



Cofinanziato
dall'Unione europea

GUIDA ALLE ATTIVITÀ & METODI

CORSO DI
FORMAZIONE
DI DIGITAL
STORY



DIGITAL
STORY

Digital Story Corso di Formazione

Ballyjamesduff, Irlanda · 04–08 agosto 2025

Contenuti

1. Come raccontare una storia (2) <i>Youth Center "Vinda"</i>	2. Il pubblico (5) <i>Balsiy bendruomenė</i>
3. Il Digital Storytelling (13) <i>Tatics</i>	4. Etica della the storia (15) <i>Teach Solais</i>

Introduzione

Questo documento presenta le attività svolte durante il corso di formazione **Digital Story**, tenutosi a Ballyjamesduff, in Irlanda, dal 4 all'8 agosto 2025.

La formazione è stata sviluppata nell'ambito del progetto *Digital Story: From Community Building to Youth Employability*, una partnership Erasmus+ su piccola scala che riunisce organizzazioni provenienti da tutta Europa. Il progetto esplora come la narrazione possa supportare il coinvolgimento, la creatività e l'occupabilità dei giovani, rafforzando al contempo i legami tra gli individui e le loro comunità.

Nel corso della formazione, i partecipanti si sono confrontati con quattro aree chiave: la narrazione, la comprensione del pubblico, le pratiche di narrazione digitale e l'etica della narrazione. Ogni modulo è stato progettato ed erogato da un'organizzazione partner, riflettendo un approccio collaborativo e basato sulla pratica all'apprendimento.

Questo documento raccoglie i metodi e le attività utilizzate durante la formazione, offrendo una risorsa pratica per operatori giovanili, facilitatori e organizzazioni interessati a utilizzare la narrazione nel loro lavoro con i giovani.

Questo progetto è stato finanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea.



Come raccontare una storia - Parte Uno

Youth Center "Vinda"

1. Per iniziare a conoscersi– Aeroplani di carta

Durata

~15 min

Partecipanti

3 o più

Materiali

Carta formato A4,
penne/pennarelli, lavagne
a fogli mobili con
domande

Steps:

1. I partecipanti formano un cerchio (in piedi o seduti).
2. Ognuno crea un aeroplanino di carta e scrive il proprio nome e la risposta alla prima domanda del foglio a fogli mobili.
3. Al tre, tutti lanciano il proprio aeroplanino dall'altra parte della stanza.
4. Ogni partecipante raccoglie l'aeroplanino più vicino.
5. Risponde alla domanda successiva sull'aeroplanino, scrive il proprio nome e ripete il processo.
6. Si continua finché non sono state date risposte a tutte le domande.
7. Alla fine, ogni partecipante prende l'aeroplanino più vicino, lo apre e legge tutte le risposte, creando una breve storia collettiva.



2. – Creare una storia (Il metodo della macedonia)

Durata

~80 min

Partecipanti

2 o più

Materiali

Carta formato A4,
penne/pennarelli, piccoli
foglietti di carta con i
nomi dei frutti (mela,
pesca, uva, ecc.).

Steps:

1. Ogni partecipante riceve un bigliettino con il nome di un frutto – che deve ricordare in segreto.
2. Tutti si siedono in cerchio.
3. Ogni persona scrive una situazione semplice sul proprio foglio A4 (reale o immaginaria), ad esempio: "Stamattina ho dimenticato di prendere le vitamine".
4. Tutti i fogli vengono appoggiati sul pavimento.
5. Il conduttore grida: "Macedonia di frutta – [frutto] !" – i partecipanti con quel frutto cambiano posto. Ripetere diverse volte.
6. Ogni partecipante prende il foglio di un altro e scrive la parte successiva della storia.
7. I fogli vengono rimessi a posto, si ripete l'operazione "Macedonia di frutta" e i partecipanti continuano la storia.
8. Questo si ripete finché non sono state scritte tutte le parti della storia (ambientazione, personaggi, problema, soluzione, morale).
9. L'ultima persona riscrive il foglio in una storia completa, aggiungendo dettagli se necessario.

Condivisione & Riflessione

Alcune storie possono essere lette ad alta

voce. In cerchio per la riflessione: i partecipanti disegnano le proprie emozioni in stile previsioni del tempo (sole, nuvole, pioggia, arcobaleno, temporale) e ne spiegano il significato.

3. Attività principale – 3 modi per creare una storia

Durata

~80 min

Par tecipanti

Tutto il gruppo (in gruppo di 3)

Materiali

Telefoni/computer portatili, app o programmi di editing (Canva, CapCut, iMovie, ecc.)

Steps:

1. I partecipanti sono già divisi in gruppi di 3.
2. Al centro della stanza sono posizionate delle storie, create o già preparate dal facilitatore. Ogni gruppo ne sceglie una a caso.
3. I gruppi hanno 7-10 minuti per leggere e familiarizzare con la storia scelta.
4. Il conduttore spiega che ci sono 3 modi per raccontare una storia: video, foto e audio.
5. Ogni gruppo decide come raccontare la propria storia, tenendo conto del pubblico di riferimento e del messaggio chiave.
6. I gruppi hanno 40 minuti per creare la propria storia nel formato scelto.

Presentazioni

Innanzitutto, vengono mostrate tutte le storie fotografiche. Poi le storie video. Infine, le storie audio.

Riflessioni

Ciascun partecipante spiega le proprie

sensazioni nel raccontare la storia.

Attività di riscaldamento

Salutare con il corpo

Tempo: ~3 min · Partecipanti: 3 o più ·
Materiali: nessuno / la musica di sottofondo creerebbe una buona atmosfera. Passaggi: Tutti camminano per la stanza. Si salutano solo con gli occhi, i sorrisi, i pollici, le spalle, i fianchi, i piedi, le ginocchia, ecc. Un riscaldamento veloce e divertente.

Statue umane

Tempo: ~3 min · Partecipanti: Intero gruppo (in piccoli gruppi) · Materiali: nessuno / la musica di sottofondo creerebbe una buona atmosfera. Passaggi: Tutti camminano per la stanza. Il conduttore nomina la forma di una statua (ad esempio, farfalla, casa, albero). I partecipanti formano rapidamente delle statue in gruppi di 2, 3, 4, ecc. L'ultima statua viene realizzata in gruppi di 3 persone: questi diventeranno i gruppi per l'attività successiva.

Il pubblico - Parte Due

Balsiy bendruomené

1. Azione di riscaldamento: Gara tra amici

Durata

~10 min

Partecipanti

Raccomandate 10 o più persone (un numero dispari di persone)

Steps:

1. Chiedete ai partecipanti di disporsi in cerchio.
2. Contate una persona su due: ognuna apparterrà a una squadra diversa (Squadra A e Squadra B).
3. Consegnate i due "amici" (giocattoli) a due

Materiali

Due piccoli giocattoli o oggetti morbidi ("amici")

giocatori che si trovano uno di fronte all'altro, in modo che i giocattoli partano da lati opposti del cerchio (a 180°).

4. Al segnale (ad esempio, "Via!"), ogni squadra inizia a passarsi velocemente il proprio giocattolo in cerchio, da un membro all'altro.
5. L'obiettivo è far sì che il giocattolo della propria squadra raggiunga quello della squadra avversaria, mantenendo la forma del cerchio e il fair play.
6. La squadra il cui giocattolo supera per prima l'altro vince la gara!

Variante

Per rendere il gioco più divertente, ripetete la gara nella direzione opposta oppure aggiungete la regola che ogni giocatore debba pronunciare una parola positiva (ad esempio, "sorriso", "amicizia", "energia") quando passa il giocattolo.

2. Attività principale - Le tradizioni a coppie

Durata

~10-15 min

Partecipanti

2 o più

Steps:

1. Chiedete ai partecipanti di formare delle coppie.
2. Ogni persona condivide la propria tradizione preferita: potrebbe essere una festività, una riunione di famiglia, un pasto

Materiali

Nessuno (facoltativo: carta e penne per prendere appunti)

speciale o un evento culturale.

3. Incoraggiateli a descrivere: quando e come si svolge la tradizione; chi vi partecipa; perché è significativa o speciale per loro?
4. Dopo che entrambi i partner hanno condiviso la propria tradizione, ogni partecipante presenta brevemente quella del proprio partner all'intero gruppo (1-2 frasi).

Variante

Se c'è più tempo, le coppie possono disegnare un piccolo simbolo o un'immagine che rappresenti la tradizione del proprio partner e presentarla al gruppo.

3. Attività principale - I ruoli

Durata

~15 min

Partecipanti

nessuna restrizione

Materiali

Un grande foglio di carta o un blocco per lavagna a fogli mobili, pennarelli/penne

Steps:

1. Posizionate un grande foglio di carta al centro della stanza o appendetelo al muro.
2. Chiedete ai partecipanti di pensare ai diversi ruoli che ricoprono nella vita (ad esempio, ragazzo/ragazza, figlio/figlia, studente, amico/a, volontario/a, dipendente, compagno/a di squadra, ecc.).
3. Uno alla volta, i partecipanti si fanno avanti e scrivono i loro ruoli sul foglio condiviso.
4. Quando tutti hanno scritto, guardate insieme l'elenco e fate una breve

discussione di gruppo: Quanti ruoli ricopriamo nella nostra vita? Alcuni ruoli sono più importanti di altri? Questi ruoli si sovrappongono o creano conflitti?

5. Concludi con una riflessione sul fatto che tutti noi abbiamo molteplici sfaccettature e responsabilità, e che comprendere i nostri ruoli ci aiuta a comprendere meglio noi stessi e gli altri.

4. Azione di riscaldamento: Numeri

Durata

~5-10 min

Partecipanti

Nessuna restrizione

Materiali

Nessuno

Steps:

1. Chiedete ai partecipanti di disporsi in cerchio (o di rimanere dove si trovano, se lo spazio lo consente).
2. Spiegate che devono contare ad alta voce da 1 fino al numero totale dei partecipanti, ma con alcune regole: devono contare in completo silenzio tra un numero e l'altro. Non c'è un ordine specifico: chiunque può dire il numero successivo in qualsiasi momento. Ogni partecipante può dire un solo numero per turno. Se due o più persone parlano contemporaneamente, il gruppo deve ricominciare da 1.
3. L'obiettivo è raggiungere il numero totale senza ricominciare da capo: richiede concentrazione, lavoro di squadra e coordinazione non verbale.

Variante

Una volta che il gruppo avrà raggiunto l'obiettivo, provate a ripetere l'attività a occhi chiusi per una sfida in più!

5. Attività principale: il pubblico

Durata

~15 - 20 min

Partecipanti

qualsiasi (lavoro in piccoli gruppi)

Materiali

Fogli per lavagna a fogli mobili o fogli A3, pennarelli/penne

Steps:

1. Dividete i partecipanti in piccoli gruppi (3-5 persone).
2. Spiegate che ogni gruppo dovrà descrivere il proprio pubblico ideale per una storia o un progetto: in questo caso, giovani di età compresa tra i 16 e i 24 anni.
3. Su un foglio a cavalletto, i gruppi risponderanno e discuteranno le seguenti domande guida: Cosa piace a loro / quali hobby hanno? Quali obiettivi hanno nella vita, negli studi o nella carriera? Quali sfide o difficoltà affrontano? Cosa apprezzano o gradiscono di più nelle storie? (ad esempio, umorismo, onestà, ispirazione, emozioni, realismo, successo) In che modo la vostra storia può aiutarli o ispirarli
4. Dopo la discussione, ogni gruppo presenterà il profilo del proprio pubblico agli altri partecipanti.

Suggerimento

Incoraggiate i partecipanti a dare un nome al proprio pubblico, una breve descrizione o persino un simbolo visivo: questo contribuisce a rendere il pubblico più reale e memorabile.

6. Attività energizzanti: Cambia posto se...

Durata

~10 - 15 min

Par tecipanti

5 o più

Materiali

Sedie (una in meno rispetto al numero dei par tecipanti)

Steps:

1. Disponete le sedie in cerchio in modo che ce ne sia una in meno rispetto al numero dei partecipanti.
2. Un partecipante si posiziona al centro del cerchio.
3. La persona al centro dice una frase che inizia con "Scambiatevi di posto se..." – ad esempio: "Scambiatevi di posto se ti piace inventare storie." "Scambiatevi di posto se ti piace viaggiare." "Scambiatevi di posto se hai un animale domestico."
4. Tutti coloro che si identificano con l'affermazione devono alzarsi e trovare rapidamente un'altra sedia.
5. La persona rimasta senza sedia si sposta al centro e dice una nuova frase "Scambiatevi di posto se...".
6. Incoraggiate i partecipanti a evitare caratteristiche visibili (ad esempio, "se porti gli occhiali") e a concentrarsi invece su interessi, sentimenti o esperienze.

Variante

Per rendere il tutto più tematico, utilizzate categorie correlate all'argomento del vostro workshop (ad esempio, creatività, lavoro di squadra, cultura o narrazione).



7. Attività: Storytelling

Durata

~25 - 30 min

Par tecipanti

qualsiasi (attività in piccoli gruppi)

Materiali

3-5 carte illustrate per gruppo, carta/lavagna a fogli mobili, pennarelli

Steps:

1. Dividete i partecipanti in piccoli gruppi (3-5 persone).
2. Distribuite a ciascun gruppo 3-5 carte illustrate con immagini diverse.
3. Spiegate il compito e le istruzioni: create un breve racconto che includa tutte le immagini delle carte. Tenete presente il vostro pubblico ideale (giovani di età compresa tra i 16 e i 24 anni). Iniziate con una frase inaspettata o accattivante per catturare l'attenzione (l'incipit). Aggiungete elementi culturali: qualcosa che provenga dalle vostre tradizioni, abitudini locali o dalla vita della comunità. Preparatevi a visualizzare la vostra storia (attraverso la recitazione, il disegno o i simboli).
4. Concedete 15-20 minuti per il lavoro di gruppo.
5. Ogni gruppo presenterà il proprio racconto agli altri in 5 minuti.

Consiglio

Incoraggiate la creatività: le storie possono essere divertenti, emozionanti o stimolanti, purché riescano a coinvolgere il pubblico e includano tutte le carte.

8. Attività: Riflessione

Durata

~10 - 15 min

Partecipanti

qualsiasi

Materiali

Carte metaforiche (con foto o simboli)

Steps:

1. Distribuite le carte metaforiche sul pavimento o sul tavolo.
2. Chiedete a ciascun partecipante di scegliere una carta che rappresenti come si sente o cosa ha tratto dalla sessione.
3. Tutti si siedono in cerchio.
4. Uno alla volta, i partecipanti condividono brevemente: Come mi sento in questo momento; Cosa mi è piaciuto di più; Cosa porto con me (un pensiero, un'idea, un sentimento o una lezione).
5. Concludete l'attività ringraziando tutti per la loro apertura e partecipazione.

Consiglio

Si tratta di un'attività conclusiva tranquilla e di connessione: mantenete un'atmosfera rilassata, ascoltate attentamente ed evitate interruzioni.

Digital Storytelling - Parte Tre

Tatics

1. Attività rompighiaccio - "Il puzzle della storia più folle"

Durata

~20 min

Partecipanti

3 gruppi di 3 persone

Materials

Pezzi di puzzle (con "Chi", "Dove", "Quando", "Ostacolo", "Oggetto magico"), forbici, colla stick, fogli A4 con modelli di storie (righe per scrivere), penne, timer, lavagna a fogli mobili

Steps:

1. Il facilitatore spiega che ogni gruppo dovrà creare la storia digitale più creativa, divertente e stravagante nel minor tempo possibile.
2. Sul tavolo ci sono 5 set di pezzi del puzzle, ciascuno etichettato come:
 - a) CHI (5 opzioni – ad esempio, personaggi famosi o immaginari)
 - b) DOVE (5 opzioni – ad esempio, luoghi o ambientazioni)
 - c) QUANDO (5 opzioni – ad esempio, periodi storici o anni)
 - d) OSTACOLO (5 opzioni – ad esempio, un problema o una sfida)
 - e) OGGETTO MAGICO (5 opzioni – ad esempio, qualcosa di insolito o potente)

Esempio: Jane Austen – New York – 2025 –
Un computer portatile rotto – Una penna

d'ocan

3. I pezzi del puzzle vengono ritagliati e mescolati.
4. Ogni gruppo sceglie a caso un pezzo da ciascuna categoria: un CHI, un DOVE, un QUANDO, un OSTACOLO e un OGGETTO MAGICO.
5. Dopo che tutti i gruppi hanno pescato i loro cinque pezzi, ciascun gruppo legge ad alta voce la propria combinazione a tutti gli altri.
6. Il facilitatore imposta un timer di 30 secondi. Ogni gruppo scrive la prima frase della propria storia.
7. Dopo 30 secondi, il timer suona. Il facilitatore annuncia: "Prossima frase!" e i gruppi continuano a scrivere.
8. Questo si ripete cinque volte, in modo che ogni gruppo crei una storia breve e completa in cinque round.
9. Alla fine, i gruppi condividono le loro storie ad alta voce. La storia più divertente o più strana vince un piccolo premio simbolico (come applausi o adesivi).
10. Facoltativo: i gruppi possono in seguito trasformare la loro storia in una versione digitale (video, foto o audio) per l'attività successiva.

2. Attività principale– “Digital Storytelling dal territorio”

Durata

~120 - 150 min

Par tecipanti

3 gruppi di 3 persone

Materiali

Modelli di storyboard,
penne, telefoni o
fotocamere, laptop o
tablet, connessione
internet, app di editing
(CapCut), proiettore per la
condivisione finale

Steps:

1. Il facilitatore introduce l'attività: i partecipanti creeranno una storia digitale ispirata al territorio locale, utilizzando la propria creatività e gli strumenti digitali per collegare la narrazione a luoghi reali.
2. Alla lavagna, il facilitatore presenta tre spunti locali: (ad esempio)
 - a. Il vecchio tribunale: il luogo in cui il gruppo viene ospitato.
 - b. La statua di Percy French – un punto di riferimento simbolico della città
 - c. La cittadina di Ballyjamesduff: i suoi abitanti, le sue strade o la sua atmosfera.
 - d. I partecipanti possono scegliere uno di questi spunti oppure selezionare qualsiasi altro elemento del luogo che li abbia ispirati durante il loro soggiorno (un dettaglio, un edificio, una storia o un'emozione).
3. Ciascun gruppo effettua una ricerca di informazioni di base sull'argomento scelto (utilizzando internet o conoscenze locali) per raccogliere idee per la propria storia.
4. Utilizzando il modello di storyboard, i gruppi scrivono:
 - a. Cosa succede in ogni scena

- b. I personaggi coinvolti
 - c. L'idea principale o il messaggio che vogliono esprimere
 - d. Note su elementi visivi, dialoghi o suoni (circa 30 minuti per questa fase).
5. Una volta pronto lo storyboard, i gruppi escono per filmare la loro storia in città o nelle vicinanze.
 6. Sono incoraggiati a essere creativi con le inquadrature, le angolazioni della telecamera e la recitazione, nel rispetto degli spazi e delle persone del luogo. (Circa 30-40 minuti.)
 7. Tornati al chiuso, il facilitatore mostra un breve video tutorial su CapCut per introdurre le tecniche di base di montaggio (aggiunta di clip, transizioni, testo e audio).
 8. I gruppi quindi montano i loro video utilizzando CapCut o un'altra app a loro scelta per creare la loro breve storia digitale finale (Circa 30-40 minuti.)
 9. Una volta che tutti i video sono pronti, i gruppi presentano le loro storie agli altri.

Etica della Storia - Parte Quattro

Teach Solais

1. Introduzione – Inquadrare la sessione

Durata

~10 - 15 min

Materiali

Diapositive, lavagna a fogli mobili o lavagna bianca, pennarelli

Obiettivo

Per avviare una conversazione sull'etica nella narrazione digitale, sul suo significato, sulla sua importanza e su come influenza le storie che raccontiamo.

Steps:

1. Date il benvenuto ai partecipanti e presentate il tema della sessione: l'etica della narrazione.
2. Spiegate che per "etica" non si intendono regole rigide, ma cura, responsabilità e consapevolezza nel modo in cui le storie vengono raccontate e condivise.
3. Chiedete ai partecipanti: cosa vi viene in mente quando sentite parlare di "narrazione etica"? Le storie possono nuocere, anche se raccontate con buone intenzioni?
4. Annotate le parole chiave o i concetti principali sul foglio a fogli mobili; potrete riprenderli alla fine.

Suggerimento

Mantieni un approccio concreto e aperto, incoraggia la curiosità, non il giudizio. Lascia che i partecipanti definiscano il concetto di "etico" con parole proprie prima di introdurre i

temi principali.

2. Esplorare temi etici comuni

Durata

~25 - 30 min

Materiali

Diapositive che introducono cinque temi etici

Obiettivo

Invitare i partecipanti a riflettere autonomamente sul significato di ciascun tema, prima di esplorare insieme le definizioni condivise.

Steps:

1. Introducete i cinque temi etici chiave nella narrazione digitale, ognuno dei quali rappresenta un diverso modo di pensare alla responsabilità e alla cura.
2. Mostrate una diapositiva alla volta con solo il titolo del tema (ad esempio, Consenso e Autonomia).
3. Chiedete al gruppo di condividere la propria interpretazione, incoraggiando esempi o reazioni istintive.
4. Dopo una breve discussione, rivelate la definizione nella diapositiva successiva e approfonditela o chiaritela brevemente (consultate le note precedenti per assistenza).
5. Ripetete il procedimento per tutti e cinque i temi.
6. Sottolineate che non si tratta di "regole", ma di lenti etiche che aiutano i narratori a compiere scelte consapevoli.

Suggerimento:

Evitate di fornire definizioni finché il gruppo non si sarà espresso. Le loro interpretazioni spesso fanno emergere spunti ricchi e

personali, rendendo la spiegazione successiva più significativa. Incoraggiate la conversazione tra i partecipanti. I loro esempi spesso rendono i concetti più concreti.

3. Tematiche affrontate:

<p>Consenso e rappresentanza</p> <p>“Nella narrazione, non si dovrebbe mai fare pressione su qualcuno affinché condivida più di quanto si senta a suo agio. L'autonomia significa che chi racconta si sente in controllo di ciò che rivela, aspetto particolarmente importante quando si lavora con i giovani o si affrontano argomenti delicati.”</p>	<p>Rappresentazione e voce</p> <p>“Raccontare storie in modo etico significa evitare gli stereotipi o parlare a nome di altri senza permesso. Significa valorizzare l'esperienza vissuta e la voce autentica.”</p>	<p>Verità contro licenza creativa</p> <p>“Le storie digitali possono includere elementi di finzione, ma è importante essere trasparenti, soprattutto se il pubblico potrebbe credere se si tratti di una storia vera. Bisogna chiedersi: la svolta creativa rende giustizia alla storia o la distorce?”</p>
<p>Contesto culturale e interpretazione</p> <p>Ciò che è etico in una cultura potrebbe risultare dannoso o irrispettoso in un'altra. Chi racconta storie dovrebbe essere consapevole di come la</p>	<p>Sicurezza, anonimato e permanenza digitale</p> <p>“Le storie digitali restano. Anche se cancellate, possono essere copiate, scaricate o condivise senza autorizzazione. È importante pensare a lungo termine, soprattutto quando le storie riguardano bambini, traumi o dati personali. L'utilizzo di pseudonimi, la modifica dei dettagli o la definizione di limiti di privacy possono contribuire a proteggere</p>	

<p>cultura plasmi il significato e verificare i presupposti quando lavora con comunità diverse.</p>	<p>chi racconta la storia e gli altri personaggi coinvolti.”</p>
---	--

4. Discussioni di casi clinici

<p>Durata ~25 - 30 min</p> <p>Materiali Diapositive con cinque brevi esempi di casi etici</p> <p>Obiettivo Esplorare i dilemmi etici reali nella narrazione e fare pratica nel rifletterci insieme, riconoscendo che spesso non esistono risposte facili.</p>	<p>Steps:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Spiegate che analizzerete cinque brevi esempi di casi etici, uno per ciascuno dei temi principali. 2. Dividete i partecipanti in piccoli gruppi (3-5 persone ciascuno). 3. Mostrate la prima diapositiva. Chiedete ai gruppi di leggere lo scenario e di discutere la domanda presentata. 4. Fate presente che non è necessario che siano d'accordo o raggiungano un consenso; il valore sta nell'ascoltare punti di vista diversi e nel comprendere come le persone ragionano di fronte a scelte complesse. 5. Dopo 5 minuti, invitate i gruppi a condividere i loro pensieri o riflessioni prima di passare alla diapositiva successiva. 6. Continuate con questo ritmo per tutti e cinque gli esempi. <p>Consiglio:</p>
--	--

Mantieni un tono esplorativo. Non esiste una risposta giusta; l'obiettivo è ascoltare, notare la complessità e sviluppare empatia. Ricorda che il disaccordo può essere produttivo; la narrazione etica spesso si muove nelle zone grigie. Si tratta di consapevolezza, non di perfezione.

5. Esercizio di etica delle pubbliche relazioni: riscrivere la narrazione

Time

~25 - 30 min

Materiali

Schede con lo scenario "Storia Digitale Quotidiana" (incluse alla fine di questo piano di lezione per la stampa), carta, penne

Obiettivo

Per mettere in pratica la riformulazione etica: come il linguaggio plasma il significato e come l'aggiunta di contesto può cambiare l'impatto di una storia.

Steps:

1. Dividete i partecipanti in piccoli "team di comunicazione".
2. Spiegate che ogni gruppo agirà come un team di pubbliche relazioni in risposta a uno dei titoli delle notizie digitali del giorno.
3. Distribuite a ciascun gruppo un foglio con lo scenario stampato. Il loro compito: riscrivere il titolo per modificarne il tono o offrire una nuova prospettiva. Redigere una breve dichiarazione pubblica che riformuli la storia, non negando l'accaduto, ma aggiungendo compassione, contesto o assunzione di responsabilità.
4. Dopo 10-15 minuti, i gruppi condividono i titoli e le dichiarazioni riscritti.
5. Facilitate una breve discussione dopo ogni intervento: Che effetto hanno avuto le modifiche? In che modo il tono ha influenzato la percezione del pubblico?

Dove si trova l'equilibrio tra empatia e responsabilità?

Suggerimento:

Mantieni un tono giocoso ma riflessivo. L'obiettivo è esplorare come la prospettiva e il linguaggio possano cambiare il tono di una storia, capire come funziona la "manipolazione" e determinare cosa sembra giusto e cosa no..

6. Attività di gruppo: scrivi e filma una scena etica

Durata

~45 - 60 min

Materiali

Due cappelli o ciotole: uno riempito con bigliettini per gli spunti di scena; l'altro riempito con bigliettini per le considerazioni etiche.

Telefoni o macchine fotografiche per filmare.

Carta e penne per la pianificazione.

Obiettivo

Conciliare narrazione ed etica nella pratica, creando brevi scene

Steps:

1. Dividete i partecipanti in piccoli gruppi di 3-5 persone.
2. Spiegate che ci sono due cappelli (o ciotole), uno contenente gli spunti per la scena, l'altro le considerazioni etiche.
3. Ogni gruppo pesca un bigliettino da ciascun cappello, creando una coppia unica su cui basare la propria storia.
4. Date ai gruppi 15-20 minuti per pianificare e scrivere una breve scena di 1-3 minuti basata sul bigliettino pescato.
5. Chiedete loro di filmare la scena, seguendo le linee guida di base per i video: un'inquadratura ampia che mostri entrambi i personaggi; un primo piano di ciascun personaggio; un momento d'azione da due angolazioni; dialoghi chiari e udibili; un inizio, uno svolgimento e una

filmate che esplorino tensioni morali o emotive.

fine, in cui qualcosa cambia o viene rivelato.

6. Una volta che tutti i gruppi hanno finito, riunitevi per proiettare e discutere le loro scene.

Suggerimento:

Mantieni un atteggiamento creativo e curioso. L'obiettivo è esplorare come le scelte e le prospettive etiche plasmano una storia, non farla "nel modo giusto"

Suggerimenti per la scena:

- La confessione
- Il colloquio di lavoro
- Il favore
- Il confronto

Considerazioni etiche:

- Consenso e autonomia
- Rappresentazione e voce
- Verità vs. licenza creativa
- Contesto culturale e interpretazione
- Sicurezza, anonimato e permanenza digitale

7. Proiezione di gruppo e riflessione – Festival del cinema etico

Durata

~ 20 - 30 min

Steps:

1. Riunite tutti e spiegate che organizzerete

Materiali

Proiettore o schermo, altoparlanti e spazio per la discussione di gruppo.

Obiettivo

Per concludere la sessione, guardate la breve scena di ciascun gruppo, riflettete sugli spunti etici e collegate quanto appreso alla narrazione nel mondo reale.

un mini Festival del Cinema Etico.

2. Invitate i gruppi a presentare il loro cortometraggio prima della proiezione, con una o due frasi sul tema della scena e sulle considerazioni etiche.
3. Fate partire il film per il gruppo.
4. Dopo ogni proiezione, tenete una breve sessione di domande e risposte (2-3 minuti) in cui il gruppo rifletta brevemente su: È successo qualcosa di inaspettato durante le riprese o la pianificazione? Cosa hanno trovato più impegnativo o interessante nella realizzazione del film?
5. Continuate fino a quando tutti i gruppi non avranno condiviso le loro esperienze.
6. Concludete la sessione con una breve riflessione di gruppo: Cosa vi ha sorpreso o colpito di più oggi? In che modo queste domande potrebbero influenzare le storie che racconterete o dividerete in futuro?

Suggerimento:

Mantenete un'atmosfera leggera, curiosa e rispettosa. Celebrate la creatività e l'apertura mentale; l'obiettivo è la riflessione, non la critica..



Il foglio con lo scenario per l'esercizio di etica delle pubbliche relazioni - Riscrivi la narrazione è disponibile nelle pagine seguenti per la stampa.



Daily Digital Story

ULTIME NOTIZIE

L'addetto alle attività artistiche interrompe la serata di poesia a metà spettacolo.

Mara Doyle, un'operatrice culturale locale, ha interrotto a metà una serata per adolescenti dopo che diversi artisti avevano recitato poesie su razzismo, disuguaglianza di classe e ingiustizia sociale.

I partecipanti l'hanno accusata di censura dopo che, a quanto pare, avrebbe detto: "Questo non è il luogo per interessi personali, dovrebbe essere un luogo dedicato all'arte".

Diversi giovani hanno lasciato il locale visibilmente turbati.



**DIGITAL
STORY**



Daily Digital Story

ULTIME NOTIZIE

Il consigliere comunale abbandona la riunione di protesta contro le abitazioni.

Durante un'accesa protesta in municipio contro gli sfratti, la consigliera Naomi Byrne è stata vista uscire dalla sala dicendo: "Non sono venuta qui per farmi urlare contro. Non è un mio problema". Gli attivisti locali l'hanno accusata di essere sprezzante e di non voler affrontare le urgenti problematiche della comunità.



DIGITAL
S T O R Y



Daily Digital Story

ULTIME NOTIZIE

Il direttore del festival è stato sorpreso a urlare contro un volontario.

Un breve video del Midsummer Street Festival mostra il direttore Alan Roche che urla contro una volontaria: "Devo fare tutto da sola?".

La volontaria si allontana in lacrime. Il video è stato ampiamente condiviso sui social media, con molti che hanno definito il comportamento di Alan poco professionale e ne hanno chiesto conto.



DIGITAL
S T O R Y



Daily Digital Story

ULTIME NOTIZIE

Un'operatrice sociale è stata criticata per aver nominato la famiglia in lutto nella richiesta di finanziamenti.

David Osei, fondatore di un progetto di sostegno di quartiere, è finito nell'occhio del ciclone dopo che una sua richiesta di finanziamento è trapelata. Il documento descriveva una recente tragedia locale che ha coinvolto una famiglia in lutto, la quale afferma di non essere stata informata che la propria storia sarebbe stata utilizzata.

I critici lo hanno accusato di sfruttare il dolore altrui per aumentare le sue possibilità di ottenere i fondi. David afferma che la sua intenzione era "mostrare le vere sfide che la nostra comunità deve affrontare".



DIGITAL
S T O R Y



Cofinanziato
dall'Unione europea

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia nazionale. Né l'Unione europea né l'Agenzia nazionale possono esserne ritenute responsabili.

2024-1-LT02-KA210-YOU-000247320

