



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA**  
**REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUTZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT  
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione  
Servizio Politiche Scolastiche

# (Si torna) Tutti a iscola 2021-22

## Linea Laboratori

Scheda progettuale

<b>TITOLO PROGETTO</b>
------------------------

<b>Video Making</b>
---------------------

<b>SOGGETTO PROPONENTE</b>
----------------------------

<b>ISTITUTO FORMAZIONE FRANCHI S.R.L.</b>
---

<b>e-mail</b>
---------------

<b>info@istitutoformazionefranchi.it</b>
--



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT  
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione  
Servizio Politiche Scolastiche

## **CARATTERISTICHE DEL PROGETTO**

<b>Titolo</b>	Video Making
<b>Ambito territoriale di riferimento</b>	Laboratorio 3 – Area Arte e Creatività
<b>Grado di scuola a cui è rivolto</b>	secondaria primo grado
<b>Distretti territoriali</b>	CA
<b>Giorni della settimana di disponibilità</b>	Mercoledì;Giovedì;Venerdì;Lunedì;Martedì;Sabato
<b>Numero studenti a cui è rivolto (minimo 15)</b>	20
<b>Ore per laboratorio</b>	30

### **Descrizione sintetica Operatore economico**

Istituto Formazione Franchi è agenzia formativa specializzata nell'erogazione di percorsi formativi in lingua inglese, sulle tecnologie digitali e sulle metodologie didattiche applicate alle TIC. IFF è accreditata presso la Regione Toscana (Accr. OF0180) dal 2003, presso la Regione Liguria (Accr. dgr 1394/13) dal 2013, presso la Regione Sicilia (Accr. Cir. dry252) dal 2016 e presso la Regione Sardegna (Accr. Det. 2777/55152) dal 2021, oltre a essere certificata ISO 9001 e Ente accreditato MIUR.

### **Descrizione ambito**

Laboratorio 3 – Area Arte e Creatività. Sono previsti laboratori di musica, fotografia, cinema, teatro, danza, storia dell'arte, approfondimenti letterari, poesia e arti visive, pittura, scultura, lettura e scrittura creativa, artigianato tipico e non, sartoria, enogastronomia, falegnameria e meccanica. L'obiettivo è quello di ampliare le conoscenze e le competenze in questo ambito, incoraggiando la creatività, la manualità, il gioco.

### **Descrizione sintetica del progetto**

Il progetto vuole aumentare presso le giovani generazioni la consapevolezza sul funzionamento e l'uso dei media digitali, e sulle potenzialità ed i rischi ad esso connessi, ideando e producendo contenuti video finalizzati alla realizzazione di una campagna di comunicazione social su un argomento a scelta sul quale sono particolarmente sensibili o sia per loro significativo.

Gli allievi cominceranno con l'analisi della problematica, lo sviluppo dello storyboard e dei contenuti, fino ad arrivare allo sviluppo del video vero e proprio.

Il video costituisce infatti il principale strumento di informazione mediatica, soprattutto fra i



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT  
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione  
Servizio Politiche Scolastiche

giovanissimi.

Saranno analizzate le principali tipologie di video e le finalità esplicite (commerciali, informazione, intrattenimento) e quelle ambigue o occulte della loro diffusione sui social network. I ragazzi saranno accompagnati da esperti durante tutto il percorso, dall'analisi teorica, a tutte le fasi della produzione dei video, alla scelta dei canali mediatici sui quali diffondere i video stessi, in un processo partecipativo che metta al centro e valorizzi le loro esperienze.

**Obiettivi, risultati attesi, numero e tipo di prodotti da realizzare, strumenti utilizzati**

**Obiettivi**

- ✓ Accrescere la conoscenza dei ragazzi rispetto alle strategie comunicative.
- ✓ Sviluppare capacità critiche e di riconoscimento dei contenuti ambigui.
- ✓ Sviluppare competenze tecniche e di linguaggio nell'ambito della produzione audiovisiva, promuovendo l'impiego consapevole e creativo delle nuove tecnologie.
- ✓ Potenziare le capacità di ascolto, di comprensione e di comunicazione orale e scritta.
- ✓ Sviluppare capacità di cooperazione e di delega e integrazione delle attività tra i membri di una squadra.
- ✓ Acquisizione delle logiche relazionali all'interno di un team di lavoro.
- ✓ Acquisire competenze di cittadinanza digitale.

**Articolazione in fasi/attività**

Il progetto è strutturato per svolgersi in incontri di 2/3 ore da calendarizzare con l'Istituto Scolastico. Il progetto si articola in 12 ore di pensiero computazionale e 18 ore di project work di videomaking applicata al contesto.

Verranno svolti incontri di accompagnamento in ingresso, itinere ed uscita.

Saranno svolte azioni di Monitoraggio e Valutazione del progetto oltre ad un costante Tutoraggio svolto da un nostro Esperto.