Guida sul Digital Storytelling
Manuale di Formazione sull'allargamento dell'Unione europea

"Come usare gli strumenti" - Guida per autori e docenti per utilizzare il DS sui temi dell'allargamento europeo

Scritta da

Steve Bellis, Patrizia Braga, Antonia Silvaggi

Ringraziamenti speciali ai partner del Progetto DeTALES

INDICE

3 Introduzione

4 Argomenti del manuale

4 Come usare il manuale

5 A chi è rivolto il manuale

6 Modulo 1. L'allargamento dell'UE

7 Sezione 1. Storia dell'allargamento dell'UE: gli Stati membri, Informazioni sugli Stati membri, Informazioni sui candidati all'ingresso in UE

12 Sezione 2. L'apertura delle frontiere/ la mobilità

16 Sezione 3. Il mercato del lavoro europeo e la mobilità

20 Sezione 4. Identità e diversità culturali in Europa

21 Sezione 5.

- Attività e risorse per stimolare le storie
- Glossario
- Esempi di progetti europei

24 Modulo 2. Digital storytelling

25 Sezione 1. Come usare questo modulo

25 Sezione 2. Contesto

26 Sezione 3. Strumenti per docenti

INTRODUZIONE

Familiarizzare con altre culture favorisce il processo di integrazione purché si includano tutti i target, in particolare gli adulti con un profilo basso, dipendenti senior e maturi, che sono quelli che meno probabilmente sono coinvolti nelle attività di formazione per adulti.

La partecipazione degli adulti nella Formazione continua è spesso troppo bassa. Questo accade principalmente per la mancanza di incentivi da parte delle aziende per l'apprendimento dei lavoratori, per un insufficiente supporto ai lavoratori nell'intraprendere un percorso di formazione e per una inadeguata risposta ai bisogni di alcuni gruppi particolari.

La discriminazione nell'accesso alla formazione continua resta una questione fondamentale: poiché la maggior parte dell'aggiornamento è fornito dai datori di lavoro, i dipendenti con contratti a tempo indeterminato hanno un accesso migliore alla formazione rispetto a chi ha contratti a tempo o ai disoccupati. Le persone poco qualificate partecipano alla formazione per adulti cinque volte meno rispetto a chi ha un livello di specializzazione molto alto. Percorsi di formazione più flessibili, che includano una validazione dell'apprendimento non formale e informale. E misure come la formazione nei luoghi di lavoro e partenariati con imprese e organizzazioni che operano in ambito sociale rivolte a persone poco specializzate, adulti disoccupati, migranti, minoranze etniche e disabili, non sono abbastanza diffuse per attrarre i discenti. Sarebbero inoltre utili misure in favore di lavoratori che operano in settori in declino.

DeTALES trova la sua ragione in questa situazione e intende analizzare l'impatto dell'allargamento dell'Unione Europea puntando l'attenzione sul recente accesso dei nuovi Stati membri, in particolare su come si sono integrati in UE, valutando l'impatto dei vecchi membri e verificando le aspettative dei prossimi membri al fine di stimolare un dibattito sui seguenti temi:

- l'apertura delle frontiere / mobilità,

- il mercato del lavoro europeo,

- identità e diversità europea dei nuovi e vecchi membri.

Perciò **DeTALES** mette insieme discenti adulti dai vecchi membri Italia, Germania e Regno Unito per metterli a confronto con i nuovi di Lituania, Ungheria (2004), Bulgaria (2007) e Turchia per condividere storie sulla propria percezione dell'allargamento europeo.

Il progetto persegue i seguenti obiettivi:

- aumentare le competenze sui temi dell'allargamento europeo e sui comuni valori europei

- incrementare il senso civico

- incoraggiare il dialogo interculturale tra i membri UE

- insegnare agli adulti le competenze del *digital storytelling*

- incoraggiare gli adulti a utilizzare da soli i materiali per l'apprendimento

- favorire la partecipazione delle categorie svantaggiate.

Per raggiungere questi obiettivi, il *digital storytelling* è il metodo più versatile poiché unisce al suo significato didattico la componente umana delle storie che gli adulti vorranno condividere.

Lontano da un linguaggio più istituzionale, il metodo del *digital storytelling* è molto più adatto per favorire la consapevolezza dei temi legati all'allargamento dell'UE nei gruppi di persone identificati.

Il Manuale propone un nuovo modo di apprendere rivolto a docenti, coordinatori ed educatori in un contesto educativo formale, informale e non formale.

Tutte le storie saranno caricate sulla piattaforma europea DS, al fine di creare una sorta di guida di viaggio europea per conoscere i diversi luoghi d'Europa sotto una lente diversa.

Argomenti del manuale

Il manuale di apprendimento sul DS è uno strumento per favorire e aiutare le persone a creare "storie digitali" sull'allargamento dell'UE. Il suo obiettivo è quello di fornire una metodologia innovativa per condividere storie sull'allargamento europeo e incoraggiare altre persone a fare la stessa cosa.

Questo manuale, quindi, supporta i destinatari nel raggiungimento dei seguenti risultati:

- Aumentare la conoscenza e padroneggiare la metodologia del *digital storytelling* e la sua applicazione nella formazione

- Rafforzare la consapevolezza sui temi correlati all'allargamento dell'UE e riconoscere la storia del processo di allargamento e delle istituzioni europee e discutere su:

    - Apertura delle frontiere / mobilità,

    - mercato del lavoro europeo,

    - identità e diversità culturale europea dei nuovi e vecchi membri.

Il manuale supporterà i destinatari nella creazione di storie sull'allargamento dell'UE, sull'acquisizione di competenze di video editing (competenze digitali); intende inoltre accrescere competenze per scrivere una storia e trasferirla in formato digitale; trasmettere la propria conoscenza all'interno dei propri gruppi di riferimento e replicare la metodologia appresa.

COME USARE IL MANUALE

Questo manuale è stato elaborato come guida interattiva. E' possibile trovare le informazioni di base sull'allargamento dell'UE e sul *Digital storytelling* ma è necessario cliccare sui diversi link per avere maggiori informazioni, risorse, esempi e strumenti relativi ai bisogni richiesti.

E' possibile trovare attività utili o giochi per stimolare le storie dei discenti e la conoscenza. Può essere usata durante workshop, lezioni non formali, attività di team building, monitoraggio e valutazione delle attività.

A CHI E' RIVOLTO IL MANUALE

Il manuale è rivolto a educatori, coordinatori, insegnanti, lavoratori volontari presso enti di formazione formale, informale e non-formale.

Perché scegliere le storie digitali come metodo per raccontare l'allargamento dell'UE?

Il *Digital Storytelling* è la strada giusta per rendere consapevoli le persone del processo di allargamento dell'UE a partire dall'esperienza personale dei cittadini europei. Le storie personali sono correlate ad alcuni specifici ma ampi temi quali l'apertura delle frontiere, il mercato del lavoro europeo e la diversità culturale. Fondamentalmente le storie registreranno la percezione di questi processi e l'impatto nei singoli Paesi.

MODULO 1. ALLARGAMENTO UE

Scritto da
Patrizia Braga, Antonia Silvaggi

Contenuti:

Sezione 1. Storia dell'allargamento dell'Unione Europea: Stati membri, informazioni sugli Stati membri dell'Unione Europea, Informazioni sui Paesi candidati all'ingresso

Sezione 2. Apertura delle frontiere / Mobilità

Sezione 3. Il mercato del lavoro europeo e la mobilità

Section 4. Identità e diversità culturali europee

Sezione 5.

- Attività e risorse per stimolare le storie
- Glossario
- Esempi di progetti europei

SEZIONE 1. STORIA DELL'ALLARGAMENTO DELL'UE

http://ec.europa.eu/enlargement/index_en.htm

Obiettivi del capitolo:

- identificare i vecchi, i nuovi e i candidati membri e in quale anno sono entrati

- elencare i criteri di accesso

- esaminare la geografia europea

L'allargamento è uno dei temi politici più caldi. L'attrattiva dell'UE ha aiutato a trasformare le nazioni dell'Europa centrale e orientale in democrazie moderne e ben organizzate. Più di recente ha ispirato riforme di vasta portata nei Paesi candidati e nei potenziali candidati. Tutti i cittadini europei traggono benefici dall'avere vicino democrazie stabili ed economie di mercato prospere. L'allargamento è un processo trattato con attenzione che aiuta nella trasformazione dei Paesi coinvolti, diffondendo pace, stabilità, prosperità, democrazia, diritti umani e giustizia all'interno dell'Europa.

Il processo di allargamento non è un percorso semplice, ma lungo e rigoroso. Quei Paesi europei che rispettano i principi di libertà, democrazia, diritti umani, libertà fondamentali e giustizia possono chiedere l'ingresso nell'Unione Europea. I Paesi che desiderano unirsi all'UE devono rinunciare a parte della propria sovranità.

All'inizio, sei Paesi – Belgio, Germania, Francia, Italia, Lussemburgo e Olanda – hanno fondato nel 1951 la Comunità europea del carbone e dell'acciaio, che fu subito seguita dalla Comunità Economia Europea e dalla Comunità Europea per l'energia atomica nel 1957.

Seguirono poi cinque allargamenti di successo:

• Nel 1973, Danimarca, Irlanda e Regno Unitosi unirono alla Comunità europea.

• Nel 1981, la Grecia divenne uno Stato membro.

• Nel 1986, fu la volta di Spagna e Portogallo.

• Nel1995, Austria, Finlandia e Svezia.

Nel 2004, l'Unione Europea si aprì a uno storico allargamento per incorporare 10 Paesi dell'Europa centrale e orientale e dell'area del Mediterraneo: Repubblica Ceca, Estonia, Cipro, Lettonia, Lituania, Ungheria, Malta, Polonia, Slovacchia e Slovenia. Fu un allargamento unico, storico, che segnò la riunificazione dell'Europa dopo decenni di divisione dalla Cortina di ferro.

L'ingresso di Romania e Bulgaria il 1° gennaio 2007 completò il quinto allargamento avviato nel maggio 2004.

E' nell'interesse stesso dell'UE portare avanti una politica di allargamento graduale e oculata. Attualmente, la Croazia è un Paese prossimo all'ingresso. Islanda, Montenegro, l'ex Repubblica Iugoslava di Macedonia e Turchia sono Paesi candidati. I negoziati per l'ingresso del Montenegro e la Macedonia non sono cominciati.

Gli altri Paesi dei Balcani occidentali – Albania, Bosnia ed Erzegovina, Serbia e Kosovo sotto la Risoluzione UNSC 1244/99 – hanno tutti espresso una prospettiva di adesione non appena saranno pronti. Sono noti come candidati potenziali.

Come già anticipato, il processo di allargamento non è automatico, può sollevare diverse questioni relative all'integrazione, all'aumento del budget europeo e alla competitività tra vecchi e nuovi membri.

In più, ci sono traguardi da raggiungere per i nuovi membri che i cittadini potrebbero recepire come imposizioni, determinando una perdita di identità. Tanto più cresce l'UE, tanto più ci saranno questioni relative all'integrazione da affrontare, attraverso azioni e politiche innovative.

C'è anche una generazione di nuovi europei, come rileva un recente indagine, che prova a identificare chi sono i nuovi Europei da contrastare con i vecchi europei, che non emergono nelle rilevazioni esistenti e includono figli di migranti, coppie miste, studenti internazionali, pensionati ed espatriati.

Questi due termini, sottolinea l'indagine, non hanno nulla a che fare con "vecchi" e "nuovi" Stati membri. Questa analisi studia le connessioni dei cittadini europei con altri Paesi.

Il concetto di connessione è ampio e variegato; può assumere diverse forme, oggettive e soggettive. Esso consiste nello stabilire un contatto. Essi sono definiti come persone che vivono in UE e hanno contatti non solo nel Paese dove vivono. Al contrario, i "vecchi Europei" sono radicati solo nel Paese dove i loro genitori e i loro nonni sono nati. L'indagine è molto interessante e in breve rivela che la più diffusa forma di connessione con un altro Paese è la presenza di antenati stranieri. Sono diffuse le relazioni personali con persone che vengono da o vivono in un altro Paese o hanno contatti socio-culturali (come il cibo o le notizie seguite). Personali esperienze all'estero sono meno diffuse ma significative. Almeno uno su otto europei ha lavorato o studiato all'estero.

Stati membri
Informazioni sugli Stati membri

Prima di dare avvio a una politica concreta, l'idea di unire l'Europa fu solo un sogno nelle menti di filosofi e visionari. Victor Hugo, ad esempio, immaginò dei pacifici "Stati Uniti d'Europa" ispirati agli ideali umanistici. Il sogno fu infranto dalle terribili guerre che devastarono il continente nella prima metà del 20° secolo. Ma il sogno persistette e divenne realtà. Al momento, l'UE conta circa 500 milioni di persone in 27 Stati membri. Mezzo secolo di integrazione europea hanno dimostrato che l'UE nel suo insieme è più grande della somma delle sue parti: ha peso economico, sociale, tecnologico, commerciale e politico superiore se i singoli membri agissero singolarmente. C'è un valore aggiunto nell'azione comune rispetto al dialogo con una singola voce.

Nei link riportati di seguito si trovano informazioni interessanti sugli attuali 27 Stati membri dell'UE.

Si prega di cliccare sul nome del Paese per maggiori informazioni:

- AUSTRIA
- BELGIO
- BULGARIA
- CIPRO

- DANIMARCA
- ESTONIA
- FINLANDIA
- FRANCIA
- GERMANIA
- GRECIA
- IRLANDA
- ITALIA
- LETTONIA
- LITUANIA
- LUSSEMBURGO
- MALTA
- OLANDA
- POLONIA
- PORTOGALLO
- REGNO UNITO
- REPUBBLICA CECA
- ROMANIA
- SLOVACCHIA
- SLOVENIA
- SPAGNA
- SVEZIA
- UNGHERIA

Informazioni sui candidati UE

L'Unione Europea è basata su comuni valori e principi. Ogni Paese europeo rispetta i principi di libertà, democrazia, rispetto dei diritti umani e libertà fondamentali, e il rispetto della legge deve essere applicato per diventare un membro dell'Unione. L'ingresso, comunque, può avvenire soltanto se il Paese rispetta tutti i criteri di accesso**:**

• politici: istituzioni stabili che garantiscono la democrazia, il rispetto della legge, dei diritti umani e della protezione delle minoranze;

• economici: un'economia di mercato efficace e la capacità di essere all'altezza della competitività e delle forze dell'UE;

• la capacità di rispettare gli obblighi assunti con i membri, inclusa l'aderenza agli obiettivi della unione politica, economica e monetaria;

• la capacità di implementare effettivamente la legislazione europea attraverso idonee strutture amministrative e giuridiche.

Inoltre, l'UE deve essere in grado di assorbire nuovi membri, riservandosi il diritto di decidere quando sarà pronta ad accettarli. I negoziati per l'ingresso sono portati avanti con ciascun Paese e la Commissione Europea rappresenta l'UE. Una volta conclusi, la decisione di ammettere un nuovo Paese deve essere presa all'unanimità da tutti gli Stati membri in Consiglio. Il Parlamento europeo deve dare il suo assenso con un voto positivo a maggioranza assoluta. Tutti i trattati di ingresso devono essere ratificati dagli Stati membri e i Paesi candidati in accordo con la procedura costituzionale di ciascun Paese.

Durante i negoziati, i Paesi candidati ricevono dall'UE un sostegno per agevolare il raggiungimento degli obiettivi economici.

Cliccando sui link qui di seguito, si trovano informazioni interessanti sui quattro Paesi candidati e sulla Croazia.

- CROAZIA (ha chiuso il negoziato a Giugno 2011, è un Paese in imminente ingresso, manca solo la firma del Trattato)
- ISLANDA
- EX REPUBBLICA IUGOSLAVA DI MACEDONIA
- MONTENEGRO
- TURCHIA

La Turchia è un importante partner strategico per l'UE – per la nostra stabilità e sicurezza, per la nostra economia e per il fattore energetico e più in generale per un percorso di civilizzazione. Abbiamo una lunga storia di cooperazione. La Turchia è membro sia della NATO che del Consiglio d'Europa da oltre 50 anni.

L'Accordo tra la Turchia e l'UE fu siglato nel 1963 e l'unione doganale entrò in vigore nel 1995. Con l'apertura dei negoziati per l'ingresso nel 2005, gli Stati membri dell'UE hanno deciso di riconoscere la vocazione europea della Turchia. Per unirsi all'UE, la Turchia deve prima raggiungere alcuni vincolanti criteri. L'esito dei negoziati dipende dalla capacità della Turchia di compiere le riforme necessarie. Molti europei hanno manifestato la loro preoccupazione per l'ampia maggioranza musulmana tra i cittadini turchi. L'UE è fondata su valori comuni quali il rispetto per la dignità umana, il rispetto della legge, la tolleranza e la non discriminazione per nessuna religione. La libertà di culto e la protezione delle minoranze sono criteri politici chiave per i membri e questi sono pienamente conciliabili con l'Islam.

Islanda, l'ex Repubblica Iugoslava di Macedonia, Montenegro e Turchia sono Paesi candidati. L'UE ha confermato che il resto dei Balcani occidentali – Albania, Bosnia ed Erzegovina, Serbia, oltre al Kosovo* – condividono anche le prospettive europee. Sono noti, infatti, come potenziali candidati.

Cliccando sui link di seguito, si trovano interessanti informazioni sui potenziali candidati dell'UE.

ALBANIA

BOSNIA AND HERZEGOVINA

SERBIA

KOSOVO*

http://ec.europa.eu/enlargement/index_en.htm

SEZIONE 2. L'APERTURA DELLE FRONTIERE

Obiettivi del capitolo:

- conoscere le origini del Trattato di Schengen

- elencare i Paesi appartenenti all'Area Schengen

- identificare quali sono le regole chiave adottate dai Paesi

Il mercato interno in Europa

Il mercato interno è uno dei pilastri dell'Unione Europea. Completato nel 1992, il mercato unico è un'area senza frontiere interne in cui le persone, i beni, i servizi e il capitale si muovono liberamente, in accordo con il Trattato che costituisce la Comunità Europea. Il mercato interno è essenziale per il benessere, lo sviluppo e l'impiego nell'UE, contribuendo alla realizzazione dei propri obiettivi sotto la strategia di Lisbona. Come area integrata, aperta e competitiva, promuove infatti la mobilità, la competitività e l'innovazione, interagendo in particolare con le politiche di settore.

Per garantire che ognuno, cittadino o business, possono trarre il maggior vantaggio rispetto al singolo mercato, l'UE è impegnata per abbattere le barriere che ancora impediscono questa operazione. Cerca di armonizzare la legislazione per migliorare la sua risposta ai cambiamenti della globalizzazione e di adattarla allo sviluppo come quello delle nuove tecnologie.

L'Area Schengen

http://ec.europa.eu/home-affairs/policies/borders/borders_schengen_en.htm

L'Area Schengen e della cooperazione si basano sul Trattato di Schengen del 1985. L'Area Schengen rappresenta un territorio dove è garantito il movimento libero delle persone. Il Trattato di Schengen ha abolito tutte le frontiere interne in favore di un unico confine esterno. Qui sono applicate norme e procedure comuni riguardo al visto per soggiorni brevi, richieste di asilo e controlli di frontiera. Allo stesso tempo, per garantire la sicurezza all'interno dell'Area Schengen, è stata rafforzata la cooperazione e il coordinamento tra i servizi di polizia e le autorità giuridiche.

La cooperazione di Schengen è stata legalmente integrata nell'UE con il Trattato di Amsterdam del 1997. Tuttavia, non tutti i Paesi che cooperano in Schengen fanno parte dell'Area Schengen. E questo accade sia per non eliminare i controlli di frontiera sia perché non sussistono le condizioni richieste per l'applicazione di Schengen.

Il primo accordo tra i cinque membri del gruppo originario fu siglato il 14 Giugno 1985. Una più recente convenzione fu scritta e firmata il 19 Giugno 1990. Quando entrò in vigore nel 1995, vennero aboliti i controlli nelle frontiere interne dei Paesi firmatari e si creò un unico confine esterno dove i controlli per l'immigrazione seguirono le stesse procedure. Norme comuni sui visti, diritto d'asilo e controlli alle frontiere furono adottati per consentire il libero movimento delle persone all'interno degli Stati firmatari senza stravolgere la legge e l'ordine.

L'Area Schengen si è gradualmente ampliata per includere quasi tutti gli Stati membri. L'Italia firmò il Trattato il 27 novembre 1990, la Spagna e il Portogallo il 25 Giugno 1991, la Grecia seguì il 6 Novembre 1992, poi l'Austria il 28 Aprile 1995 e la Danimarca, la Finlandia e la Svezia il 19 dicembre 1996. Repubblica Ceca, Estonia, Lettonia, Lituania, Ungheria, Malta, Polonia, Slovenia e la Slovacchia entrarono il 21 dicembre 2007 e come Paese associato la Svizzera il 12 dicembre 2008. Bulgaria, Cipro e Romania non sono ancora membri pienamente riconosciuti dell'Area Schengen; i controlli al confine tra loro e l'Area Schengen sono mantenuti finché il Consiglio dell'UE non decide che ci sono le condizioni per abolire i controlli di frontiera. (Dettagli sulla posizione di Regno Unito e Irlanda sono riportati di seguito).

Misure adottate dagli Stati membri per la cooperazione sotto Schengen

Gli accordi all'interno di Schengen includono tra i principi basilari:

- rimozione dei controlli sulle persone all'interno dei confini;

- un comune insieme di regole da applicare alle persone che attraversano i confine esterni degli Stati membri UE;

- armonizzazione delle condizioni d'ingresso e delle regole sui visti per brevi soggiorni;

- potenziata politica di cooperazione (inclusi i diritti di sorveglianza e inseguimento serrato dei trans-frontalieri) ;

- una più forte cooperazione giuridica attraverso un più rapido sistema di estradizione e trasferimento dei giudizi criminali;

- stabilire e sviluppare il Sistema di Informazione Schengen (SIS).

Il Sistema di Informazione Schengen (SIS)

Alla base del meccanismo di Schengen è stato disposto un sistema di informazione. Esso consente al controllo dei confini nazionali e alle autorità giuridiche di ottenere informazioni su persone od oggetti.

Gli Stati membri forniscono informazioni al sistema attraverso un network nazionale (N-SIS) connesso al sistema centrale (C-SIS). Questo sistema IT è integrato da un network noto come SIRENE (Supplementary Information Request at the National Entry), che è l'interfaccia umana di SIS.

La partecipazione della Danimarca

Sebbene la Danimarca abbia firmato il Trattato di Schengen, può scegliere se applicare o meno alcune nuove misure contenute nel Titolo IV del Trattato EC all'interno del quadro normativo dell'UE, anche per ciò che consiste in uno sviluppo di Schengen. Comunque, la Danimarca è vincolata da alcune misure in merito alle politiche comuni sul visto.

La partecipazione di Irlanda e Regno Unito

In base al protocollo del Trattato di Amsterdam, Irlanda e Regno Unito possono aderire a parte o a tutti gli accordi di Schengen, se gli Stati membri di Schengen e il governo dello Stato in questione esprimono all'unanimità parere favorevole all'interno del Consiglio.

Nel marzo 1999, il Regno Unito chiese di cooperare per alcuni aspetti di Schengen, cioè per la politica e la cooperazione giuridica nelle questioni criminali, il contrasto alle droghe e il Sistema di Informazione Schengen (SIS). La delibera del Consiglio 2000/365/EC, approvando la richiesta del Regno Unito, fu adottata il 29 maggio 2000.

Nel giugno 2000, anche l'Irlanda chiese di aderire ad alcuni aspetti di Schengen, allineandosi all'incirca alle richieste avanzate già dal Regno Unito. Il Consiglio adottò la delibera 2002/192/EC approvando la richiesta dell'Irlanda il 28 febbraio 2002. La Commissione aveva emesso un parere sulle due applicazioni, insistendo sul fatto che la parziale partecipazione di questi due Stati membri non avrebbe dovuto ridurre la consistenza dell'accordo.

Dopo aver valutato le condizioni necessarie per l'implementazione delle politiche di governo e della cooperazione giuridica, il Consiglio consentì con la 2004/926/EC del 22 dicembre 2004 che questa parte di accordo di Schengen avrebbe potuto essere implementata con il Regno Unito.

Relazioni con Paesi terzi: principi comuni

La graduale espansione dell'area Schengen per includere tutti gli Stati membri UE ha indotto i paesi terzi ad avere relazioni particolari con l'UE per prendere parte alla cooperazione in Schengen. La prima condizione per associarsi all'accordo di Schengen per i Paesi non dell'UE è un accordo sul libero movimento delle persone tra questi Stati e l'UE (questo è concesso da un accordo sull'Area economica europea nel caso dell'Islanda, della Norvegia e del Liechtenstein e da un accordo sul libero movimento delle persone nel caso della Svizzera).

Per questi Paesi questa partecipazione implica:

- essere inclusi nell'area senza controlli all'interno dei confine;

- applicare i provvedimenti dell'accordo di Schengen e tutti i testi rilevanti adottati a seguito di esso;

- essere coinvolti nelle decisioni legate ai testi rilevanti in ambito Schengen.

In pratica, questo coinvolgimento prende la forma di una commissione mista che affianca il lavoro dei partiti del Consiglio UE. Essi comprendono i rappresentanti dei governi degli Stati membri, la Commissione e i governi dei paesi terzi. I Paesi associati, dunque, partecipano alle discussioni sullo sviluppo dell'accordo di Schengen, ma non prendono parte alle votazioni. Sono state definite anche le procedure per notificare e accettare le misure future o gli atti.

Le relazioni con Islanda e Norvegia

Insieme con Svezia, Finlandia e Danimarca, Islanda e Norvegia appartengono al "Nordic Passport Union", che ha abolito i controlli alle frontiere interne. Islanda e Norvegia si sono associate allo sviluppo dell'Accordo di Schengen dal 19 dicembre 1996. Sebbene non abbiano il diritto di voto nel Comitato esecutivo di Schengen, essi possono esprimere opinioni e formulare proposte. Per estendere questa associazione, l'accordo sull'Islanda e la Norvegia con l'ampliamento, l'applicazione e lo sviluppo di Schengen, come enunciato nella delibera del Consiglio 1999/439/EC del 17 maggio 1999, è stato siglato tra Islanda, Norvegia e UE il 18 maggio 1999. Un accordo approvato dal Consiglio il 28 Giugno 1999 si occupa da una parte delle relazioni tra Islanda e Norvegia e dall'altra dell'Irlanda e del Regno Unito, nell'area dell'accordo di Schengen dedicata a Islanda e Norvegia. La delibera del Consiglio 2000/777/EC del 1° dicembre 2000 si occupa dell'applicazione degli adeguamenti di Schengen ai cinque Paesi del "Nordic Passport Union" dal 25 marzo 2001.

La partecipazione di Svizzera e Liechtenstein

L'UE concluse un accordo con la Svizzera sulla sua partecipazione all'Area Schengen [Official Journal L 53 del 27.2.2008]; di conseguenza, la Svizzera aderì il 12 dicembre 2008. Ha lo stesso status associativo di Norvegia e Islanda. Un protocollo sulla partecipazione del Liechtenstein nell'Area Schengen è stato siglato il 28 febbraio 2008.

SEZIONE 3. MERCATO DEL LAVORO E MOBILITA'

http://ec.europa.eu/social/home.jsp

Obiettivi del capitolo:

- individuare i diritti dei cittadini UE che desiderano lavorare all'estero
- indagare sui bisogni relative alle implicazioni sociali ed economiche del lavoro all'estero
- esplorare le opportunità per lavorare / studiare all'estero

La libertà di movimento delle persone è una delle libertà fondamentali garantite dalla legislazione comunitaria. E' il più importante diritto per gli individui e un elemento essenziale della cittadinanza europea. Per i lavoratori, questa libertà esiste sin dalla nascita della Comunità europea nel 1957.

E' definita nell'articolo 45 TFEU e comporta:

- Il diritto a cercare lavoro in un altro Stato membro;
- Il diritto di lavorare in un altro Stato membro;
- Il diritto di risiedere lì per quel motivo;
- Il diritto di rimanere lì;
- Il diritto di un equo trattamento nel rispetto dell'accesso all'impiego, le condizioni di lavoro e tutti gli altri vantaggi che potrebbero essere d'aiuto per facilitare l'integrazione del lavoratore nello Stato membro ospite.

Il concetto e le implicazioni di questa libertà sono stati interpretati e sviluppati sul piano giuridico dalla Corte europea di Giustizia, includendo la definizione e il concetto di lavoratore stesso. Gli Stati in attesa di entrare a far parte dell'UE hanno spesso avuto previsioni specifiche nel Trattato di adesione in merito alle condizioni del libero movimento. In seguito all'allargamento dell'UE a 25 membri grazie all'ingresso di 10 Paesi il 1° maggio 2004, ci sono stati periodi di transizione che hanno limitato il libero movimento dei lavoratori da questi Stati membri, ad eccezione di Malta e Cipro. Fino al 2006, l'accesso al mercato del lavoro dei 15 precedenti Stati membri dipendeva esclusivamente dalle politiche nazionali. Dopo la metà del 2006, questi 15 Stati membri hanno dovuto notificare alla Commissione se volevano continuare con le restrizioni nazionali o aprirsi alla libera circolazione dei lavoratori. Dopo il 2009, alcuni di questi 15 Stati membri hanno dovuto chiedere alla Commissione l'autorizzazione a continuare ad applicare le misure nazionali per altri due anni, ma solo se c'erano evidenti problematiche nel proprio mercato del lavoro. Questa richiesta doveva essere "oggettivamente giustificata". E' garantita dal 2011, la completa libertà di movimento per i lavoratori degli Stati membri, sancita nel maggio 2004. Periodi di transizione simili sono stati stabiliti in coincidenza con l'allargamento richiesto dalla Bulgaria e dalla Romania nel 2007.

Sebbene il libero movimento sia un concetto economico e non sociale, esso crea diversi problemi di natura sociale: il trasferimento delle pensioni e dei benefit sociali, i diritti di disoccupazione per i lavoratori migranti, sicurezza sociale e altri benefit, necessità educative della famiglia, la casa e così via. Queste necessità sociali non possono essere affrontate come questioni sociali indipendenti, ma sotto l'etichetta economica delle questioni legate al libero movimento del lavoro. Ciò ha creato uno squilibrio tra percezione economica e sociale del libero movimento dei lavoratori. Iniziative politiche, provvedimenti

legislativi e decisioni giuridiche sono state valutate in base alle conseguenze economiche e non sociali – questo è, con possibili limitazioni al libero movimento e non con le implicazioni sociali del libero movimento dei lavoratori.

Le politiche sociali in UE erano strettamente connesse con la mobilità del lavoro all'interno del mercato comune. Il secondo capitolo del Titolo III del Trattato di Roma del 1957, intitolato "Il Fondo sociale europeo", ha come suo principale obiettivo quello di "migliorare le opportunità di impiego nel mercato comune" (in origine Articolo 123 EEC, ora Articolo 162 TFEU).

In seguito all'allargamento dell'UE nel 2004, alcuni tra i 15 Stati membri introdussero quella che è rimasta nota come disposizione 2 3 2. Questa è essenzialmente una formula di transizione che consente agli Stati Membri di imporre restrizioni alla libera circolazione dei lavoratori. Si richiede agli Stati membri di indicare la loro intenzione circa la mobilità del lavoro nel 2006 e nel 2009 e poi dal 2011 di eliminare ogni restrizione.

Comunque, con l'ingresso della Bulgaria e della Romania nel 2007, due Paesi già coperti dalla disposizione 2 3 2, l'accesso all'impiego può teoricamente essere bloccato fino al 2014.

Una comunicazione della Commissione europea sulla mobilità, uno strumento per lavorare di più e meglio, "European Job Mobility Action Plan (2007-2010) (COM (2007) 773 Final)" ha i seguenti obiettivi:

- Migliorare la legislazione esistente e la pratica amministrativa sulla mobilità dei lavoratori;
- Assicurare il supporto politico per la mobilità dalle autorità a tutti i livelli;
- Rafforzare EURES come principale strumento per facilitare la mobilità dei lavoratori e delle loro famiglie;
- Incoraggiare la consapevolezza delle possibilità e dei vantaggi della mobilità in un pubblico più vasto.

Lo scenario attuale, comunque, mostra che sono davvero pochi gli Europei che lavorano all'estero e l'effettiva mobilità europea è circa la metà di quella degli USA. Uno studio pubblicato nel 2007 da Eurofound, "La mobilità in Europa", mostra che la mobilità a grandi distanze non è comune: solo il 18% degli europei si è mosso fuori dalla propria regione, mentre soltanto il 4% si è spostato in un altro Stato membro e soltanto il 3% fuori dall'Unione. Lo studio dimostra che diversi Stati membri hanno diversi atteggiamenti rispetto alla mobilità: che i lavoratori giovani e istruiti sono quelli che si spostano più facilmente; e che la mobilità va di pari passo con il successo economico. Questi dati sono confermati da uno studio della Commissione Europea, "La mobilità geografica nell'Unione Europea: come ottimizzare i benefici sociali ed economici" (Aprile 2008), che individua la percentuale di lavoratori degli Stati membri che vivono in uno Stato membro differente rispetto al proprio Paese d'origine all'1,5%.

La mobilità del lavoro è anche penalizzata dalle normative dei singoli governi sugli schemi di pensione, che continuano a porre ostacoli alla mobilità dei lavoratori in Europa, in base a quanto sostengono due studi indipendenti presentati dalla Commissione Europea nel gennaio 2008. Lo studio sostiene che sia opportuna una iniziativa ampia a livello europeo per migliorare l'accesso delle persone alle pensioni supplementari quando cambiano lavoro o lavorano in un altro Paese europeo e pone le basi per una proposta della Commissione per una direttiva sulla portabilità delle pensioni.

Quanti lavoratori sono arrivati nel mercato del lavoro dei vecchi Stati membri?

Il libero movimento del lavoro e delle persone è un principio fondamentale del mercato interno dell'UE. La previsione di un afflusso di massa di lavoratori provenienti dall'Europa centrale e orientale non si è rivelata vera. Nella gran parte dei vecchi Stati membri, i lavoratori di nazionalità dei nuovi Stati membri rappresentano meno dell'1% della popolazione attiva. Fanno eccezione l'Irlanda (circa il 5%) e il Regno Unito (1.2 %), per i quali il picco si è registrato nel 2006 ed è poi sceso.

Si è spostato il *business* nei nuovi Stati membri?

Complessivamente, lo spostamento del lavoro dai vecchi Stati membri ai nuovi resta un fenomeno relativamente marginale. Non ci sono stati segnali di ascesa della tendenza dal 2004. Le aziende dovranno sempre cercare costi di produzione più bassi, mercati più ampi, innovazione tecnologica e altri elementi per restare competitivi. Le aziende europee sono in competizione soprattutto con gli Stati Uniti, la Cina e l'India. Investire in Europa centrale e orientale invece che in questi tre Paesi può aiutare l'industria europea a mantenere posti di lavoro e incentivare la crescita in tutta Europa. In un'economia globalizzata, la risposta a lungo termine dell'Europa alle sfide dell'economia può soltanto consistere nell'aumento della competitività insieme con lo sviluppo del nostro modello sociale.

Opportunità

Agenda per nuove competenze e lavori

- Per gli individui – aiutare le persone ad acquisire nuove competenze, adatte ai cambiamenti del mercato del lavoro e per avere maggiori opportunità di carriera;
- Per la collettività – modernizzare il mercato del lavoro per alzare i livelli di impiego, ridurre la disoccupazione, incrementare la produttività del lavoro e garantire la sostenibilità del nostro modello sociale.

http://www.cedefop.europa.eu/EN/about-cedefop/networks/skillsnet/index.aspx

http://studyvisits.cedefop.europa.eu/

http://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=822&langId=en

http://ec.europa.eu/ploteus/

http://ec.europa.eu/eures/home.jsp?lang=en&langChanged=true

Per il movimento dei giovani

- Aiutare gli studenti e i tirocinanti nello studio all'estero
- Preparare meglio i giovani al mercato del lavoro
- Incrementare le performance/l'attrattività internazionale delle Università europee
- Migliorare tutti i livelli di educazione e insegnamento (eccellenze accademiche, uguali opportunità)

http://ec.europa.eu/youthonthemove/index_en.htm

SEZIONE 4. DIVERSITA' CULTURALE E COOPERAZIONE

http://ec.europa.eu/dgs/education_culture/index_en.htm

Obiettivi del capitolo:

Identificare le opportunità che dà l'UE alle persone o alle istituzioni di incontrare alter culture. Ci sono state risoluzioni ministeriali e altre occasioni per iniziative culturali europee sin dagli anni Settanta, ma non prima del 1991 l'UE ha ufficialmente cominciato ad occuparsi di cultura: con il Trattato di Maastricht e il suo Articolo 151, l'Unione "contribuirà al fiorire della cultura degli Stati membri e allo stesso tempo a portare in primo piano il patrimonio culturale comune".

"Le iniziative dell'UE dovranno essere indirizzate a incoraggiare la cooperazione tra Stati membri e, se necessario, sostenere e incentivare le loro azioni". L'obiettivo di incoraggiare la creazione di una "Area culturale europea", come il Parlamento ha stabilito nella sua risoluzione del 5 Settembre 2001 sulla cooperazione culturale in Europa.

La cooperazione culturale in Europa è sostenuta con ogni mezzo dal Programma Cultura ma anche da specifiche azioni finanziate da altri programmi europei. Queste riguardano la cooperazione europea in senso più ampio, visto che la maggior parte dei programmi sono aperti agli Stati membri dell'Area economica europea e ai Paesi candidati.

Questa cooperazione svolge un ruolo importante anche nelle relazioni che l'UE mantiene con il resto del mondo (Paesi terzi o organizzazioni internazionali).

AGENZIE NAZIONALI/OPPORTUNITA' PER LA MOBILITA' INDIVIDUALE

http://ec.europa.eu/education/lifelong-learning-programme/doc1208_en.htm

http://www.programmallp.it/llp_home.php?id_cnt=1

http://www.grundtvig.org.uk/

ELEZIONI DEL PARLAMENTO

http://www.europarl.europa.eu/parliament/public/staticDisplay.do?language=IT&id=146

http://www.europarl.europa.eu/parliament/public/staticDisplay.do?language=EN&id=146

GRUPPI POLITICI

http://www.europarl.europa.eu/parliament/public/staticDisplay.do?id=45&pageRank=4&language=EN

NOTIZIE

http://www.europarl.europa.eu/en/headlines/

SEZIONE 5. ATTIVITA' PER STIMOLARE LA CONOSCENZA DEGLI STUDENTI SULL'ALLARGEMENTO DELL'UE

Di seguito si trovano alcune attività e risorse utili per stimolare storie sull'allargamento dell'UE.

Nella sezione download si trovano spiegate le seguenti attività (2,3,4)

1) QUIZ: Conosci i tuoi vicini?

http://www.elargquiz.eu/version3/flash/index_flash.html

2) Usando il Cinema: spezzoni di film per introdurre il tema dell'allargamento (frontiere, mercato del lavoro europeo, diversità culturale).

3) Cruciverba: per imparare il glossario dell'allargamento

4) Giornali: annotare alcuni punti circa la percezione che gli studenti anno avuto mentre leggevano e discuterne.

- **GLOSSARIO**

http://ec.europa.eu/enlargement/glossary/index_en.htm

- PROGETTI D'ESEMPIO SULL'ALLARGAMENTO DELL'UE E SITI WEB UTILI

1. Inclusione sociale ed educazione
Chiama... Non stare in silenzio!

Chiama... Non stare in silenzio, è un progetto europeo di grande successo con l'obiettivo di combattere la violenza sulle donne. Il progetto ha realizzato un sistema di linea telefonica attiva 24 ore per sette giorni che provvede al sostegno legale, psicologico e medico alle donne esposte all'abuso e alla violenza domestica. Con la creazione della linea telefonica è stato compiuto il primo passo per sradicare l'impatto negativo di questo problema.

Le seguenti categorie di gruppi rappresentano il target e i finali beneficiari di questo progetto:

- Donne che sono soggette all'abuso e alla violenza domestica;
- Donne che sono sottoposte a violenza ma non ne sono completamente consapevoli (ad esempio, violenza psicologica);
- Donne che stanno affrontando relazioni problematiche nelle loro case;
- Familiari (in particolare figli) delle donne esposte alla violenza e anche aggressori (persone che fanno abuso o sono violenti in casa).

Il servizio telefonico è fornito sotto la guida e la supervisione di psicologi esperti, che agiscono in accordo con gli ufficiali giudiziari, le unità sanitarie ed esperti legali. Il call center è il primo punto di contatto per le donne vittime di abuso e violenza domestica.

Il progetto è sostenuto da una incisiva campagna pubblicitaria del periodico nazionale Hurriyet, l'organizzazione associata, per rendere pubblica la conoscenza di questa endemica problematica sociale.

E' stato ipotizzato che a Istanbul ogni anno circa 5000 donne avrebbero potuto avere un aiuto concreto e altri 5000 donne e familiari si sarebbero registrati per essere tracciati attraverso questo sistema. Le statistiche mostrano che sono state ricevute 2000 telefonate nelle prime 6 settimane dopo il lancio della linea telefonica, il 50% di queste sono state mute e 400 donne sono state assistite per varie problematiche ciascuna per il suo caso.

Contatti: delegation-turkey@ec.europa.eu
Data dell'ultimo aggiornamento: 1.02.2008

Sviluppo socio-economico
Prestito UE per piccole imprese

Lo "Small Enterprises Loan Programme" (SELP) è un programma dell'Unione Europea (UE) che concede un prestito facilitato per investimenti in Turchia. I principali obiettivi del programma sono: aumentare la competitività delle piccole imprese turche; incentivare le facilitazioni per ottenere un prestito dalle banche selezionate rispetto ai prestiti designati alle piccole imprese; e favorire una finanza continua e sostenibile per le piccole imprese.

Prestiti con un Massimo di €30.000 per azienda

La prima stesura di SELP fu portata a termine nel 2001 e la German Development Bank KfW fu selezionata per implementare il progetto per conto della Commissione europea. Circa 15 milioni di euro del budget totale furono concessi in prestito. Comunque, le agevolazioni al prestito non furono limitate ai 15 milioni, perché l'ammontare è stato raggiunto attraverso ripetuti rilasci di rimborsi al prestito. Grazie a questa procedura, 2975 prestiti sono stati concessi tra Settembre 2004 e Giugno 2007, per un totale di circa 33 milioni di euro.

Benefici SME alla Turchia dai prestiti bancari

Il contributo della SME è proporzionato al dinamismo dell'economia turca. Comunque, la condivisione dello SME nell'investimento di capitale, l'imposta sul valore aggiunto, esportazioni e prestiti sono molto bassi.

Le cifre OECD mostrano che la condivisione dello SME turco è il 38% del capital d'investimento, il 26.5% dell'imposta sul valore aggiunto, il 10% delle esportazioni e solo il 5% dei prestiti bancari. In questo contesto, il programma europeo "Small Enterprises Loan Programme" è particolarmente importante come opportunità di accesso sostenibile alle agevolazioni finanziarie per lo SME.

Contatti: delegation-turkey@ec.europa.eu
Data dell'ultimo aggiornamento: 1.9.2007

Siti web utili e visibilità dei progetti

Southeast Europe: A Cultural Journey

“Southeast Europe: People and Culture” Photo competition

“Southeast Europe: People and Culture” website award

Enlarge your vision 2010 European Young Journalists

“Five years of an enlarged EU” website

Enlargement Internet Quiz

http://ec.europa.eu/enlargement/5years/

MODULO 2. DIGITAL STORYTELLING

Scritto da Steve Bellis

Contenuti:

Section 1. Come usare questo modulo

Section 2. Contesto

Section 3. Strumenti per gli studenti

Il processo del *Digital Storytelling*
Come preparare il giusto ambiente di lavoro per il workshop
Sessione sullo *Storytelling Circle*
Aiutare gli *storyteller* nel loro processo, passo dopo passo

SEZIONE 1. COME USARE QUESTO MODULO

In questo modulo ci sono riferimenti e link con molte buone pratiche per la produzione di DS nel mondo. L'intento di questo manuale è di definire buone pratiche e condividere un numero di strumenti per studenti e "storyteller" nella produzione delle loro storie. Piuttosto che essere concepito come singolo volume da stampare, questo modulo vuole essere un documento attivo che offre dinamicamente strumenti, guide ed esempi di altri lavori e una panoramica mondiale sul "digital storytelling". Esso contiene risorse scaricabili gratuitamente e stampabili e link di supporto alla produzione di DS all'interno del contesto del progetto DeTALES.

SEZIONE 2. IL CONTESTO

Il "Digital Storytelling" ha preso slancio in Europa dal 2003, quando la BBC ha organizzato la prima conferenza internazionale in DS, a Cardiff, in Galles. Le potenzialità del DS, in termini di risultati, e le applicazioni per le quali viene utilizzato il modulo hanno portato a sviluppi e risorse interessanti a livello mondiale. Non ci sono al momento un buon numero di manuali e guide di DS, scaricabili gratuitamente. Tuttavia, a causa della varietà di metodi attualmente utilizzati, essi possono essere talvolta contraddittori. Per questo manuale è stato fatto riferimento specifico alla "forma breve" della tecnica BBC sviluppata dal Dr Daniel Meadows e dal Capture Wales team. La "Forma breve" si riferisce alla storia come narrazione personale di circa due minuti, usando una collezione di fotografie dello stesso *storyteller*. Le video clip sono di solito evitate, a meno che non siano centrali per la storia, come la musica, a meno che non abbia un contatto rilevante per la storia o per lo *storyteller*.

Ci sono diversi metodi attraverso i quali portare avanti le attività di DS: in classe come parte di un curriculum formale, nei workshop come specifico argomento in scaletta, individualmente/a fine ricreativo e per una richiesta ufficiale

Questo manuale fa il punto sul DS nel contesto di un workshop.

Il progetto DeTales promuove l'uso di tecnologie a "basso costo" per la produzione di DS. All'interno del contesto europeo è difficile definire cosa s'intende per "basso costo", così il gruppo di progetto ha trovato come suo punto di partenza i residenti europei con un budget "nella media e limitato" per la spesa dell'attrezzatura. L'inventario varia tra un paese e l'altro, ma il kit usato da ciascun gruppo è incluso nel manuale con un costo approssimativo in euro. La scelta fatta scrivendo questo manuale è stata quella di creare tutorial per ciascun "pezzo" di software, sia perché i software cambiano in continuazione e il manuale sarebbe diventato presto vecchio, sia perché i nostri partner hanno voluto la possibilità di usare software disponibili nei singoli paesi, così produrre un buon numero di tutorial sarebbe stato tropo dispendioso per tempo e costi. Comunque ci sono link a specifici tutorial online segnalati all'interno del manuale.

SEZIONE 3. STRUMENTI PER I DOCENTI

Il processo del Digital Storytelling

C'è più di un modello per il processo di DS.

Ma in termini semplici, il processo di DS segue il percorso illustrato di seguito:

1: Briefing → 2: Scrivere → 3: Registrare → 4: Editing → 5: Condividere

Vediamo più nel dettaglio:

1. *Briefing*

Spesso nota come riunione dove i potenziali *storyteller* sono introdotti ai concetti, ai processi e ad alcuni esempi di DS. Questa è un'opportunità per gli *storyteller* per confrontarsi tra loro e con i loro docenti. L'atmosfera dovrebbe essere collaborativa e informale, lo sforzo dovrebbe essere quello di placare i timori degli *storyteller* circa quello che ci si aspetta, e dovrebbero avere lo spazio di poter chiedere qualsiasi cosa. In questa sessione è importante demistificare ogni dubbio sul DS, come il timore che le loro storie non siano buone o che non hanno abbastanza skill o pratica.

Aspetti importanti per il *briefing*:

- esplorare gli elementi del DS

- spiegare chiaramente il processo e il tempo necessario

- informare dettagliatamente sulle cose necessarie per le sequenze successive (ad es. scrivere uno script, portare le foto...)

- informare su questioni legali essenziali e sul copyright

- introdurre il processo di chiusura

2. *Scrivere*

Di solito il processo di scrittura comincia con uno "storytelling circle". Questa sessione è utile a unire gli *storyteller* come gruppo e a far tirare fuori il loro innato potere di narratori. Lo "storytelling circle" può essere personalizzato in blocchi di 2 o 4 ore. L'obiettivo è di produrre degli scritti pronti per la registrazione vocale. I tre principi dello "storytelling circle" sono:

- Coinvolgere tutti (inclusi i docenti, i tecnici, gli osservatori...);
- Nessuno si deve scusare se non capisce, non è in grado o non è abituato;
- Cosa viene detto resta nella stanza.

Ci sono una serie di attività coinvolte nello "storytelling circle" che sono illustrate nella prossima sezione. Queste attività possono richiedere molto tempo, tanto che i docenti tendono a farne una selezione in base al tempo concesso.

Clicca qui per guardare alcuni importanti modi per tirare fuori il massimo dalla storia. Alla fine dello "story circle", ogni *storyteller* potrà conoscere il soggetto delle loro storie e idealmente una prima bozza

potrebbe essere pronta per la lettura. Nel caso in cui ci fosse uno *storyteller* che ha difficoltà a leggere, ci sono opzioni alternative da considerare come la produzione di una narrazione guidata come intervista. Alla fine dello "story circle", questi *storyteller* dovrebbero essere contenti del metodo che useranno e dell'intervista.

L'aspetto finale di questa fase è la creazione dello *storyboard*. Lo *storyteller* lo organizza e mette in rilievo quei punti nello scritto dove mancano le immagini. Spesso gli *storyteller* sono convinti di avere tutte le immagini necessarie per una storia, ma lo *storyboard* mostra rapidamente che ne servono di più per coprire una frase e nessun altra per il resto del film!

Per vedere un semplice esempio scaricabile di *storyboard* clicca qui.

3. *Registrare*

Qui cominciano gli aspetti tecnici del DS. La qualità della voce è essenziale per la buona riuscita di una DS. Alcuni requisiti sono necessari per il docente affinché si scelga la stanza giusta e per portare gli *storyteller* ad essere pronti per registrare. Clicca qui per una spiegazione completa di un professionista della registrazione sonora.

Sono inclusi nella "registrazione" anche la cattura delle immagini e la scelta di tracce musicali ed effetti sonori. La maggior parte delle immagini usate nel DS sono foto che devono quindi essere scansionate o foto digitali. Sta diventando una consuetudine scaricare foto da internet e social network. A questo proposito ci sono due importanti considerazioni:

1: misure e risoluzione delle immagini

2: copyright

Per le giuste misure e risoluzione delle immagini per una DS, clicca qui.

Per informazioni sul copyright e su questioni legali, clicca qui o qui (pagine 16-21).

4. *Editing*. Ci sono varie attività di editing richieste per produrre una DS:

- La traccia di voce registrata non deve avere rumori di sottofondo;
- Le foto devono essere ritoccate soprattutto se sono scansionate;
- I suoni di sottofondo, le foto e i titoli combinati insieme compongono l'editing della DS.

E' semplice sottostimare il tempo necessario per il lavoro di editing. E' fondamentalmente un processo tecnico ma con aspetti creativi che sono cruciali per la produzione di una DS di successo. Ci sono momenti magnifici durante l'editing, quando gli elementi cominciano a sincronizzarsi e piccoli ritocchi producono notevoli miglioramenti. Una volta finito l'editing, la DS è esportata come un unico file per essere condivisa.

5. *Condividere*. Lo Storytelling è un processo che si muove in più direzioni e ogni storia dovrebbe essere condivisa. Alcune DS sono troppo personali per essere diffuse a un pubblico vasto, ma per il resto, nella maggior parte dei casi, dovrebbero essere fatte per essere viste da tutti. Ci sono tre modi per condividerle:

- masterizzare un DVD e mostrarlo in famiglia e agli amici;

- pubblicarle su un sito web come DeTales, Vimeo o YouTube;

- organizzare un evento per una visione di gruppo e invitare ospiti e meravigliarli con il vostro lavoro.

Scegliere il giusto ambiente per il workshop

Meno di dieci anni fa, organizzare un DS workshop significava usare un centro specializzato in IT con strumenti per la registrazione del suono, personale tecnico di supporto e possibilmente un fotografo o un cameraman professionale perché tutto andasse liscio. Con la rivoluzione digitale, la questione è un po' meno specialistica in questi giorni, ma per lavorare in modo efficiente, alcuni degli elementi necessari prima sono ancora vitali nel processo del DS, come scegliere l'ambiente giusto nel quale lavorare.

Queste aree sono:

1. La sede per il briefing

2. La sede per lo *storytelling circle*

3. Lo spazio per la registrazione del suono

4. L'area per l'editing delle storie

5. La sede per la proiezione

C'è chi dice che la necessità è la madre delle invenzioni, questo fino a un certo punto, l'ambiente del workshop è preferibilmente deciso in base a fattori esterni, istituzionali, ma ci sono una serie di questioni da considerare quando si pianifica. Dare sempre un'occhiata alle stanze che saranno usate per il workshop e provare a cambiarle se non vanno bene.

1. Per il briefing, è gradito uno spazio dove i docenti possono mostrare le storie con il loro vero potenziale. Verificare sempre che l'acustica sia buona e che le immagini possano essere viste bene da tutti. Evitare stanze soleggiate con riflessi di luce e spazi rumorosi, perché l'obiettivo di questa sessione è ispirare i nuovi *storyteller*, non stupirli.

2. L'ambiente dello "storytelling circle" deve essere uno spazio chiuso per lavorare meglio, liberi da qualsiasi interruzione. I partecipanti dovrebbero sedersi in modo comodo intorno a un giusto numero di tavoli in base alle dimensioni del gruppo, in modo che ognuno possa vedere l'altro. Non è necessario che sia un circolo, un rettangolo o un quadrato vanno bene lo stesso. Evitare stanze con rumori esterni o distrazioni. L'ultima cosa che una persona voglia in uno "story circle" è che metà dei partecipanti guardi cosa succede fuori dalla porta!

3. Lo spazio per la registrazione è davvero importante e richiede alcune prove per avere i risultati migliori. Prova a prenotare una stanza con la tappezzeria molto spessa con tende e tappeti e senza troppe pareti visibili. Questo riduce l'eco. Come test, batti le mani e ascolta l'eco. In una situazione ideale, non dovrebbe esserci per nulla. Poi ascolta i rumori dall'esterno, dalla strada vicino o i pedoni o le persone che parlano. Ogni cosa che tu puoi sentire, il microfono può riprodurla su una traccia audio di una DS e rovinare la storia. Una buona idea può essere quella di registrare la voce fuori campo in un'automobile moderna. Parcheggiata in un luogo tranquillo e con le portiere chiuse, l'ambiente acustico in un'automobile è eccellente per una DS. Fai comunque sempre un test acustico e analizza con cura la chiarezza e la qualità.

4. Al giorno d'oggi, usare un laptop per l'editing di una DS significa che può essere fatto praticamente ovunque, cosa ben diversa rispetto al passato. Comunque, per poter dare tutorial sui software, scegli un ambiente con un proiettore, dove tutti gli *storyteller* possono vedere lo schermo e i docenti possono vedere gli schermi dei pc degli *storyteller*.

5. Abbastanza spesso, la sede del briefing può andar bene per la proiezione delle storie, ma se sono invitati un gran numero di familiari e amici, è richiesta una stanza con una proiezione idonea

La session dello *Storytelling Circle*

Un aspetto importante per ogni workshop è assicurarsi che tutti i partecipanti siano felici di condividere le storie tra loro. Lo "Storytelling Circle" inizia con alcuni giochi che aiutano a rompere il ghiaccio e a conoscersi reciprocamente. Alcune persone arrivano al workshop senza una reale idea della storia che potrebbero raccontare o forse sentono di non avere nulla di interessante da raccontare. Lo "Storytelling Circle" e i giochi non sono soltanto un modo divertente per cominciare, ma anche una spinta per entrare in confidenza e possono dare un'idea sulle storie stesse.

Per quei partecipanti che hanno già un'idea per la loro storia, lo "Storytelling Circle" dà un'occasione non solo per condividere la propria idea ma anche per prendere spunto da altri sul modo per comunicare, migliorando così la propria storia.

L'obiettivo di questa sessione è di arrivare a un punto in cui tutti i partecipanti sanno preparare i propri scritti per la registrazione, così l'orologio va avanti e il docente ne deve essere completamente consapevole.

Preparare l'ambiente

E' importante che la stanza usata sia abbastanza tranquilla e isolata, così che i partecipanti possano evitare d'essere interrotti. Il docente dovrebbe predisporre le sedie in circolo, così tutti potranno avere la stessa possibilità di partecipare.

Il docente conduce e partecipa ai giochi, aiuta a innescare la reciproca confidenza e chiede un riscontro alla fine della sessione. Ognuno dovrà sentirsi a proprio agio e l'atmosfera non dovrà essere sovraccaricata. Non ci deve essere tecnologia visibile sul tavolo, nessun pc, cellulari (spenti), registratori o altro.

Arnesi per lo Storytelling Circle:

Il docente deve provvedere a:

penne e carta
un blocco di fogli per lavagna (gioco 3)
una borsa che contiene oggetti portati da casa (gioco 4)

una scatola di cerini e un bicchiere d'acqua (gioco 9)

Lo Storyteller dovrebbe provvedere a:
un oggetto importante per loro dovrebbe essere la macchina fotografica, che potrebbe essere usata per raccontare una storia;
una bozza di uno scritto per la loro storia, stampata.

I giochi

La parola "gioco" dovrebbe essere usata con prudenza all'inizio dello "storytelling circle", perché alcuni partecipanti potrebbero sentirsi obbligati, minacciati o disgustati dell'idea di giocare. Una volta sviluppata la confidenza del gruppo, allora la parola potrà essere introdotta di più. Le prime tre attività sono rompere il ghiaccio e trovare il modo per avviare la conoscenza reciproca, aiutando a calmare i nervi e rendere tutti consapevoli di avere una storia da raccontare.

Tutti giochi dovrebbero essere divertenti e non competitivi. Ci sono tanti giochi di seguito che sono necessari per un singolo "storytelling circle", non resta che provarli! Per esempio, l'autore di recente ha condotto un breve "storytelling circle"per il progetto DeTales e ha scelto i numeri 3, 6 e 10 dalla lista di seguito. L'attività ha avuto 13 partecipanti ed è durata 2 ore.

1. Intervista la persona che hai di fianco (per rompere il ghiaccio)

Questo è un modo utile per far conoscere le persone all'interno del gruppo e per aiutarle a dare maggiori informazioni rispetto a quelle che si danno quando ci si presenta da soli. E' più semplice per condividere informazioni su qualcun altro che parlare di se stessi. Questa intervista è un buon modo per far rilassare il gruppo e far prendere abbastanza confidenza per raccontare la propria storia.

2. Ricordare i nomi (per rompere il ghiaccio)

Questo gioco è particolarmente buono per un workshop con gruppo di persone più giovani. Un membro del gruppo introduce se stesso e racconta una cosa interessante che vuole condividere, la persona seduta accanto poi ripete questa informazione e poi aggiunge una sua introduzione e condivide un'altra cosa. Alla fine l'ultima persona avrà tantissime cose da ricordare – il docente potrà scegliere questo ruolo.

Esempio: John dice "il tuo nome è Mary e ti piace giocare a golf, tu sei Pete e suoni la batteria, tu sei Janet e vesti in modo carino e il mio nome è John e non amo i ragni".

3. Il gioco delle parole senza senso (per rompere il ghiaccio)

Questo è un gioco utile per insegnare l'arte di creare una storia con parole non connesse tra loro. Ogni membro del gruppo chiede di scrivere una parola su un pezzo di carta – sostantivi o nomi vanno molto bene. Per quelli che hanno difficoltà con le parole, si può anche ottenere lo stesso effetto con un disegno. Il docente raccoglie i fogli e riporta su una lavagna tutte le parole e i disegni. Ogni partecipante poi crea una storia usando tutte le parole sulla lavagna che essi leggeranno al gruppo. Raramente ce ne saranno due uguali. La qualità delle storie è irrilevante, infatti, la cosa migliore è la parete! Questo gioco è utile per invitare alla partecipazione e fare in modo che tutti si sentano in grado di dare un valido contributo.

Esempio: mela, bicchiere, lungo, macchina, rosa, legno, scarpa.

La signora Wood diede un'occhiata all'orologio e si rese conto di avere altri dieci minuti prima del suono della campanella a scuola. Era desiderosa di mangiare una mela "pink lady" che aveva trovato mentre cercava nella sua macchina la scarpa che aveva perso prima in settimana e nel suo portafogli sfortunatamente non aveva soldi. Guardò la mela e rimase meravigliata perché da tanto tempo non era stata più lì. Era affamata e senza soldi non aveva scelta se non mangiarla. "Forse è tempo che vada dall'ottico – disse tra sé e sé – forse ho bisogno di un paio di occhiali".

4. Oggetti misteriosi

Ad ogni membro del gruppo viene chiesto di scegliere a caso un oggetto dalla valigia della memoria preparata dal docente. Viene poi chiesto di condividere le memorie o le sensazioni che evoca quell'oggetto. Se un membro del gruppo pensa di non avere nulla da dire, gli si può facilitare il compito magari scegliendo qualcosa di diverso. Il docente dovrebbe aiutare e incoraggiare quando c'è bisogno in modo che tutti siano in grado di trovare uno spunto dall'oggetto.

Gli oggetti possono includere: una macchina giocattolo, un telecomando, una canna da pesca, una tazza di zuppa, un biglietto di un treno, ogni cosa che rievochi un ricordo. Il docente quale parte della storia funziona meglio e facendo delle domande può aiutare a rivelare temi di interesse che lo *storyteller* può esplorare.

Esempio: *lo storyteller* sceglie dalla borsa il biglietto del treno.

"Questo mi ricorda un viaggio che ho fatto da piccolo a Edimburgo. Ero felicissimo di andare perché non ero mai stato prima in Scozia. Abbiamo trascorso una giornata a visitare il castello e a guardare abiti scozzesi fatti a mano. Mio padre a pranzo ordinò "Haggis" perché era un piatto tipico scozzese ma non gli piacque".

Il docente chiede altre informazioni sulla visita e sul rientro a casa.

Lo *storyteller* può aggiungere:

"Prendemmo il treno per casa ma era in grande ritardo perché la persona seduta di fronte a me si sentì male e fu portata in ospedale. Mio padre e io siamo stati con lui perché stava viaggiando da solo. Il nostro viaggio in Scozia fu più lungo del previsto".

Domande discrete del docente rivelano gli aspetti più interessanti della storia.

5. Un giocattolo o un gioco d'infanzia

Questo può rivelare molto su uno *storyteller*. Consentire loro di soffermarsi sull'infanzia aiuta a espandere i ricordi e le emozioni più importanti dei loro primi anni di vita. Può mostrare un carattere ribelle, una natura passiva, l'avventuriero, il leader del branco o anche mostrare alle generazioni più vecchie giocattoli che non si trovano più facilmente e sono diventati molto preziosi.

Esempio: "Il mio bene più prezioso da bambino era la bicicletta. Era il mio mezzo di trasporto, la mia possibilità di scappare ed esplorare e per me rappresentava la libertà. Non era nuova, mamma e papà la comprarono all'asta ed era ben tenuta. Non aveva le marce e la catena era un po' lenta ma non era un problema, io la amavo perché era mia. Passavo il tempo trafficando con essa, aggiustando i freni o gonfiando le ruote e la pulivo regolarmente. Ricordo di aver impiegato una giornata per verniciarla di blu scuro e mi sembrava fantastica. Avevo solo otto anni quando ho ricevuto quella bici ma abbiamo avuto tante splendide avventure insieme. Una bottiglia d'acqua e le patatine, io e il mio amico Clare percorrevamo abitualmente venti miglia per la città. Se mia madre l'avesse saputo le sarebbe preso un colpo. Ma come Clare la mia bici era un buon amico, non ha mai tradito il mio segreto".

6. Fotografie personali

Le fotografie sono oggetti molto personali per un individuo, ognuna di loro racconta una storia. E' utile che gli *storyteller* portino con sé al workshop foto significative e le scambino con altre persone del gruppo in modo da avere un'immagine nuova degli altri. Il docente può incoraggiare ognuno a scrivere

una storia a partire dalla foto che hanno in mano. Quando ognuno ha finito di narrare la propria storia immaginaria, il proprietario della foto allora racconta la propria. E' un interessante esercizio che sottolinea la diversa percezione di certe immagini e aiuta gli *storyteller* a esplorare anche mondi che non sono familiari.

7. Deciditi

Ai partecipanti viene chiesto di scrivere di quando nella loro vita hanno dovuto prendere una decisione importante. Sono liberi di descriverlo come vogliono, ma nel limite esatto di 50 parole. Questo gioco ha due obiettivi. In primo luogo guardarsi dentro nel momento di una importante decisione presa nella vita e verificarne gli effetti. In secondo luogo, tentare di instillare in loro il valore di un testo scritto in tempi stretti.

8. La prima volta

Lo *storyteller* spende 10 minuti a scrivere di quando ha avuto l'occasione di fare una cosa per la prima volta e come si è sentito e che genere di impatto ha avuto sugli altri. La storia è poi condivisa con il resto del gruppo.

9. Il gioco del fiammifero

Il docente deve assicurarsi che l'uso dei fiammiferi nella stanza non attiverà l'allarme antincendio e che ogni *storyteller* abbia un bicchiere d'acqua per buttarci dentro il fiammifero prima di bruciarsi le dita. Questo gioco è utile per verificare la chiarezza d'espressione e l'abilità di raccontare qualcosa in un periodo di tempo molto ristretto.

Dare agli *storyteller* 10 minuti per preparare una storia su una loro passione. Questa potrà essere una persona, una questione, un luogo o qualsiasi cosa che ci appassiona. Ogni *storyteller* racconta a turno la propria storia ma hanno giusto il tempo che si brucia il fiammifero per concludere quello che hanno da raccontare. Il fiammifero che brucia aiuta a concentrarsi a non allontanarsi dal cuore della storia.

10. Amore/Odio

Ogni partecipante crea una lista di dieci cose che ama e dieci che odia e la legge al resto del gruppo. Questo è utile perché la lista può creare un tema per una storia potenziale e consente al docente di esplorare pienamente i temi. Il docente poi li incoraggia a rileggere la lista con emozione e assecondare con il tono della voce e le inflessioni in modo che torni utile poi per registrare la loro storia.

11. Tre oggetti

I docenti chiedono a ogni partecipante di elencare tre oggetti che riassumono cosa è importante per loro. Esempio: una macchina, un aquilone e una borsa (lo *storyteller* è un malato d'auto appassionato di aquiloni che colleziona borse di design). Viene poi chiesto allo storyteller di scegliere l'oggetto più significativo e di scrivere una storia su questo tema.

E poi

Con l'assistenza del docente uno dei temi esplorati come risultato del gioco nei tre giochi precedenti potrebbe essere analizzato per diventare la base della storia personale.

Alla fine

I partecipanti sono invitati a leggere la loro prima bozza al resto del gruppo. Il docente dà il suo giudizio e gli altri partecipanti intervengono con dei commenti. Lo "storytelling circle" può catapultare la qualità delle storie finali a un nuovo livello, enfatizzando il bisogno di incorporare alcuni semplici trucchi e tecniche per produrre uno scritto finale efficace.

Aiutare gli storyteller nel processo del DS, passo dopo passo

1. Briefing

Come docente, devi dare informazioni esaurienti sulla imminente esperienza e sulla condivisione delle storie per stimolare gli *storyteller* durante il briefing. Ma cosa staranno pensando i tuoi *storyteller*? E' fondamentale intuire ogni preoccupazione che possano avere e, se questa è stata ignorata, alcuni del gruppo potrebbero non tornare all'incontro successivo!

Riportiamo di seguito alcune difficoltà comuni:

- Sentirsi non in grado di produrre una storia abbastanza di qualità;
- Mancanza di confidenza o abilità nel leggere e nello scrivere o non sentirsi abbastanza "bravo" per completare il progetto;
- Paura di chiedere aiuto se non si capisce;
- Confusione su cosa ci si aspetta da loro.

Non è necessariamente un quadro cupo! Ci sono vari modi per evitare queste difficoltà e per affrontarle se ci sono. Informazioni dettagliate inviate agli *storyteller* prima del workshop possono precisare meglio cosa ci si aspetta da loro e possono includere anche delle FAQ. Un semplice questionario sulle competenze può essere molto utile per informarti sui tuoi *storyteller*. Un altro metodo utile è coprire questi temi nella sessione di briefing, per chiarire come dare e ricevere feedback e dare esempi di come gli altri hanno superato le proprie paure.

2. Scrivere

Durante l'attività dello "storytelling circle" è fondamentale fare in modo che tutti gli *storyteller* non siano disturbati da qualcosa. Noi contiamo sulla loro franchezza nel dire se hanno problemi di lingua e pratica, ma è sempre possibile che uno *storyteller* possa aver provato a nascondere il suo problema e lo "storytelling circle" può essere molto eloquente. Questi gruppi sono di solito molto di aiuto, così che la maggior parte dei problemi può essere risolta facilmente, ma un approccio calmo, positivo e di supporto da parte del docente aiuteranno gli *storyteller* a trovarsi a loro agio. Il livello e il tipo di input richiesti dal docente durante la scrittura varia da un gruppo all'altro. Il ruolo del docente è quello di collaborare con lo *storyteller* per la buona riuscita della sua storia. Qui un equilibrio deve essere trovato tra ingerenza e indifferenza! Il docente deve riuscire a tenere ciascuna storia all'interno dei parametri della struttura del DS, anche guidando lo *storyteller* nel contenuto della sua storia.

3. Registrare

Per molti *storyteller* registrar la voce fuori campo è l'esperienza più stressante di tutte. Per superare questo, il docente deve ispirare fiducia nello *storyteller* e fare in modo che creda tanto in se stesso da produrre una

"performance naturale". La pratica la rende perfetta e gli *storyteller* devono essere incoraggiati a rileggere i propri scritti più volte a casa prima della sessione di registrazione. Semplici guide, come testo grande e un doppia linea di spazio sono utili per rendere lo scritto facile da leggere. Clicca qui per scaricare il template di uno scritto. Prova a evitare errori comuni, come parlare troppo velocemente (o troppo lentamente), in modo monotono o come se qualcuno stesse "leggendo una storia". Le prove sono preziose e oneste, ma avere un riscontro dal docente può dare risultati migliori.

4. Editing

E' difficile sapere in anticipo quanta praticità avrà lo *storyteller* nell'uso delle parole e dei software. L'obiettivo con il DS è di produrre una storia usando un software, piuttosto che imparare a usare un software. Alcune volte, gli *storyteller* non conoscono le funzioni base di un computer, quindi conoscere le conoscenze di base degli *storyteller* è vitale per calibrare il livello di supporto necessario. Gli alunni più anziani sono più in difficoltà dei giovani, ma con il corretto sostegno le storie possono essere prodotte da tutti. E' sempre utile avere un aiuto extra per l'editing: un docente per dieci *storyteller* può essere troppo faticoso per il docente e troppo frustrante per lo *storyteller* che deve aspettare d'essere aiutato.

Il bello del DS è che è relativamente facile fare l'editing, se si seguono i giusti passi e lo *storyteller* ha un approccio organizzato. Lo *storyteller* deve sempre usare uno *storyboard* e fare un taglio grezzo prima di inserire titoli, musica o effetti speciali.

5. Condividere

Questo è il giusto premio per il duro lavoro fatto, per tutti! Per dare il dovuto riconoscimento agli *storyteller*, vale la pena organizzare un evento. Tutti dovrebbero poter chiaramente vedere lo schermo e ascoltare le storie senza distrarsi. La sala proiezione dovrebbe essere attrezzata in modo da creare un'atmosfera particolare (ad es. tavoli apparecchiati, stanza al buio, bibite...).

Alcune volte sono invitati anche familiari e amici per condividere lo spettacolo con le loro persone care. Si dovrebbe dare agli *storyteller* la possibilità di poter dire qualcosa sul proprio film prima della proiezione, questo potrebbe essere discusso prima dell'evento o annunciato durante la proiezione. Gli *storyteller* dovrebbero essere elogiati per il loro lavoro e informati di quello che accadrà dopo (ad es. dove e come i film saranno mostrati, se gli *storyteller* possono iscriversi in seguito nel progetto, quando riceveranno le copie dei loro lavori). I docenti possono ora tirare un sospiro di sollievo, il lavoro è fatto!

Sezione 3 Risorse per docenti e storyteller

Link per scaricare manuali e risorse

Template per lo storyboard

Disegno per un tappetino per mouse

Schema di lavoro per un DS workshop

Lista delle attrezzature utili

Link alla sezione download del progetto DeTales

10 SITI WEB PER APPRENDERE IL DS

1: http://www.techsoup.org/learningcenter/training/archives/page10096.cfm

Techsoup.org dà una panoramic sul processo in 10 passi.

2: http://www.bbc.co.uk/wales/audiovideo/sites/yourvideo/pdf/aguidetodigitalstorytelling-bbc.pdf

E' un dettagliato documento a cura del Capture Wales team, che copre una varietà di aspetti del DS, dall'organizzazione del workshop alla produzione. Queste 47 pagine sono ideate sia per *storyteller* che per facilitatori e possono essere come un Bibbia per gli utenti del DS. E' disponibile anche come pagina web all'indirizzo:

http://www.bbc.co.uk/wales/audiovideo/sites/about/pages/editing.shtml.

3: http://downloads.bbc.co.uk/raw/pdf/tutormanual.pdf

E' un altro manuale, sviluppato dal BBC Telling Lives team e validato dal North West

Learning Skills Council e NIACE. Contiene una guida sulle attività dello "story circle" e fornisce dettagli sulle questioni editoriali e legali.

4: http://dsi.kqed.org/index.php/workshops/about/C66

Sono tutorial professionali distinti in sezioni sul processo del DS. Questo set di tutorial si occupa delle applicazioni Apple's IPhoto e IMovie e di Movie Maker 2 per Windows.

5: http://www.storycenter.org/cookbook.pdf

Una delle principali guide al mondo sulla produzione del DS. CDS è la più longeva azienda che si occupa di *digital storytelling*, con una reputazione internazionale per tutti i suoi lavori. Il "cookbook" è stato il primo manuale sul DS.

5: http://www.aberth.com/blog/ds6-digital-storytelling-conference-review-2011.html

Blog sul DS a cura di Gareth Morlais, BBC, con specifici riferimenti al DS6; il DS Festival del Galles, 2011.

6: http://www.photobus.co.uk/?id=534

Sito web di Daniel Meadows. Clicca sul pulsante Digital Storytelling per vedere alcuni esempi di storie, una descrizione del DS, un numero utile di link e pubblicazioni.

7: http://www.microsoft.com/education/teachers/guides/digital_storytelling.aspx

Il DS con Microsoft, consigliato nelle classi di pratica in America. Si occupa delle applicazioni Powerpoint, Photo Story e Movie Maker. E' ricco di link ad altri siti utili e si legge come un ebook (pdf).

8: http://www.adobe.com/education/instruction/adsc/pdf/digital_storytelling.pdf

Questo usa un linguaggio alto e tecniche didattiche avanzate per insegnare il processo e le tecniche del DS. Vale la pena leggerlo se si guarda a questioni pedagogiche più complesse. Questo pdf è particolarmente utile per i docenti che intendono considerare il DS come strumento di apprendimento.

9: http://www.kitchcat.com/dstory/checklist

Lista delle attrezzature necessarie per i workshop. Un'utile checklist prima di cominciare il lavoro sulle storie.

10: http://www.jasonohler.com/storytelling/index.cfm

Un altro sito che offre spunti per insegnare il *digital storytelling* in classe attraverso l'uso di link ad altri siti.

SITI WEB CON STORIE DA VEDERE

http://murmurtoronto.ca/index.php

http://edinburgh.murmur.info/

Storie brevi da Toronto a Edimburgo disponibili anche su mobile.

http://www.bbc.co.uk/wales/arts/yourvideo/category_index.shtml

Gli archivi del Capture Wales e link ad altri partner. Questo sito offre una serie di link a una immensa collezione di DS. E' georeferenziato soltanto per la fruizione delle storie in UK.

http://www.bbc.co.uk/tellinglives/

Parte delle DS della BBC (ultimo aggiornamento Agosto 2005).

http://www.storycenter.org/stories/

Il Centro per il *Digital Storytelling* è un ente internazionale no-profit per lo sviluppo di progetti e la ricerca che si trova in America, California, Berkeley. CDS è l'organizzazione più longeva nel settore del DS e ha stabilito gli standard da seguire in tutto il mondo.

http://www.digitalstoriesyale.co.uk

L'attuale sito dello Yale College DS. Yale è uno dei partner del progetto Detales.

ALLEGATO 2

Digital Story
Script: 180-320 words
Images: 10-25
Duration: 1.5-2.5 minutes
It should:
• have a beginning, middle and an ending
• contain the storyteller's own words, photos and music
• be told in the first person, using the storyteller's usual speaking voice
• maintain focus on the heart of the story throughout
Possible subjects:
• A personal journey
• A special moment
• My passion
• Cultural observations
• Changes
Technical Standards
Format: HDV 720p widescreen 25 frames per second (PAL) progressive scan 1280x720 pixels, square format
Images: JPEG or TIFF 300dpi 1280x720 pixels
Sound formats: 16 bit 44.1khz or 48khz wav ✓ mp3 ✓ aif ✓
Edited story viewing formats: AVI ✓ MKV(H.264) ✓ FLV ✓ MOV ✓ MP4 ✓ MPEG ✓ WMV ✓
Content and Copyright
• Music (if used) should be relevant, appropriate and copyright free
• Avoid seeing or quoting brand names
• Respect libel / slander laws
• Protect the safety of others, especially youngsters
• Release form signed once the story is finished
detales.net
Digital Education Through Adult Learners EU-Enlargement Stories
With the support of the lifelong learning programme of the European Union
Education and Culture DG
Lifelong Learning Programme
EACEA
Education, Audiovisual & Culture Executive Agency
character images by antonot / Fotolia.com

ALLEGATO 3

Schema di lavoro per un workshop (24 ore)

Docente:_____ **Data :**_____

Session	Time	Topics	Outcomes	Resources	Notes
Briefing	3 hours	Introduction and house rules, Health and Safety Show relevant examples of DS Process of DS and Schedule Expectations Legal/copyright considerations Introduce the signing off process Advanced warning of future needs	First sign-off for story.	Data Projector Computer/laptop PA sound Stories on USB stick/hard drive Handouts	
Storytelling Circle	3 hours	Story ice breakers and games	1st draft script	Pens and paper Photographs Optional flipchart, matches, Glass of water, household items in a bag	
Finalising Scripts	1-3 hours	Workshop session. Redrafts and feedback to participants. Storyboarding	Final version of script Storyboard	Laptops with WP software Printer and paper	Timescale varies according to the number of participants
Voice recording	1-3 hours		Wav or mp3 file. Editing in Vegas, Audacity or Garage Band	Voice coach handout Laptops with audio editing software Portable Digital audio recording device Headphones Scripts	Timescale varies according to the number of participants
Editing 1	3 hours	Folder layout and media management Sizing Images Importing images and sound	Developing skills in editing	Laptops with Vegas and Audacity, or iLife suite (Mac)	
Editing 2	3 hours	Producing the rough cut Adding titles and extra audio	Developing technique in editing	Laptops with Vegas and Audacity, or iLife suite (Mac)	
Final Edit and export	3 hours	Producing the fine cut. Exporting to a .mov or .avi	Finished film ready for mastering	Laptops with Vegas and Audacity, or iLife suite (Mac)	
Screening	1 hour		Group sharing of stories and expe-riences	Data Projector Computer/ laptop PA sound Stories on USB stick/hard drive	
Review	2 hours	Signing off the stories. Discussion: what went well/less well? Evaluation	Feedback on strengths/weakn esses. Next steps	evaluation sheets	

ALLEGATO 4

Template per lo Storyboard

Nome **Titolo**

Digitare una descrizione di immagini utili o incollare le JPEG in questo spazio, accanto alle parole riportate qui a lato	Digita o incolla qui le parole da leggere per la voce fuori campo, doppia interlinea

ALLEGATO 5

Nome

Titolo

Template per uno scritto semplice

Digita qui il tuo scritto con un font chiaro come Arial, 12 pt o più, usando l'interlinea doppia per facilitare la lettura.