruttivista del patrimonio, d'altra parte, rende il patrimonio dinamico e contemporaneo; privilegia le tante “storie del patrimonio” rispetto all'“oggetto del patrimonio”. Come risultato, l'interpretazione del patrimonio diventa parte del patrimonio stesso e accettiamo che queste interpretazioni siano soggettive, persino contraddittorie. Seguendo questa idea, le pratiche del patrimonio, come la nostra piattaforma cinematografica, mirano a essere aperte a prospettive e discussioni multiple.

Quando vediamo la nostra piattaforma cinematografica come parte dei negoziati in corso sul patrimonio sociale, la prospettiva del produttore è importante. Non diffondiamo “verità” univoche e inequivocabili sul patrimonio, piuttosto valori e interpretazioni importanti per certi gruppi. Dichiarare il nostro ruolo e la nostra prospettiva come responsabili ed essere parte di un dibattito molto più ampio invita gli altri a fare lo stesso e si aggiunge alla reciprocità del patrimonio di cui vogliamo far parte. Il produttore di un video ha molte opzioni per enfatizzare (o oscurare) il proprio ruolo come responsabile, e noi vorremmo invitare i nostri produttori a riflettere su queste possibilità e a sperimentarle.

Un'altra conseguenza della comprensione del nostro patrimonio è il modo in cui classifichiamo il patrimonio e i video che caricheremo sulla nostra piattaforma. Una comprensione dinamica e sociologica del patrimonio richiede categorie che si colleghino alle esperienze condivise nella società contemporanea, piuttosto che alle strutture orientate all'oggetto previste da specialisti, istituti ed esperti. Potrebbe essere stimolante esaminare l'uso della metafora di Gerard Rooijackers come modo per collegare il passato al presente e i fatti alla storia. Dopo tutto, la società si esprime ed espande continuamente nel suo patrimonio piuttosto che trasformare un passato inalterabile in un futuro indefinito.

Bibliografia

- Bazelmans, J.G.A. 2006. 'Value and Values in Archaeology and Archaeological Heritage Management: A Revolution in the Archaeological System.' *Berichten van de Rijksdienst voor het Oudheidkundig Bodemonderzoek* 46 (2006): 13–25.
- Rana, J., Willemsen, M., Dibbits, H. 2017. 'Moved by the Tears of Others, Emotion Networking in the Heritage Sphere.' *International Journal of Heritage Studies* 1–12.
- Rooijackers, G. 1999. 'Identity Factory Southeast: Towards a flexible cultural leisure infrastructure.' *Esitelmä Jyväskylässä* 1–5.
- Rooijackers, G. 1999. 'Het leven van alledag benoemen.' *Boekmancahier* 41 275–90.
- Russell, R., Winkworth, K. 2009. *Significance 2.0: A Guide to Assessing the Significance of Collections*. Collections Council of Australia Ltd.
- Smith, L. 2006. *Uses of Heritage*. New York: Routledge.
- Smith, L. 2011. *All Heritage is Intangible: Critical Heritage Studies and Museums*. Amsterdam: Amsterdamse Hogeschool voor de Kunsten.
- Versloot, A. 2013. *Op de museale weegschaal: collectiewaardering in zes stappen*. Amersfoort: Rijksdienst voor het Cultureel Erfgoed.

2. Linee guida per educatori adulti su come produrre storie digitali

Secondo la definizione di Wikipedia, il digital storytelling è “una forma breve di produzione di media digitale che consente alle persone comuni di condividere aspetti della propria storia”. La combinazione di scritto e orale, fotografie, illustrazioni, video e suoni aggiunge una nuova dimensione alla condivisione di storie o alla divulgazione di informazioni. Per la nostra piattaforma WAAT abbiamo stabilito che una storia digitale deve durare dai 3 ai 5 minuti.

Di seguito troverai ulteriori informazioni sul processo delle riprese con una serie di istruzioni, esempi, consigli e trucchi e un'introduzione alla piattaforma del progetto WAAT.

Fig. 6. Le riprese: dalla sceneggiatura al video

2.1 Le riprese

2.1.1 Come iniziare le riprese: scrivere una sceneggiatura

Dopo aver deciso cosa voler rappresentare e chi o cosa sarà il protagonista principale della tua digital video story (DVS), elabora la tua idea e dichiara esplicitamente i risultati che vuoi ottenere in una sceneggiatura scritta.

Lo script potrebbe includere i seguenti aspetti:

- Tema o argomento del tuo DVS, scopi e obiettivi che vuoi raggiungere
- Specifica cosa, quando e dove pensi di filmare
- Descrizione dettagliata della storia e di tutta la narrazione e/o dei dialoghi
- Suoni che pensi di usare e per quale scopo
- Lunghezza prevista
- Setting della scenografia
- Oggetti di scena che vuoi usare (oggetti usati nelle riprese – per esempio una candela, una sedia, una foto, ecc.)

Fig. 7. Le riprese: gli standard per il video

2.1.2 Misure standard per il video

Le fotocamere della maggior parte degli smartphone moderni sono capaci di filmare in full HD (1920 / 1080 pixel). Per pubblicare i video sui vari media è bene considerare la lunghezza del video. Le nostre

brevi storie digitali, con durata dai 3 ai 5 minuti, non possono essere pubblicate su Instagram o Twitter senza apportare delle regolazioni. *Possano* essere pubblicate su vari siti web, compresi la nostra piattaforma e YouTube. Tieni presente che YouTube usa i video in HD e in formato H.264 o MPEG-4 AVC (Advanced Video Codec), standard usati per la compressione dei file video (regolazione automatica su YouTube). Ogni social media ha le proprie specifiche; le storie digitali dalla nostra piattaforma dovranno essere adattate ai media specifici.

Regole base per filmare con qualsiasi tipo di fotocamera:

- Video in full HD 1920 x 1080 (1080p). Sono accettate anche altre risoluzioni: 1280 x 720 (720p), 2560 x 1440 (1440p) e 3840 x 2160 (2160p).
- Rapporto d'aspetto: 16:9 (aggiunge in automatico due bande nere laterali se in 4:3)
- Dimensione massima del file 8 GB o 15 minuti
- Formati accettati: .MOV, .MPEG4, .MP4

Suggerimenti:

1. Non girare video in verticale! Ruota il telefono e tienilo orizzontale.
2. Scrivi uno script.
3. Usa un treppiede (semplice o adattabile per smartphone).
4. Non usare lo zoom digitale (riduce la qualità del video; è meglio avvicinarsi direttamente al soggetto).
5. Assicurati di avere una buona luce (la fonte di luce più accessibile è il sole).
6. Mantieni in carica la macchina fotografica/lo smartphone.
7. Fai attenzione al bilanciamento del bianco e del nero, cercando di non fare video troppo chiari o troppo scuri.
8. Controlla le impostazioni video sul tuo smartphone. Nella maggior parte dei casi dovresti regolare la risoluzione a 1920 x 1080 pixel (1080p) a 25 frame al secondo (fps).
9. Se la tua macchina fotografica o il tuo smartphone hanno la stabilizzazione ottica dell'immagine, i tuoi video saranno stabilizzati e senza vibrazioni o tremolii indesiderati. In questo modo, non avrai bisogno di strumenti aggiuntivi per la stabilizzazione dell'immagine come lo stabilizer o il gimbal.

Pensa all'inquadratura, alla composizione e alla disposizione degli oggetti o delle persone davanti la telecamera. Questo è il modo in cui inviti i tuoi spettatori a osservare ciò che volevi mostrare. Come nei dipinti, la composizione gioca un ruolo molto importante. Per esempio, mettere un oggetto al centro può creare un momento di tensione, mentre metterlo su un terzo dell'inquadratura crea un momento più naturalistico.

2.1.3 Libro delle riprese

Nel tuo libro delle riprese dovrai elencare e descrivere tutte le scene che vuoi filmare (pensa ai fumetti come linea guida).

La descrizione di ogni scena dovrebbe contenere le seguenti informazioni: posizione di oggetti specifici e/o del narratore, posizione della fotocamera in relazione alla scena da filmare, se la fotocamera si muoverà e come, inquadratura di una determinata scena (per esempio, se usi un campo lungo, un primo piano, un dettaglio), angolo di ripresa per una determinata scena. Tutte le istruzioni per le riprese devono essere chiare e semplici da seguire.

Fig. 8. Le riprese: consigli e trucchi

2.1.4 Consigli e trucchi per le riprese

Un cameraman avrà bisogno di istruzioni scritte in uno storyboard.

Se il tuo smartphone ha lo stabilizzatore ottico dell'immagine, non ci sarà bisogno di uno stabilizzatore esterno. In caso contrario, è consigliato acquistare uno stabilizzatore ottico elettronico, altrimenti le vibrazioni saranno troppo evidenti e difficili da evitare. Inoltre, ti tornerà utile se vuoi muoverti non solo avanti e indietro rispetto all'oggetto, ma anche intorno ad esso. Una delle prime regole delle riprese, la cosiddetta regola dei 180 gradi, ci insegna a non confondere lo spettatore con cambi improvvisi della posizione di un personaggio da sinistra a destra in una sequenza di fotogrammi. Con uno stabilizzatore, è possibile muoversi alle spalle di un personaggio e cambiare la sua posizione in modo più naturale.

Un'altra regola generale è evitare la luce alle spalle di un soggetto (riprese con la luce).

Ecco qualche altro consiglio per uno scatto ben composto:

- Fai delle semplici inquadrature senza movimenti dinamici intorno al soggetto o all'oggetto che stai filmando. In questo modo lo spettatore saprà a cosa prestare attenzione.
- Se riprendi un gruppo di persone, i membri possono essere disposti a diverse distanze dalla fotocamera. Non per forza devono essere disposti alla stessa distanza.
- Evita di riprendere i soggetti con un muro dietro alle spalle perché la ripresa potrebbe risultare poco interessante e piatta. Posiziona i soggetti a qualche metro di distanza dallo sfondo per ottenere profondità di campo dietro il soggetto.
- Puoi rendere la scena più interessante, per esempio, posizionando dei poster o dei dipinti sul muro, una tovaglia particolare o un vaso su un tavolo, accendendo una lampada o mettendo delle piante sulla scena.
- Le persone che stai riprendendo andrebbero posizionate sulla scena in base al fotogramma. I loro volti non dovrebbero essere troppo bassi o troppo alti nella composizione.

- Se hai una linea d'orizzonte visibile nell'inquadratura o qualsiasi altra linea orizzontale, cerca di non posizionare una persona in modo tale che la linea orizzontale intersechi la sua testa o il suo collo.
- Cerca di evitare colori chiari sullo sfondo, così che l'attenzione dello spettatore rimanga sulla persona ripresa.
- Puoi contestualizzare la scena. Per esempio, fai vedere allo spettatore che la persona sta parlando di qualcosa e vicino alla persona c'è un oggetto o un luogo specifico relativo al parlante. Per esempio, il curatore del museo potrebbe parlare davanti all'oggetti di cui sta parlando.¹

Le impostazioni delle riprese devono essere adattate alla situazione specifica e agli obiettivi precedentemente definiti (in base al tuo pubblico target):

Esempio 1: patrimonio immobile tangibile in un contesto paesaggistico/patrimonio naturale (per esempio un castello)

Inizia le riprese con delle inquadrature ampie (chiamate anche campo lungo) e lentamente restringi verso un campo totale – il castello al centro del terzo a destra della composizione. Considera la situazione della luce – l'ideale è una giornata nuvolosa con il sole tra le nuvole, così che la luce naturale diffusa crei una ripresa chiara ma morbida; se non c'è una luce brillante tipo mezzogiorno, i sensori della fotocamera non reagirebbero. Controlla il valore dell'esposizione nelle impostazioni dell'app per il video e regolate di conseguenza. Dopo aver filmato in campo medio, potresti volerti avvicinare al soggetto riprendendo in primo piano, mostrando i dettagli come la texture del muro o alcuni particolari punti di vista "privilegiati" poco comuni o non accessibili ai non esperti, posizionando la telecamera su un angolo basso.

Esempio 2: patrimonio mobile tangibile all'interno (per esempio un oggetto museale in 3D)

Per le riprese all'interno, assicurati di avere abbastanza fonti di luce aggiuntive, luci led con diffusori. Usa le luci bianche impostate a 50 Hz e illumina l'oggetto in più punti possibili, ma anche con luce diffusa. Potresti usare un tessuto diffusore posizionato sui riflettori o dei riflettori puntati verso dei fogli bianchi posti ai lati degli oggetti in modo che la luce si rifletta sugli oggetti stessi. Evita le ombre perché i dettagli non sarebbero visibili nella condizione normale di un oggetto; potresti percepire l'ombra come parte dell'oggetto anche se non lo è. Posiziona l'oggetto su un tessuto di colore diverso (gli oggetti bianchi potrebbero andare bene su uno tappetino grigio), ma assicurati che sia neutro così che l'oggetto sia al centro dell'attenzione.

Pensa a come vuoi filmare muovendo l'oggetto o presentando il suo uso, per esempio. Se hai uno stabilizzatore, puoi muoverti intorno all'oggetto; altrimenti posiziona l'oggetto su una piastra rotante, se possibile, per filmarlo da tutti i lati.

Esempio 3: patrimonio intangibile (per esempio le canzoni popolari)

¹ I consigli sono tratti dalla pubblicazione "Video", scritta da Igor Crnković e Marin Lukanović (2013; editore: Grafička škola u Zagrebu).

Il patrimonio intangibile comprenderà le riprese del portatore del contenuto, solitamente un cantante. Questa persona è il punto focale delle riprese con le sue parti specifiche, a seconda dell'intenzione; presentare un ballo (movimento), una canzone (voce), il linguaggio (voce, espressioni facciali e gesti). Anche qui sarà una sfida impostare l'illuminazione adatta.

2.1.5 Registrazione audio

Ecco alcuni consigli per una registrazione audio di alta qualità:

- Se registri l'audio in uno spazio chiuso, chiudi tutte le porte e le finestre, in modo da non registrare suoni non necessari dall'esterno.
- Un microfono integrato in una fotocamera registra anche i suoni in sottofondo. Quindi ascolta molto attentamente e cerca di reprimere o neutralizzare questi suoni.
- È meglio registrare alcuni suoni interessanti posizionando la fotocamera o il registratore molto vicino agli stessi – per esempio, il suono dell'apertura di una porta scricchiolante o le fusa o il miagolio di un gatto. Durante l'editing, questi suoni possono essere usati per creare effetti interessanti e una certa atmosfera.
- È meglio usare auricolari di qualità quando registri i suoni, in modo da monitorare l'audio e correggerne o regolarne le impostazioni sul momento.
- Inoltre, se riprendi una persona che sta parlando o qualsiasi altra fonte audio, puoi usare due cellulari se vuoi una qualità audio migliore. Un cellulare per registrare video e audio (cellulare 1). Questo audio sarà di qualità minore perché il cellulare non è vicino alla persona che stai riprendendo. Posiziona l'altro cellulare molto vicino alla persona e l'audio registrato con questo telefono sarà di qualità decisamente migliore (cellulare 2). Durante l'editing dovrai cancellare l'audio del cellulare 1 e aggiungere quello del cellulare 2. Per registrare l'audio con il cellulare 2 devi trovargli la posizione più adatta. Se lo metti in una tasca della giacca del narratore potrai ottenere dei rumori indesiderati perché, se il narratore sta gesticolando, i movimenti del corpo potrebbero influenzare la qualità dell'audio. Pertanto è meglio posizionare il cellulare 2 vicino al narratore, non nella sua tasca, piuttosto su un muro, un tavolo, una sedia o un recinto o anche per terra, se non ci sono alternative.
- Inoltre, invece che un cellulare puoi usare un dittafono per una migliore qualità audio (cellulare 2 audio) poiché più resistente ai rumori prodotti dai movimenti del corpo del narratore, quindi può essere posizionato anche nella tasca del narratore. Un altro vantaggio dei dittafoni è che sono molto economici.
- Se possibile, usa un registratore audio esterno, portatile, con l'ingresso per il microfono (input audio) e un microfono cimice separato. La soluzione migliore, per il nostro scopo, è usare un registratore audio portatile con 2-4 canali che permetta di registrare da 2 a 4 persone o audio contemporaneamente.

2.1.6 Editing e produzione

Trasferisci tutte le registrazioni in cartelle separate sul tuo computer, sia file audio che video. Inizia a revisionare tutto il materiale video registrato. Importali sul tuo software scelto per l'editing e sincronizza con l'audio registrato. Usa i sottotitoli per tradurre la lingua nativa parlata in inglese.

Un software consigliato per l'editing è VideoPad Video Editor. Presenta tutte le funzioni per un editing di qualità; ha una versione gratuita per uso non commerciale; è molto affidabile e l'interfaccia utente è molto simile ad altri programmi di qualità per l'editing, quindi è facile trasferire le competenze e le tecniche acquisite lavorando con questo software ad altri software di editing. La homepage di VideoPad Video Editor è disponibile al seguente link: <https://www.nchsoftware.com/vepad/index.html>.

Per imparare a usare un determinato software di editing si consiglia di guardare dei tutorial su internet che spiegano e dimostrano l'uso del software stesso. Per esempio, se vuoi usare VideoPad Editor, troverai molti tutorial su YouTube relativi alle funzioni di editing basiche e avanzate presenti nel software. Pertanto, un buon modo per saperne di più su questo specifico software di editing è guardare tutorial e contemporaneamente fare esercizi pratici.

Software di editing gratuiti:

Windows:

- VideoPad Editor - <https://www.nchsoftware.com/vepad/kb/free.html> – gratis per uso non commerciale
- Canva - <https://www.canva.com/create/videos/>
- Moovly - <https://www.moovly.com/> - versione gratuita con un limite di 20 video
- Kapwing - <https://www.kapwing.com/video-editor>
- Wondershare Filmora - <https://filmora.wondershare.net/>
- Movavi - <https://www.movavi.com/>
- Openshot - <https://www.openshot.org/>
- Davinci Resolve: <https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve/>

MacOS:

- VideoPad Editor - <https://www.nchsoftware.com/vepad/kb/free.html> - gratis per uso non commerciale
- iMovie (integrato in MacOS)
- Davinci Resolve: <https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve/>
- Openshot - <https://www.openshot.org/>

Per brevi/semplici progetti con poche clip, si consiglia di scaricare un'app di video editing sul proprio smartphone. Di seguito un riassunto delle migliori app di video editing gratuite e a pagamento:

Per Android	Per iOS
 'QUICK'	 'QUICK'
 'iMovie'	 'iMovie'
 'Inshot'	 'Inshot'
 'PowerDirector'	 'PowerDirector'
 'Kinemaster'	 'Kinemaster'
 'Magisto'	 'Magisto'
 'Lumafusion'	

2.1.7 Condizioni d'uso

Questa sezione è divisa in quattro categorie:

1. Norme del Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati relative alle informazioni private e personali delle persone presenti nel video
2. Problemi di copyright relativi a un determinato oggetto del patrimonio e al suo proprietario
3. Problemi di copyright relativi al regista e agli autori correlati
4. Etichettatura del materiale video con licenze che definiscano il suo riutilizzo futuro

Fig. 9. Le riprese: il copyright

1. Privacy personale e norme per il consenso all'uso dei dati personali

Il quadro legislativo europeo che regola l'uso delle informazioni personale a fini di archiviazione e ricerca storica è il Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati 2016/679: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=celex%3A32016R0679>

Le persone che compariranno nei nostri video devono dare il loro consenso per iscritto secondo cui partecipano consensualmente e devono definire chiaramente quali informazioni personali permettono che vengano pubblicate. Nome e cognome sono considerati dati personali così come qualsiasi altra informazione che possa identificare una persona.

Se nella tua istituzione è presente un responsabile della protezione dei dati, controlla il seguente modulo di consenso informato in modo che possa essere adattato in base alle specifiche esigenze istituzionali. Dovrai tradurlo nella lingua che userai per comunicare con i tuoi partecipanti.

Gli elementi nel modulo di consenso informato sono:

- Titolare del trattamento: titolo ufficiale della tua istituzione
- E-mail di contatto: il tuo indirizzo e-mail di contatto ufficiale o quello del responsabile GDPR, se è presente nella tua istituzione
- Dati personali che raccogliamo: nome e cognome, numero di telefono, ecc. (esigenze specifiche vanno segnalate qui)

L'obiettivo della raccolta dei tuoi dati personali è per l'uso del materiale video educativo e promozionale che la xxx (nome dell'istituzione) sta preparando come parte del progetto WAAT.

Firmando il modulo di consenso accetti:

- Che raccogliamo, processiamo e conserviamo i seguenti dati per scopi interni del progetto: nome e cognome, e-mail di contatto, numero di telefono, indirizzo.
- Che ti contattiamo tramite e-mail di contatto e/o numero di telefono.
- Che pubblichiamo il tuo nome e cognome nel nostro video educativo e promozionale.

Firmando il consenso, puoi:

- Fare una richiesta di rettifica, in modo da correggere dati errati o apportare altre modifiche.
- Fare una richiesta di cancellazione dei tuoi dati e, in questo modo, non pubblicheremo neanche il materiale che ci hai fornito.
- Reclamare il modo in cui trattiamo i tuoi dati personali che hai condiviso con noi.

Le nostre responsabilità:

- Non cederemo i tuoi dati personali a terze parti, a meno che non siano diretti da leggi efficaci. Gli unici dati che pubblicheremo sono nome e cognome, se il project manager e il regista lo considerino necessario per la qualità del video.
- Proteggiamo i tuoi dati da accessi non autorizzati e manipolazioni di qualsiasi tipo.
- Conserveremo i tuoi dati personali per un minimo di cinque anni (secondo le procedure da rispettare durante un progetto finanziato dall'UE).

Dati personali che raccogliamo ed elaboriamo:

Nome e cognome	
Data di nascita	
Indirizzo di contatto	
E-mail di contatto	
Numero di telefono di contatto	

Fornitore dati: Nome e cognome (stampato)

Firma: Firmato dal fornitore dati

Data e luogo

Procura istituzionale: Nome e cognome (stampato)

Firma: Firmato dalla procura legale

Data e luogo

2. Problemi di copyright relativi a un determinato oggetto del patrimonio e al suo proprietario

Alcuni paesi europei hanno una regolamentazione legislativa che disciplina i diritti dei proprietari degli oggetti del patrimonio culturale (vedi elenchi di beni culturali protetti) per quanto riguarda i diritti a forme di compensazione finanziaria o altri tipi di compensazione, se l'oggetto è usato o pubblicato nello spazio pubblico. Comunica ai proprietari dell'oggetto del patrimonio che vorreste fare un video sulle loro possibili prospettive. Nella maggior parte dei casi, dal momento che si tratterà di

un video educativo, creativo e promozionale pubblicamente disponibile per promuovere la consapevolezza dell'importanza del patrimonio culturale (per esempio “scopo non commerciale”), sarà sufficiente ringraziare il proprietario a fine video o nei metadati di accompagnamento, dandogli i crediti in questo modo.

Elementi del modulo di consenso informato:

- Confermo di essere il proprietario dell'oggetto (titolo) e do il consenso a includere l'oggetto di cui sopra del video (titolo) preparato dall'istituzione (nome dell'istituzione) come parte delle attività del progetto WAAT (“We are all together to raise awareness of cultural heritage”). Sono consapevole che questo video non avrà scopi commerciali e non chiedo alcun compenso finanziario.
- (indicare altri accordi – se il proprietario vuole che venga detto il nome a fine video o venga incluso nei crediti)
- Firma del proprietario
- Firma dell'istituzione
- Data, luogo
- Procura istituzionale: Nome e cognome (stampato)
- Firma: Firmato dalla procura legale
- Data e luogo

3. Problemi di copyright relativi al regista

Se il tuo dipendente che lavora a questo progetto non ha scritto nel suo contratto di lavoro di base l'obbligo di realizzare tali video come parte di attività regolari o se la tua istituzione non ha regole generali per cui tutti i materiali audio-video creati durante le ore lavorative appartengano all'istituzione, allora voi dovrai dare un ulteriore consenso relativo al trasferimento del copyright all'istituzione, in cui dichiarerai che le riprese sono parte delle attività del progetto WAAT e che l'autore/gli autori non sarà/saranno ulteriormente compensato/i finanziariamente, oltre a ciò che è stato già concordato nei loro contratti del progetto.

Ciò non significa che l'autore/gli autori non debba/debbero essere accreditati – la responsabilità è un diritto morale e non trasferibile. Nel video o nei metadati descrittivi di accompagnamento deve essere presentato il nome degli autori.

Inoltre, gli autori devono dare il consenso sul fatto che, se l'istituzione ne avrà bisogno, vi sia un chiaro trasferimento da loro all'istituzione per quanto riguarda i seguenti diritti: diritto alla riproduzione (diritto di fare copie), diritto di creare adattamenti o opere derivate (“opera derivata”), diritto a rappresentare e mostrare l'opera pubblicamente, diritto di distribuire al pubblico copie dell'opera.

4. Etichettatura del materiale video con licenze che definiscano il suo riutilizzo futuro

È nel nostro interesse, oltre che un segno di professionalità e di buona pratica, etichettare i nostri video in base alle licenze che vogliamo assegnare loro. Esistono sei tipologie di licenze Creative Commons; per maggiori dettagli consultare: <https://creativecommons.org/about/cclicenses/>.

Per i fini della piattaforma del progetto WAAT che stiamo realizzando e per i video consigliamo la seguente licenza:

CC BY-NC-ND: questa licenza permette ai riutilizzatori di copiare e distribuire il materiale in ogni mezzo o formato non adattato, solo per uso non commerciale, e solo purché l'assegnazione sia affidata al creatore.

CC BY-NC-ND include i seguenti elementi:

- BY  – i crediti devono essere dati al creatore
- NC  – sono consentiti solo usi non commerciali del materiale
- ND  – Non sono permesse opere derivate o adattamenti

2.2 Excursus: Responsabilità del patrimonio e tipologie di documentario

La chiave del progetto WAAT nella produzione e condivisione dei cortometraggi sul patrimonio è la nozione di patrimonio come dinamica di individuazione e appartenenza. Questa visione del patrimonio va oltre l'idea del patrimonio come raccolta di oggetti statici che viaggiano nel tempo, piuttosto enfatizza la continua ricezione e interpretazione del patrimonio dalla società contemporanea. Visto come tale, il patrimonio è un processo sociale piuttosto che (anche) una raccolta di oggetti.

Questo processo include la scelta e la valutazione del patrimonio, così come le sue espressioni mediali. Coinvolge il patrimonio in quanto costantemente eseguito da persone e istituzioni in un certo modo. Insieme, tali (gruppi di) persone e istituzioni sono di fatto autori del patrimonio. Questo senso di responsabilità è la chiave per esprimere la diversità del patrimonio; autori diversi hanno punti di vista diversi e insieme esprimono la ricchezza e la complessità delle interpretazioni del passato.

Quando i media sono usati per riflettere sul patrimonio, tali produzioni sono viste come parte della rappresentazione del patrimonio. Ecco perché, in questo progetto, è importante comprendere e applicare il concetto di responsabilità del patrimonio. Durante la produzione di un video sul patrimonio, possiamo imparare dagli ambiti dell'antropologia visiva e della cinematografia, dove il ruolo dell'autore è stato profondamente teorizzato ed è stato applicato in diversi modi.

Nella prossima sezione verranno discusse quattro tipologie di documentario che presentano l'autore in diversi modi: documentario riflessivo, osservativo, partecipativo, espositivo. Sono state scelte queste modalità perché sembrano le più pertinenti per la produzione di un video sul patrimonio. Possono ampliare le possibilità di un autore di fare video sul patrimonio e lo invitano a pensare se presentare o

nascondere le proprie prospettive e i propri punti di vista. Per un elenco più completo delle tipologie di documentario, consultare *Introduzione al Documentario* di Bill Nichols.²

Tipologie di documentario (breve elenco)

- **Documentario riflessivo:**

il documentario riflessivo è un tipo di documentario soggettivo che affronta un tema di personale interesse per l'autore. Quest'ultimo è la figura chiave nella storia e conduce sempre la narrazione, che spesso è un'indagine su una questione privata (familiare), sulla propria identità o su un problema della società contemporanea. Sono la connessione personale, l'emozione o l'attivismo dell'autore che attirano lo spettatore nella storia. L'autore è presente fisicamente o attraverso un voice over. Esempi di questa tipologia sono *The Origin of Trouble* (Tessa Pope, 2016) e *Appunti per un'Orestiade africana* (Pier Paolo Pasolini, 1970).

- **Documentario osservativo:**

questi video “mosca-sul-muro” tengono il regista fuori dalle scene, semplicemente documentando le sue osservazioni. Solitamente non fanno commenti e si astengono dall'usare il voice over. L'autore è invisibile nelle scene e sembra si riduca alla sola scelta del soggetto e delle angolazioni. Esempi di questa tipologia sono il classico *Berlin: Die Symphonie der Großstadt* ('Berlin, Symphony of the Great City'; Walter Ruttmann, 1926) e *De Kinderen van Juf Kiet* ('Ms. Kiet's Children'; Peter Lataster & Petra Lataster-Tisch, 2017), che mostra come un insegnante comunichi con i suoi alunni, spesso figli di immigrati, attraverso mezzi verbali e non.

- **Documentario partecipativo:**

termine coniato dal teorico dei documentari Bill Nichols, nel documentario partecipativo (o documentario interattivo) l'autore influenza gli eventi ripresi. Si allontana dalle proprie osservazioni e domande che potrebbero essere presentate come “verità” genuine e importanti, e cattura le interazioni che nascono tra queste osservazioni e domande. Un esempio di questa tipologia è *Vilshult* (Tom Roest, 2018), che tratta della ricerca, da parte del regista, di una fotografia decorativa onnipresente venduta da Ikea; anche molti documentari di Michael Moore, come *Bowling for Columbine* (2001), sono di natura partecipativa.

- **Documentario espositivo:**

il documentario espositivo è quello che la maggior parte delle persone associa tradizionalmente alla parola “documentario”. Conosciuto anche come “Voice of God film”, il documentario espositivo tratta un soggetto con una logica argomentativa, presentando fatti o osservazioni oggettivi. Di solito, una narrativa convincente determina la struttura del video, con elementi artificiali come gli effetti sonori o la musica. Spesso il narratore si rivolge direttamente allo spettatore. Un esempio di questa tipologia è la serie della BBC *Blue Planet* (e altri documentari naturalistici).

² Bill Nichols, *Introduzione al Documentario*. Il Castoro, 2004 (ed. or. Bill Nichols, *Introduction to Documentary*. Bloomington: Indiana University Press, 2001)

Ovviamente, il modo tradizionale di documentare il patrimonio si baserebbe sulla modalità *espositiva*, trattando del patrimonio come stabile e disambiguo, ma le altre tipologie possono invitare gli autori a sperimentare modi più soggettivi di raccontare le storie del patrimonio. Potrebbe risultare un vantaggio essere trasparenti riguardo all'autore e alle sue motivazioni, rendendo il patrimonio più aperto al dibattito e ad altre prospettive.

Nota finale: è importante distinguere tra autore del video e autore del patrimonio in questione – le relative comunità del patrimonio – sebbene spesso le due figure coincidano.

Bibliografia

Bill Nichols, *Introduction to Documentary*. Bloomington: Indiana University Press, 2001

Link ai film di cui sopra:

- *Berlin: Die Symphonie der Großstadt* (Walter Ruttmann, 1927): <https://www.youtube.com/watch?v=LdFasmBJYFg&t=1668s>
- *Blue Planet* (Alaistair Fothergill & David Attenborough, 2001): https://www.youtube.com/watch?v=s4aQqx_Zo00 (frammenti)
- *Bowling for Columbine* (Michael Moore, 2001): <https://www.youtube.com/watch?v=SDI-atwBzf0> (trailer)
- *De Kinderen van Juf Kiet* (Peter Lataster & Petra Lataster-Tisch, 2017): <https://www.youtube.com/watch?v=dB0SQbodTig> (trailer)
- *Appunti per un'Orestiade africana* (Pier Paolo Pasolini, 1976): <https://www.youtube.com/watch?v=xs7Jalhxnbw&list=PLHe0rBwDmYVMIfuKiReFBWSgT34G9814X>
- *The Origin of Trouble* (Tessa Pope, 2016): <https://www.youtube.com/watch?v=MxjaNgm47SA> (trailer)
- *Vilshult* (Tom Roest, 2018): <https://www.youtube.com/watch?v=pD0EPtBGUOU&t=1s>

2.3 Excursus: Punti chiave della creazione di video promozionali

Lo scopo primario e fondamentale di un video promozionale è promuovere un particolare prodotto, servizio o evento.

Il nostro obiettivo (nel caso di WAAT) è trasformare diversi concetti del patrimonio culturale in video, che soddisfa anche le linee guida per i video promozionali.

Durante la realizzazione di video promozionali, uno degli aspetti principali a cui bisogna prestare attenzione è il pubblico target. Dobbiamo essere aperti al problema che le persone che usano la nostra piattaforma vogliono risolvere.

Pertanto, dobbiamo presentare il nostro prodotto come soluzione a quel problema. Ed è qui che affrontiamo la sfida di concettualizzare la maggior parte dei nostri contenuti come prodotto. Quasi tutti i nostri servizi sono intangibili, in altre parole – scambiamo conoscenze/informazioni o emozioni.

Prima di iniziare a creare un video promozionale, dobbiamo individuare i punti chiave verso cui vogliamo attirare l'attenzione dello spettatore o del cliente. Per distinguere questi punti, è necessario conoscere le **caratteristiche** e i **benefici** del “prodotto” e come si influenzano a vicenda.

Fig. 10. Le regole d'oro del video promozionale

Nel caso di WAAT, abbiamo delle caratteristiche piuttosto chiare, per esempio:

- **Condizione** (stato, integrità, autenticità materiale, integrità materiale)
- **Ensemble** (completezza, unità, coesione, integrità concettuale, autenticità concettuale, autenticità contestuale)
- **Provenienza** (documentazione, storia, biografia, fonti, genealogia)
- **Rarità e rappresentatività** (unicità, valore esemplare, prototipo, modello esemplare)

Possiamo definire i benefici per lo spettatore con termini come:

Conoscenza, informazione, felicità, percezione dell'identità culturale, auto-scoperta in un contesto culturale, souvenir, escursioni, ecc.

La parte più difficile è come trasmettere il tutto in formato video. Quindi, tra i video promozionali rientrano ulteriori categorie, come i video di prodotti, video introduttivi, video del lancio di prodotto, video di eventi, video esplicativi, video annunci, video di reclutamento, video FAQ e video testimonial.

Come esempio possiamo usare la biblioteca pubblica municipale del distretto di Plungé.

Le **caratteristiche** sono:

- Eredità della famiglia Zubov
- L'edificio più antico di Plungé
- Facciata rappresentativa
- Oggetto del patrimonio culturale

I **benefici** sono: escursioni private e di gruppo, possibilità di acquistare dei souvenir, di prendere dei libri.

Evidenziando questi punti in un video, ci assicuriamo che lo spettatore/il cliente riceva non solo meravigliose informazioni visive, ma anche interesse, in questo caso visitando la biblioteca facente parte del patrimonio e magari, al contempo, donando libri presi in prestito tanto tempo fa. Quindi, **caratteristiche** e **benefici** sono aspetti fondamentali nella creazione di un video promozionale.

Inoltre, si suggerisce di prestare attenzione alle regole “**d’oro**” di un video promozionale:

1. Breve e piacevole
2. Più angolazioni
3. Raccontare una storia
4. Qualità
5. Realizzare una sceneggiatura
6. Prestare attenzione ad acustica e illuminazione
7. In caso di video Q&A, preparare le domande in anticipo
8. Visitare il luogo che si vuole riprendere

Bibliografia

Russell, R., Winkworth, K. 2009. Significance 2.0: A Guide to Assessing the Significance of Collections. Collections Council of Australia Ltd.

<https://www.youtube.com/watch?v=L6FfJNSOiAU>

<https://promo.com/blog/what-is-a-promotional-video>

2.4 La piattaforma del progetto

2.4.1 Introduzione alla piattaforma del progetto

www.waatproject.eu

Le piattaforme digitali oggi stanno sviluppando sempre nuove modalità per raccogliere e dare accesso all’informazione e per modellare le tendenze dell’esperienza dell’utente con i servizi digitali. La digitalizzazione ha trasformato il nostro mondo e il nostro ambiente culturale. L’informazione è disponibile su Internet e abbiamo il mondo a portata di mano. L’accesso digitale alla conoscenza tramite Internet è possibile in una vasta gamma di modalità.

Lo **scopo** principale della piattaforma è fungere da mezzo per caricare i video sul patrimonio e operare come piattaforma di conoscenza. La piattaforma digitale è principalmente orientata a esperti, professionisti e operatori del settore del patrimonio, così come a educatori adulti e studenti, ONG e varie comunità al fine di realizzare video e presentare il patrimonio culturale. È adattata ai dispositivi mobili e presenta anche una mappa attiva virtuale che mostra da dove sono state prese le storie in giro per l’Europa.

Obiettivi della piattaforma digitale:

1. Facilitare il processo di apprendimento per gli studenti adulti
2. Sensibilizzare sul patrimonio culturale
3. Migliorare le competenze digitali degli adulti come: creare account personali, caricare storie digitali e impostare la posizione GPS
4. Promuovere il patrimonio culturale e il Progetto

Fig. 11. La piattaforma del progetto: struttura del sito web

2.4.2 Registrazione e caricamento dei video sulla piattaforma digitale WAAT

È necessaria la registrazione alla piattaforma digitale WAAT per caricare i contenuti. È molto semplice registrarsi e accedere le volte successive. È necessario solo un valido indirizzo mail.

Step per la registrazione:

1. Cliccare “LOG IN”, in alto a destra.
2. Puoi unirti ai membri esistenti, ma prima devi registrarti. Sotto la finestra, cliccare su “Registrati” (“Register”).
3. In seguito scegliere un username e inserire il tuo indirizzo mail. Dopo aver cliccato “Registrati” (“Register”), riceverai una mail, clicca sul link.
4. Il link ti reindirizzerà alla piattaforma WAAT dove dovrai impostare una password. Clicca “Salva password” (“Save password”).
5. La finestra appare con il link “log in”. Devi inserire username/indirizzo mail e password. Puoi scegliere l’opzione “Ricorda username” (“Remind me”) per rimanere collegati.

Una volta aver eseguito registrazione e accesso alla piattaforma, sarai in grado di **caricare video**.

Step per caricare video:

1. Selezionare “Carica video” (“Upload video”) dal menu.
2. Scegliere un breve titolo adeguato alla consegna.
3. Descrivere la consegna (fornire brevi e specifiche informazioni sull’oggetto/video e le coordinate **GPS** del luogo in cui il video è stato girato o da quale paese, città o regione proviene il patrimonio), usare massimo 200 caratteri per la descrizione.
4. Inserire il link del video da YouTube, Vimeo. È possibile caricare il video direttamente dal proprio computer.
5. Scegliere e caricare una copertina che presenti perfettamente la consegna.
6. Aggiungere dei tag appropriati che meglio presentino la consegna (per esempio patrimonio, tangibile, viaggio, Lituania).
7. Scegliere la categoria adatta per la consegna (tangibile, intangibile, naturale, digitale)
8. Cliccare “Invia” (“Submit”); se reindirizzati alla schermata della consegna, il procedimento è andato a buon fine.
9. Sarà inviata una mail di conferma se il video è stato caricato con successo.
10. Se il video non rispetta le istruzioni e le misure standard, sarai contattato dagli amministratori della piattaforma.
11. Fig. 12. La piattaforma del progetto: registrazione e caricamento

3. Istruzioni su come usare le storie digitali nelle attività formative e come pianificare le lezioni

I video educativi sono diventati sempre più popolari poiché molte istituzioni li stanno usando come strumento per migliorare l'apprendimento. Secondo Herreros (1987), usare video in classe aiuta lo studente a memorizzare molti elementi come immagini, suoni e parole che stimolino l'apprendimento. Inoltre, Bravo (2000) afferma che l'uso dei video educativi migliora il processo di insegnamento/apprendimento. Quindi, in questa guida verrà descritto come usare il materiale video per approfondire il patrimonio culturale, il che sarà uno strumento utile per coloro che vogliono ottenere un'esperienza di apprendimento piacevole e sviluppare il processo di apprendimento.

3.1 Esempi di video digitali sul patrimonio culturale usati nell'istruzione

Ci sono molte scuole che lavorano sul patrimonio culturale attraverso i video. Gli studenti registrano i video così da apprendere il patrimonio culturale e mostrarlo anche ad altri usando i social media o altri canali. L'uso di video ha un vantaggio rispetto all'apprendimento tradizionale, poiché si può percepire in pochi minuti ciò che richiederebbe più tempo per leggerlo. Inoltre, gli studenti sono più motivati a lavorare su diverse materie usando le TIC, in quanto sono abituati a giocare ai videogiochi nella loro vita quotidiana. Vediamo alcuni esempi di video usati per l'istruzione:

1. Il seguente link <https://www.elchaplon.com/el-ceip-mararia-divulga-en-cuatro-videos-el-patrimonio-cultural-de-femes> mostra quattro video registrati a scuola. Riguardano il patrimonio culturale dell'ambiente scolastico.
2. In questo link: <https://www.colegiosanagustin.net/descubriendo-el-valladolid-de-los-austrias/> il Colegio San Agustín racconta il viaggio culturale degli studenti per approfondire la “Valladolid degli Asburgo”.
3. La “Consejería de Educación de Castilla y León”, responsabile dell'istruzione nella regione spagnola di Castilla y León, organizza un concorso scolastico chiamato “Monumento a la vista” a cui gli studenti partecipano inviando video sui movimenti della Castilla y León. Il concorso è per studenti dagli 11 ai 15 anni: <https://www.educa.jcyl.es/es/informacion/concursos-premios/monumento-vista>.
4. https://www.youtube.com/watch?v=Pwx_aIQBgYk: alcuni studenti della scuola primaria “La Charca” fanno visita al fantasma del castello di Miranda, il quale spiega loro la storia del castello e del suo intorno. È stato registrato da alcuni studenti della scuola per poi presentarlo al resto degli alunni. Il patrimonio culturale intangibile è presentato con la leggenda del fantasma raccontata nel video. Inoltre, ci conduce in diversi posti del castello e dintorni, il tutto classificato come patrimonio culturale tangibile.
5. In questo video <https://iessantamarialareal.com/el-video-de-2o-de-eso-finalista-en-el-concurso-monumento-a-la-vista/> gli studenti della scuola secondaria “Santa María la Real” di Aguilar de

Campoo ci raccontano la storia e gli eventi più importanti avvenuti in un Monastero che è monumento nazionale in Spagna. È rivolto a studenti che stanno conducendo studi bilingue. Mostra il patrimonio culturale tangibile.

6. In questo video <https://profesionaljdeabajo.wordpress.com/popurri/turismo/rutas-turisticas/el-valladolid-de-los-austrias/> una guida presenta la Valladolid degli Asburgo con alcuni video. Può essere usato sia da chiunque per insegnare qualcosa in materia sia da chiunque voglia impararne qualcosa a riguardo. Può essere usato per apprendere o viaggiare virtualmente. È un patrimonio culturale tangibile curato da José F. de Abajo.
7. <https://www.youtube.com/watch?v=FBfUU5RmJPA>: José Fernando de Abajo R. descrive la storia moderna della Spagna: Valladolid, XVI e XVII secolo, ai centri culturali o turisti che vogliono approfondire il patrimonio culturale tangibile. Viene presentata la Valladolid del XVI e XVII secolo, periodo in cui i nipoti dei monarchi cattolici diffusero la loro eredità nelle più grandi regioni di Spagna ed Europa “Castilla y León”.
8. <https://www.youtube.com/watch?v=jK-RisXiqSM>: questo video tratta del patrimonio culturale dell’India. È stato girato da studenti, indiani e non. Nel video vengono spiegate tradizioni, lingua, abiti e religioni.
9. <https://www.youtube.com/watch?v=VI5wJbwQe8>: questo video è stato realizzato da Qatar Museums. Il video dimostra come gli insegnanti spiegano agli studenti il patrimonio culturale del Qatar. È un esempio pratico per gli insegnanti di come insegnare il patrimonio culturale in generale.

3.2 Programma didattico

1 Titolo

“Gli Asburgo a Valladolid”

2 Spiegazione

La Spagna era un impero durante il regno degli Asburgo e Valladolid era una delle città più importanti del paese, diventandone capitale dal 1601 al 1606. Per questo motivo fa parte del patrimonio culturale che viene insegnato agli studenti spagnoli, soprattutto nella regione di Castilla y León.

3 Introduzione

Questo programma didattico è stato sviluppato per permettere agli studenti di interagire attivamente e di approfondire la città di Valladolid. Ogni studente si trasforma in “investigatore culturale” per essere coinvolto nel programma creativo.

4 *Obiettivi*

1. Obiettivi generali

(Capitolo IX, articolo 66, della Legge Organica 3/2020 del 29.12.)

- Sviluppare le abilità personali nell'area comunicativa e le relazioni interpersonali.
- Sviluppare le abilità per essere inclusi nella vita sociale, culturale, politica ed economica e attuare il proprio diritto a vivere in una democrazia.

2. Obiettivi del programma didattico

- Comprendere il periodo storico.
 - Leggere mappe e collocare fatti storici.
 - Individuare e distinguere la struttura civile religiosa.
 - Conoscere i vari re degli Asburgo a Valladolid.
 - Comprendere l'eredità culturale del XVI secolo.
 - Apprendere il periodo in cui Valladolid è stata capitale della Spagna e i relativi cambiamenti.
 - Promuovere il lavoro cooperativo.
 - Valutare e rispettare il patrimonio culturale di Valladolid.

5 *Contenuti*

1. Cosa ottenere

- Periodo storico e cronologico
- Gli Asburgo in Spagna
- Re degli Asburgo a Valladolid
- Eredità culturale degli Asburgo a Valladolid
- Valladolid capitale della Spagna

2. Come ottenere i contenuti

- Individuare i vari re degli Asburgo in Spagna
- Individuare i vari re degli Asburgo a Valladolid
 - collocare su una mappa gli edifici più rappresentativi degli Asburgo
 - individuare il periodo in cui Valladolid era capitale della Spagna

3. Attitudini per ottenere i contenuti

- Sensibilizzare il bisogno di conservazione del patrimonio culturale
 - Attitudine positiva verso l'indagine e i nuovi modi per imparare.
 - Valutare il lavoro di gruppo e cooperativo.
 - Partecipare a piacevoli viaggi culturali.
 - Valutare l'importanza storica e culturale di Valladolid.

6 *Metodologia*

Sarà attuata una metodologia attiva, dinamica e cooperativa tra gli studenti. Il costruttivismo sarà alla base dell'apprendimento e partendo dalle conoscenze pregresse degli studenti, sarà condotto un apprendimento significativo. Ciò significa che gli studenti mostreranno i propri interessi e le proprie esigenze, quindi tutte le attività saranno collegate a loro. Per fare ciò, saranno sviluppate attività attive e interessanti per aiutarli a comprendere.

Principi metodologici:

Le metodologie attive collocano gli studenti al centro del processo di apprendimento piuttosto che considerarli solo dei ricettori passivi di informazioni.

Il costruttivismo e l'istruzione emotiva sono la guida per il processo didattico in modo da sviluppare le molteplici intelligenze degli studenti. Le persone costruiscono la propria comprensione e la propria conoscenza del mondo, attraverso le esperienze e le riflessioni sulle esperienze stesse (Bereiter, 1994). L'insegnante si assicura di comprendere i preconcetti degli studenti e guida le attività per affrontarli e costruirli (Oliver, 2000).

L'idea centrale del costruttivismo è che l'apprendimento umano viene costruito, che gli studenti costruiscono nuove conoscenze sulla base delle conoscenze pregresse (Bada, 2015). Per questa ragione, partendo da un brainstorming, l'insegnante controllerà le conoscenze pregresse degli studenti.

Tutte le attività svolte e i contenuti saranno spiegati all'inizio della sessione. Durante quest'ultima saranno effettuate attività di warm-up, introduttive, domande, cool-down, tra le altre. Gli studenti saranno raggruppati in base alle attività e questo gioverà alle loro abilità sociali.

7 *Durata*

Tre settimane, dodici ore suddivise come segue:

- Sessione 1 e 2: due ore
- Sessione 3: tre ore
- Sessione 5: due ore
- Sessione 6: tre ore

8 *Attività*

SESSIONE 1

Attività sulle conoscenze pregresse:

- Brainstorming. Chi sono gli Asburgo? Per quanto tempo sono stati Re di Spagna? Quanti di loro hanno regnato in Spagna?

Attività di warm-up:

- Con una digital board, saranno presentati tutti i Re degli Asburgo.

Attività introduttive:

- Gli studenti cercheranno informazioni sul nome e la data di nascita di tutti gli Asburgo in Spagna.
- In seguito, guarderanno il video <https://youtu.be/J0iQZ9MXnOE> che spiega tutte le informazioni su questa dinastia.
- Infine, verrà chiesto loro di creare un video sugli Asburgo a Valladolid, ma prima dovranno scrivere uno script con i seguenti aspetti:
 - Tema o argomento della tua DVS, obiettivi che vuoi raggiungere.
 - Specificare cosa, quando e dove vuoi filmare.
 - Descrizione dettagliata della storia, della narrazione e/o dei dialoghi.
 - Suoni che vuoi usare e per quale scopo.
 - Durata prevista.
 - Setting della scenografia.
 - Oggetti da scena che hai bisogno di usare.
 - Accessori per le riprese che potrebbero servirti.

SESSIONE 2

Attività sulle conoscenze pregresse:

- Ai nostri studenti saranno poste alcune domande sull'ultima in modo da ricordare cosa abbiamo imparato il giorno prima.
- Brainstorming: quali dei Re degli Asburgo erano nati a Valladolid? Quanti di loro vivevano a Valladolid? Dove fu battezzato Filippo II? Ci sono monumenti in Spagna legati a questo periodo? Ci sono monumenti a Valladolid relativi a questo periodo?

Attività introduttive:

- Sarà presentato un video riguardo l'arte in Spagna durante il regno degli Asburgo. https://youtu.be/M_oLpzSAjhM
- Sarà presentato un video riguardo la storia degli Asburgo a Valladolid <https://youtu.be/FBfUU5RmJPA>.
- L'insegnante introdurrà le varie tipologie di patrimonio culturale: tangibile, intangibile, digitale e naturale.
- Dopo i video, gli studenti continueranno a scrivere lo script per il video che devono realizzare.

SESSIONE 3

Attività di warm-up:

- Sarà presentato un video riguardo l'arte a Valladolid durante il regno degli Asburgo https://drive.google.com/file/d/1dnRs-39Q_gAZiFb-FhNWC6Vz7_rTdSxA/view?usp=sharing

Attività introduttive:

- In gruppi, gli studenti creeranno un video della durata dai 3 ai 5 minuti con le più importanti opere d'arte di Valladolid di quel periodo. Avranno il tempo per andare in giro per Valladolid a registrare il video relativo all'arte in questa città.
- Precedentemente, l'insegnante avrà indicato loro gli standard per il video e alcuni suggerimenti come:
 - Non girare video in verticale! Ruota il telefono e tienilo orizzontale.
 - Scrivi uno script.
 - Usa un treppiedi (semplice o adattabile per smartphone).
 - Non usare lo zoom digitale (riduce la qualità del video; è meglio avvicinarsi direttamente al soggetto).
 - Assicurati di avere una buona luce (la fonte di luce più accessibile è il sole).
 - Mantieni in carica la macchina fotografica/lo smartphone.
 - Fai attenzione al bilanciamento del bianco e del nero, cercando di non fare video troppo chiari o troppo scuri.
 - Controlla le impostazioni video sul tuo smartphone. Dovrai regolare a 1080p a 30 frame al secondo (fps). Se hai uno stabilizzatore ottico dell'immagine i tuoi video saranno senza vibrazioni e quindi potrai evitare di usare strumenti aggiuntivi come lo stabilizer.
 - L'orientamento è importante – ruota lo smartphone in orizzontale.

SESSIONE 4

Attività sulle conoscenze pregresse:

- Cosa abbiamo imparato finora? Gli studenti risponderanno per alcuni minuti.
- Brainstorming: puoi indicare alcuni monumenti di Valladolid di questo periodo?

Attività di warm-up:

- È stato divertente registrare il video? Hai avuto qualche problema? Hai imparato qualcosa da questa attività?
- Agli studenti verrà insegnato come montare e produrre il video e avranno il tempo per questo nell'aula computer. Dato che si tratta di un breve video, avranno abbastanza tempo per montarlo.

SESSIONE 5

Attività finali del progetto:

- Gli studenti mostreranno i propri video agli altri partecipanti.

9 *Conclusioni*

Questa unità didattica può essere usata con qualsiasi tipo di studente, dagli adolescenti agli adulti.

L'obiettivo principale è insegnare circa il patrimonio culturale di Valladolid. Inoltre, lo studente imparerà a usare materiali digitali e a registrare video.

4. APPENDICE - Esperienze formative WAAT

Il patrimonio culturale, in tutta la sua bellezza, non dovrebbe essere considerato solo come una testimonianza del passato e della nostra civiltà, ma anche come un elemento vivente, che si rivolge a una vasta gamma di pubblico, e come uno strumento utile per condividere e insegnare concetti e valori. Il coinvolgimento degli stakeholder è fondamentale e, grazie alle attività locali del progetto WAAT, la partnership ha avuto l'opportunità di avvicinare un'ampia gamma di gruppi target legati al mondo del patrimonio. I meeting hanno permesso di testare le linee guida oggetto di questo manuale, ma anche di capire le reali esigenze di stakeholder/educatori adulti/istituzioni GLAM o professionisti del patrimonio.

4.1 Attività locali

A partire da Febbraio 2021, ogni partner ha organizzato a cadenza mensile un incontro locale, per un totale di 8, per testare le Linee Guida WAAT e trasferire ai partecipanti le competenze per poter realizzare brevi storie digitali aventi come tema il patrimonio culturale. A causa del perdurare della situazione pandemica da Covid-19, molti degli incontri si sono tenuti online. Questa particolare condizione, ha permesso al partenariato di testare delle modalità di insegnamento a distanza che si sono rivelate utili ed efficaci.

Le attività locali sono state le seguenti:

- Meeting 1: Introduzione al progetto, creazione dei gruppi.
- Meeting 2: Introduzione al lavoro in corso all'interno degli Intellectual Output.
- Meeting 3: Analisi del concetto, suggerimenti, elementi progettuali, e così via.
- Meeting 4: Organizzazione delle riprese, analisi di scenari, luoghi, oggetti, date, ecc.
- Meetings 5 e 6: Riprese delle storie digitali.
- Meetings 7 e 8: Montaggio e caricamento dei video sulla piattaforma digitale.

Al termine degli incontri, ogni partner ha realizzato un report riassuntivo dell'esperienza. Raccogliendo i feedback dei partecipanti, è stato possibile valutare il livello di qualità delle attività e eventuali punti di forza/debolezza.

4.2 Coinvolgimento degli stakeholder

Ogni organizzazione partner di WAAT ha coinvolto le seguenti categorie:

- Educatori adulti
- Membri delle istituzioni GLAM
- Freelancer dal settore del patrimonio culturale
- Giovani lavoratori dal settore del patrimonio culturale

- Studenti
- Istituzioni e organizzazioni operative in un ambito legato al patrimonio culturale
- Studenti adulti (università della terza età, studenti di centri di formazione per adulti e diverse ONG)

Complessivamente, nelle attività, sono stati coinvolti più di 150 stakeholder. La ricerca e seguente selezione dei partecipanti è avvenuta in diverse modalità. Ogni partner ha optato per quella più consona, in base alla natura dell'organizzazione e alla situazione. Le organizzazioni attive nel settore del Patrimonio Culturale hanno promosso una call to action, destinata ai loro fruitori e frequentatori. Altre hanno lanciato un bando pubblico, con destinatari i target group del progetto. Per tutti i partner del progetto WAAT, il primo incontro sul territorio è stato di fondamentale importanza non solo perché è stata l'occasione nella quale presentare WAAT e quelli che sarebbero stati i prodotti finali, ma anche per capire quali sono le esigenze dei professionisti che, a vario titolo, lavorano nel mondo del patrimonio o sono in stretto contatto con esso. Le attività locali rappresentano un momento molto importante di WAAT poiché sono stati i momenti durante i quali i partecipanti hanno condiviso le loro esperienze e conoscenze. Inoltre, grazie ai feedback dei report, è emerso come questi incontri siano stati indispensabili per far comprendere ai partecipanti che non c'è necessariamente bisogno di avere conoscenze specifiche nel campo della produzione di video, così come non sono necessarie attrezzature speciali per produrre brevi video di qualità. Applicando la Guida WAAT per gli educatori, usando la videocamera del cellulare o tablet e le conoscenze di base del partecipante, si possono produrre brevi video digitali educativi, da poter poi caricare sulla piattaforma digitale WAAT.

Per garantire sempre un elevato livello di partecipazione, i partner hanno organizzato attività interessanti e coinvolgenti, mettendo sempre al centro l'importanza del patrimonio culturale. Per le sessioni che si sono tenute online e per coordinare il lavoro da remoto, sono stati utilizzati diversi strumenti collaborativi come, ad esempio:

- Basecamp: è un'applicazione di project management disponibile su Internet e su mobile. È utilizzato da milioni di professionisti in tutto il mondo ed è apprezzato per la sua facilità d'uso. È una soluzione di gestione dei progetti e uno strumento di collaborazione in team. <https://basecamp.com/>
- Miro Board: è una piattaforma interattiva per la creazione di lavagne online che consente ai team che lavorano da remoto di collaborare in modo efficace. È ideale per il brainstorming e la creazione di mappe mentali, per semplificare il lavoro dei team Agile, gestire la revisione di progetti e sprint. <https://miro.com/>
- Google Drive: servizio di cloud storage che permette di caricare file online per condividerli con altre persone. https://www.google.com/intl/it_it/drive/
- Zoom: servizio di riunioni e videoconferenze online. <https://zoom.us/>

Gli incontri sono stati importanti anche per la scelta del patrimonio culturale oggetto del video (patrimonio materiale, patrimonio immateriale, patrimonio digitale, patrimonio naturale). Le preferenze dei partecipanti hanno permesso di scoprire quale ruolo ricopre il patrimonio culturale nella loro vita professionale e sociale. È stato molto interessante osservare come le tradizioni radicate nel territorio siano presenti e forti nella loro coscienza, così come la consapevolezza di quanto sia importante tramandare i saperi e le unicità territoriali (e spesso immateriali). I video realizzati spaziano

dalla tradizione culinaria, alle bellezze naturalistiche e paesaggistiche, per arrivare alle rievocazioni storiche e ai sapienti saperi della manifattura e artigianato. I partecipanti sono stati fortemente invitati a scegliere un aspetto del patrimonio che, in qualche modo, caratterizzi il loro territorio e lo renda unico. Questo ha fatto emergere le diverse caratteristiche culturali dei partecipanti, creando così uno scambio interculturale e di ricchezze. Grazie alla Piattaforma WAAT tutti, non solo i partecipanti al progetto, possono fruire dei video, imparare da questi ed essere stimolati a crearne di nuovi per continuare ad arricchire e far crescere la Piattaforma. Sicuramente, grazie agli incontri locali, i partecipanti hanno compreso quanto il patrimonio culturale sia uno strumento di formazione e condivisione. I feedback raccolti lo testimoniano:

'Sono interessato al progetto perché spero e sono sicuro di imparare dei modi e metodi efficaci per fare il meglio sul mio territorio. E di avere l'opportunità di imparare da esperti nel settore del patrimonio culturale.'

'L'importanza della connessione emotiva con il reperto. Le informazioni sui reperti sono importanti, così come lo è ciò che una persona vive, il sentimento emotivo che si ha in relazione a un reperto.'

'Penso che ciò che rende unico il progetto WAAT sia il tema centrale, le storie delle persone e come sono collegate al patrimonio. Cos'è la connessione di una persona con un reperto – perché pensano che queste storie meritino di essere raccontate? La storia di ognuno – la sua connessione con un reperto del patrimonio è unica, merita di essere pubblicata su una piattaforma del genere.'

'Secondo me l'aspetto più importante è la possibilità di imparare in meeting locali e di mettere in pratica le conoscenze acquisite. E se dimentico qualcosa, posso ricordarmela in qualsiasi momento rileggendo la guida.'

'Accessibile a chiunque ne sia interessato. Non sono richieste speciali competenze o attrezzature complesse!'

4.3 Esperienza in generale

Le esperienze vissute durante gli incontri locali sono state profonde, tutti hanno imparato molto. Il livello di partecipazione è stato continuo e il numero dei partecipanti costante. Durante il percorso, si è registrato un leggero calo di adesioni, dovuto alla ripresa delle attività del settore culturale a seguito del primo lockdown causato dalla pandemia da Covid-19. Le attività non sono state solo momenti di formazione ma anche di condivisione e scambio di saperi. Grazie a questi incontri, sono nati dei gruppi di lavoro e un network sia a livello locale che a livello europeo. Frutto del lavoro di questi gruppi sono i video digitali visibili e fruibili direttamente dalla Piattaforma WAAT <https://waatproject.eu/>. Di nuovo, grazie ai report locali, ai commenti e alle valutazioni dei partecipanti, si ha un quadro complessivo dell'esperienza in generale. Sicuramente, uno dei risultati più importanti riguarda l'impatto che il progetto ha avuto e sta avendo sui partecipanti. È emerso che uno degli aspetti più belli del progetto è che motiva non solo a creare contenuti per un pubblico più ampio, ma anche per gli appassionati/professionisti del patrimonio. Inoltre, la Guida ha ispirato i partecipanti a guardare e considerare il patrimonio in modo diverso, spingendoli ad osservarlo in modo

meno statico e acquisendo un punto di vista dinamico. Quando si tratta di patrimonio, l'attenzione non dovrebbe concentrarsi su oggetti specifici e sui fatti che li riguardano, ma sulle circostanze che determinano l'esistenza degli oggetti. I partecipanti hanno anche sottolineato che l'esperienza li ha aiutati a familiarizzare con nuovi termini, migliorare le loro capacità di ripresa e a familiarizzare con gli oggetti del patrimonio culturale. WAAT non solo ha ampliato la conoscenza del patrimonio culturale in generale, ma anche l'opportunità di dare un contributo concreto e pratico alla produzione di video sul patrimonio culturale.

4.4 Conclusioni

Le attività locali hanno evidenziato quanto, concretamente, ci sia bisogno di comprendere quale ruolo può, e deve, ricoprire il patrimonio culturale nella società. Il suo utilizzo come medium per istruire e trasmettere competenze è ancora troppo poco sviluppato. In generale, si riconosce la sua importanza a livello culturale e identitario, ma raramente lo si considera come strumento utile per trasferire saperi e capacità. Tramite le Linee Guida WAAT, si sono volute dare/approfondire abilità come la generazione di idee, la raccolta e la sistematizzazione di informazioni, le riprese, il montaggio dei video e il seguente caricamento sulla piattaforma. I partecipanti hanno valutato il materiale metodologico chiaro, completo, interessante e prezioso; così come la piattaforma WAAT è stata definita di facile utilizzo, democratica e "invitante". Tutto ciò, unito al lavoro dei partner durante le attività online e face to face, ha generato nei partecipanti il desiderio di essere più coinvolti e di dare un contributo significativo alla promozione del patrimonio e di WAAT. I partecipanti hanno espresso grande interesse per i temi e i risultati del progetto. Sono motivati a creare materiale da utilizzare nel campo dell'educazione. L'elemento che spicca sopra ogni altro è il loro interesse per l'uso dei video sia per la scoperta del patrimonio, ma anche per la promozione e il suo uso futuro. Questi risultati fanno ben sperare per il futuro del progetto e la sua sostenibilità, soprattutto perché gli stakeholder hanno dichiarato che sicuramente applicheranno le competenze acquisite nelle loro attività lavorative quotidiane e trasferiranno quanto acquisito ai propri discenti. Il binomio patrimonio culturale ed educazione dovrebbe essere sempre più incentivato ed essere esteso a qualsiasi ambiente sociale.

Il partenariato del progetto spera che questa Guida e la Piattaforma WAAT possano gettare le basi per continuare ad approfondire le tematiche oggetto e aumentare la consapevolezza dell'importanza del patrimonio culturale europeo.

Fig. 13. Guida rapida

5. APPENDICE – Esempi di buone pratiche

Introduzione

Di seguito sono presentati 10 esempi di buone pratiche che mostrano come il digital storytelling sia stato applicato con successo all'istruzione e/o nel campo del patrimonio culturale in Austria, Croazia, Italia, Lituania, Olanda, Spagna e in tutta Europa.

Gli esempi di buone pratiche sono presentati in base a titolo, settore, autore, luogo, anno di pubblicazione, lingua, durata dei video, breve descrizione e link/bibliografia. Sono ordinati secondo le organizzazioni partner che hanno elaborato gli esempi di buone pratiche.

I contenuti di questi esempi sono molto vari e forniscono una serie di approcci su come applicare il digital storytelling per la presentazione del patrimonio culturale (tangibile e intangibile) così come nell'istruzione formale e informale. Altri temi affrontati sono l'inclusione sociale, il patrimonio scientifico e l'ecologia. Sono stati usati media che vanno dai semplici video ai tour guidati e le piattaforme online.

CEA Olmedo, Spagna: Insegnare e imparare con il patrimonio immateriale

Settore	Patrimonio culturale, istruzione secondaria
Autori, luogo	Colexio Eduardo Pondal, Darbo, Spagna
Anno di pubblicazione	2018
Lingue	Spagnolo, con sottotitoli in inglese
Durata	4:50 min.
Breve descrizione	Questo video spiega una tradizione di un paese, Cangas. Il video è basato su un personaggio tipico del Carnevale "O Merdeiro". Uno studente, aiutato dagli insegnanti, fa un'analisi del patrimonio culturale intangibile del suo paese. Questo video è stato fatto con l'aiuto dell'UNESCO e della Commissione Europea.
Link/bibliografia	https://www.youtube.com/watch?v=R27bWHxuXa0

EGInA, Italia: Promuovere l’Educazione alla Cittadinanza Globale attraverso il digital storytelling – Progetto BRIGHTS

Settore	Inclusione sociale, istruzione formale e informale
Autori, luogo	Il partenariato consiste in 7 organizzazioni da 4 paesi europei (Belgio, Croazia, Grecia e Italia): ALL DIGITAL, Maks vzw, Centro Studi Foligno (CSF), Università degli Studi Guglielmo Marconi (USGM), Hellenic Open University, DAISSy Research Group, Centre of Technical Culture Rijeka (CTC Rijeka), Hellenic Professionals Informatics Society (HePIS)
Anno di pubblicazione	2016
Lingue	Inglese, italiano, croato e greco
Durata	2:00 min.
Breve descrizione	<p>Il progetto intende promuovere l’Educazione alla Cittadinanza Globale (ECG) nei percorsi di educazione formale e non-formale con l’aiuto delle tecniche di Digital Storytelling (DS), contribuendo a realizzare, a livello europeo, politiche e pratiche formative e educative che prevedano una maggiore inclusione sociale. È stata sviluppata anche una comunità europea online sulla ECG in grado di consolidare i risultati del progetto e di amplificarne l’impatto.</p> <p>Il Curriculum del Corso, inteso a fornire informazioni sul corso “Insegnare l’Educazione alla Cittadinanza Globale attraverso il Digital Storytelling”, è stato realizzato in tutte le lingue previste dal progetto nella fase iniziale di BRIGHTS. Durante la prima fase di sperimentazione, oltre 1200 insegnanti di scuola secondaria e formatori che lavorano con i giovani provenienti dai paesi partner si sono iscritti al MOOC di BRIGHTS “Insegnare l’Educazione alla Cittadinanza Globale attraverso il Digital Storytelling” e 500 di loro hanno completato il MOOC. Nella seconda parte della sperimentazione, oltre 100 insegnanti e formatori tra quelli che hanno concluso con successo il MOOC, sono stati formati attraverso diversi workshop in presenza.</p> <p>Dopodiché, gli stessi insegnanti hanno applicato la metodologia di BRIGHTS con giovani di età compresa tra i 13 e i 19 anni, nelle scuole e nei contesti di educazione non-formale di zone svantaggiate. Oltre 1200 giovani sono stati aiutati ad affrontare i temi della radicalizzazione e dell’esclusione sociale e hanno sviluppato competenze informatiche, sociali, civiche e interculturali attraverso la creazione di storie digitali (sono state realizzate ben 473 storie!). I partner hanno anche realizzato un Kit informativo sull’Educazione alla Cittadinanza Globale per i decisori politici. Tutte le storie digitali trattano argomenti relativi all’Educazione alla Cittadinanza Globale come lo sviluppo e gli stili di vita sostenibili, l’uguaglianza di genere, pace e diritti umani, cittadinanza attiva e democrazia.</p>
Link/bibliografia	https://www.youtube.com/playlist?list=PL4kJ_uxGYkvGFqzmJGKEyZ9j_QtXcLdsF (Belgio)

	https://www.youtube.com/playlist?list=PL4kJ_uxGYkvGB9-Qu8U-mLLJBhhL12HX6 (Croazia) https://www.youtube.com/playlist?list=PL4kJ_uxGYkvHI2ves4AuMhI6HkPqWZP8c (Grecia) http://www.brights-project.eu/en/
--	--

EGInA, Italia: Digital Welcome per cittadini di paesi terzi

Settore	Inclusione sociale (migranti e rifugiati)
Autori, luogo	Il partenariato consiste in 7 organizzazioni da 4 paesi europei (Belgio, Croazia, Grecia, Italia): ALL DIGITAL, Media Actie Kuregem Stad, IASIS, Stiftung Digitale Chancen, Fondazione Mondo Digitale, Colectic (ex Associacio per a Joves Teb), Centro Studi Citta di Foligno Associazione
Anno di pubblicazione	2019
Lingue	Inglese
Durata	1:30 min. - 2:00 min.
Breve descrizione	<p>L'obiettivo del progetto "WELCOME Program" è lo scambio di buone pratiche tra organizzazioni specializzate nell'inclusione digitale di gruppi svantaggiati e sviluppare e sperimentare una metodologia innovativa per l'inclusione sociale dei cittadini di paesi terzi nelle attività educative e sociali, nella vita culturale, nel volontariato e nelle attività di creazione digitale.</p> <p>A tale scopo, è stato sviluppato un programma di workshop IT creativi, comprendente una metodologia e dei materiali formativi, basati sulle buone pratiche dei partner e non solo. Successivamente, i formatori delle organizzazioni partner sono stati formati all'utilizzo del programma formativo e dei relativi materiali, che poi hanno usato all'interno dei corsi pilota. I suddetti formatori hanno condotto due edizioni dei corsi pilota.</p> <p>Durante i corsi pilota, giovani cittadini di paesi terzi di età compresa tra i 16 e i 30 anni hanno preso parte al programma e hanno migliorato le competenze IT, le competenze linguistiche e le competenze trasversali attraverso laboratori IT creativi. I giovani partecipanti hanno realizzato storie digitali volte a riflettere sull'esperienza del programma. Le hanno usate per:</p> <ul style="list-style-type: none"> • raggiungere un totale di 1.000 dei loro pari, per motivarli a fare volontariato o partecipare ad attività educative, sociali e culturali • raggiungere un totale di 500 stakeholder chiave, appartenenti a organizzazioni educative, sociali e culturali per sensibilizzarli riguardo alla necessità di rendere più inclusive le attività per i cittadini dei paesi terzi. <p>Digital Welcome ha sviluppato un programma formativo combinando diverse competenze IT adattate alle esigenze di migranti e rifugiati. Il</p>

	<p>programma è per giovani rifugiati e richiedenti asilo che vogliono migliorare le proprie competenze linguistiche e digitali.</p> <p>Il programma dura 60 ore e include 4 moduli:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduzione alla programmazione • Digital storytelling • Giornalismo digitale • Competenze e comunicazione soft <p>I partecipanti hanno imparato anche come dare animo ai laboratori su questi argomenti. Al termine del corso, hanno organizzato laboratori di IT per cittadini locali e altri rifugiati.</p>
Link/bibliografia	<p>https://www.youtube.com/channel/UC_QwcaojJv6Rhq7Gm_7q0lg/videos</p> <p>https://digitalwelcome.eu/</p>

ICARUS Hvratska, Croazia: The side dish – Divulgazione delle attività museali

Settore	Musei, storia locale
Autori, luogo	Tina Širec Džodan e Dunja Martić Štefan / Archaeological Museum of Istria , Croazia
Anno di pubblicazione	2020 - 2021
Lingue	Croato
Durata	Da 2:00 min. a 7:00 min.
Breve descrizione	Serie di brevi video preparati da due curatori del museo a cadenza settimanale che seguono tutte le attività del museo allo scopo di presentare le opere del museo a un pubblico più vasto possibile. Vari argomenti forniscono una visione sia delle mostre che delle attività dietro le quinte. I video sono disponibili sulla pagina Facebook del museo, su Instagram e sul canale YouTube.
Link/bibliografia	https://www.facebook.com/watch/411544288891071/295585731447184

ICARUS Hvratska, Croazia: Patrimonio culturale intangibile nella regione della Slavonia

Settore	Patrimonio intangibile, istruzione secondaria
Autori, luogo	Studenti e professori della Technical School Slavonski Brod (scuola superiore) / Slavonski Brod, Croazia

Anno pubblicazione	di	2020 - 2021
Lingue		Croato
Durata		7:45 min.
Breve descrizione		In quanto parte del progetto scolastico Goo Be Cool, nella settimana dedicata alla cultura, gli studenti del terzo anno hanno presentato il patrimonio culturale intangibile della regione della Slavonia. L'obiettivo dell'attività era fornire un'introduzione alla diversità e ricchezza locale della Slavonia attraverso la presentazione dei suoi beni culturali come il Bečar, le canzoni da matrimonio, suonare il tamburino e realizzare le tradizionali acconciature da donna. L'attività è stata progettata dalle professoressse Vjeka Skutari e Ena Javor.
Link/bibliografia		https://www.youtube.com/watch?v=iFkWE3_ocjo

MERIG, Austria: Alena e la sua storia con il patrimonio culturale immateriale

Settore		Patrimonio culturale intangibile
Autori, luogo		UNESCO Youth Forum 2017, Malesia
Anno pubblicazione	di	2018
Lingue		Inglese, con sottotitoli in francese
Durata		2:06 min.
Breve descrizione		In collaborazione con i partecipanti del decimo UNESCO Youth Forum (25.-26.10.2017), sono state realizzate storie audiovisive da parte della Convenzione per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale UNESCO 2003 per evidenziare il ruolo importante dei giovani nel salvaguardare il loro patrimonio immateriale. In questo esempio di buona pratica viene raccontata la storia di Alena, proveniente dalla Malesia. È musicista, artista visiva ed educatrice. È una delle prime e uniche donne a suonare e insegnare a suonare il sapé, tipico strumento simile al liuto proveniente dalla zona del Borneo, che una volta le donne non potevano neanche toccare. Partendo dalle sue radici native Kelabit, Alena condivide le sue storie a tutto il mondo e ispira i giovani a preservare il patrimonio culturale intangibile.
Link/bibliografia		https://www.youtube.com/watch?v=PbMEnXGDdPA

MERIG, Austria: Meet Naomi – Il potere dell'apprendimento informale

Settore	Apprendimento informale
Autori, luogo	SySTEM 2020 (coordinato dalla Science Gallery di Dublino), in cooperazione con Ars Electronica, Austria, registrato in Austria
Anno di pubblicazione	2021
Lingue	Inglese, con sottotitoli in tedesco
Durata	4:34 min.
Breve descrizione	<p>Il digital storytelling è usato per evidenziare il potere che le organizzazioni di apprendimento informale esercitano sull'interesse di un individuo nell'apprendimento della scienza.</p> <p>Da molti anni SySTEM 2020 sta esplorando la vasta gamma di opportunità ed esperienze di istruzione scientifica che hanno luogo al di fuori del sistema scolastico formale in tutta Europa mirando a rimodellare l'apprendimento della scienza al di fuori dell'aula scolastica. "Meet Naomi" è il video finale di SySTEM 2020, in cui viene esplorato il mondo attraverso le lenti di una giovane studentessa che lotta per connettersi con la scienza. Naomi inizia a capire che la scienza è tutta intorno a lei. Il video è stato progettato in un modo accattivante usando foto ritagliate, animazioni, un linguaggio adatto ai giovani e immagini professionali.</p>
Link/bibliografia	https://system2020.education/meet-naomi/

Biblioteca Pubblica di Plungė, Lituania: Promuovere l'Educazione alla Cittadinanza Globale attraverso il digital storytelling – Plungė Smart Park

Settore	Istruzione informale, ecologia, patrimonio culturale
Autori, luogo	Biblioteca Pubblica di Plungė, Lituania
Anno di pubblicazione	2016
Lingue	Lituano, inglese
Durata	Variabile
Breve descrizione	<p>L'edificio della biblioteca pubblica municipale del distretto di Plungė è un patrimonio culturale protetto dallo stato, completo di un meccanismo di orologio restaurato della metà del XIX secolo situato nel parco della città, e fa parte dell'insieme del Duca Mykolas Oginskis'. La biblioteca in generale fornisce servizi tradizionali eccellenti, reattivi e utili per tutte le età e incoraggia una passione eterna per la lettura e l'apprendimento. Tuttavia, la posizione obbliga l'istituzione a fornire innovazioni legate a turismo e altro. Perciò nel 2015 la biblioteca ha implementato il progetto Plungė Smart</p>

	<p>Park. Durante il progetto è stato creato un programma educativo e cognitivo virtuale, una pagina web, applicato anche a dispositivi mobili e tablet. Il programma presenta tre tour virtuali del parco: fauna, flora e oggetti culturali. Nel programma virtuale vengono introdotti 87 oggetti, la maggior parte dei quali non sono mai stati contrassegnati da nessuna parte in precedenza.</p> <p>I codici QR sono posti in giro per il parco su diversi oggetti dei tour. Inoltre, integrato è presente anche un tour virtuale del parco. Il programma presenta anche informazioni su oggetti unici ed estinti del parco di Plungé. Introduce l'area ai cittadini locali e non in un modo innovativo e presenta gli oggetti che esistevano anni fa in questa zona.</p> <p>Notando che il progetto è rilevante e che interessa diversi gruppi di età, abbiamo deciso di sviluppare il Plungé smart park e le attività delle biblioteche, con nuovi aggiornamenti innovativi. Dopo aver ricercato le esigenze dei visitatori della biblioteca, abbiamo esteso il programma con tour virtuali, due diversi ologrammi, VR e dispositivi usati per ascoltare la musica generata dalle piante, che attraggono fortemente cittadini locali e turisti.</p> <p>Nomination del progetto:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. "Most successful tourism product in 2016" presso lo State Departments of Tourism under the Ministry of Economy 2. Riconoscimenti annuali e premi del programma CSS "Web design of a day". 3. EIFL (2017) Public Library Innovation Award.
Link/bibliografia	<p>Programma Plungé Smart Park: https://plungesparkas.lt/en Ologramma: https://www.youtube.com/watch?v=8WEW19zWO4 Ologramma II: https://www.youtube.com/watch?v=n6oGoGErSI Giardino d'inverno VR: https://www.youtube.com/watch?v=Wy7s0LeaXbQ&t=46s Musica delle piante: https://www.youtube.com/watch?v=Gj_aa03F9BA</p>

QUIOSQ, Olanda: Il Planetario Reale Eise Eisinga di Fanaker

Settore	Patrimonio scientifico, tour guidato
Autori, luogo	Planetario Reale Eise Eisinga, Olanda
Anno di pubblicazione	2014
Lingue	Olandese
Durata	8:25 min.
Breve descrizione	Questo video ci porta all'interno del Planetario Eise Eisinga. Appeso al soffitto del soggiorno di una bellissima casa sul canale a Franeker c'è il planetario più antico del mondo ancora funzionante. Questo modello mobile accurato del sistema solare fu costruito tra il 1774 e il 1781 dal cardatore di lana frisone Eise Eisinga. Oltre alla stanza del planetario, la struttura offre

	<p>una meravigliosa collezione di strumenti astronomici e una mostra contemporanea del nostro sistema solare e dell’universo. Altre parti permanenti del museo sono la vecchia macchina per la cardatura di Eisinga e una vasta collezione di strumenti astronomici storici. È rappresentata anche l’astronomia moderna. Nella sala di proiezione sono mostrati dei documentari non-stop. Scopri come viveva Eisinga nella storica casa e viaggia virtualmente tra i fantastici manoscritti matematici e astronomici! La mostra interattiva permanente “De Ruimte” (Space) è aperta al pubblico dal 2016.</p>
Link/bibliografia	<p>https://www.youtube.com/watch?v=CFd2qAfBYYo&ab_channel=FreezingHotspots</p>

QUIOSQ, Olanda: Da occupato a contaminato – una visione centenaria di una crisi mondiale

Settore	Piattaforma online, patrimonio digitale, progetto multimediale
Autori, luogo	Casa di cultura e dibattito fiammingo-olandese deBuren, Belgio/Olanda
Anno di pubblicazione	2020
Lingue	Olandese
Durata	Variabile
Breve descrizione	<p>In reazione alle prime misure per contrastare la diffusione del covid in Belgio, la casa di cultura e dibattito fiammingo-olandese deBuren ha impostato una piattaforma online dove sono state postate le reazioni degli artisti alla poesia “Bezette Stad” di Paul van Ostaijen e alla situazione intorno alla crisi legata al coronavirus. La città digitale è stata propriamente chiamata “De Besmette Stad” ed è cresciuta fino a diventare un progetto ancora in fase di sviluppo, rendendo difficile, ma emozionante, cerca di predire l’impatto che avrà sui suoi dipendenti, sugli artisti, sul pubblico e sul futuro.</p> <p>Ci sono stati molti prodotti che sono usciti da questa iniziativa. Uno di questi è una passeggiata ad Anversa tra i luoghi di cui scrisse Paul van Ostaijen, una volta usata dagli artisti come ispirazione per le loro versioni di alcune delle opere di van Ostaijen, ma poi resa accessibile a tutti. deBuren ha riferito che gli insegnanti di tutti i tipi di scuole ne hanno fatto un uso grato per le loro lezioni e hanno espresso il loro conforto per la più ampia disponibilità di materiale creato durante il progetto.</p>
Link/bibliografia	<p>https://deburen.eu/besmette-stad</p>

<https://waatproject.eu>

Project Coordinator

Plunge Public Library (Lithuania)

<https://www.plunge.rvb.lt>

Project Partners

Multidisciplinary European Research Institute Graz (Austria)

<https://merig.eu>

ICARUS Hrvatska (Croatia)

<https://www.icarushrvatska.hr>

EGInA SRL (Italy)

<https://www.egina.eu>

Quiosq (Netherlands)

<https://quiosq.eu>

Centro de Educación de Adultos de Olmedo (Spain)

<http://cepaolmedo.centros.educa.jcyl.es>



With the support of 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.