Co-funded by the European Union

Fundația otpbank România

POT PROJECT

VISION

Facilitate Learning

# L'ARTE DELL'APPRENDIMENTO: Kit di Strumenti per la Facilitazione Visiva

Vision — Facilitazione visiva
e creatività per adulti
con basse competenze

# indice

## L'ARTE DELL'APPRENDIMENTO:

## Kit di Strumenti per la Facilitazione Visiva

VISION — FACILITAZIONE VISIVA
E CREATIVITÀ PER ADULTI
CON BASSE COMPETENZE

**NUMERO DEL PROGETTO:**

2022-1-RO01-KA210-ADU-000082451

**IMPLEMENTATO DA:**

Fundația otpbank România

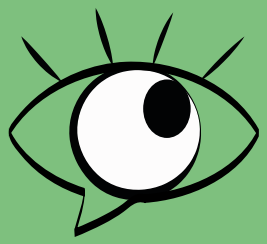
POT PROJECT

Co-funded by the European Union

**AUTORI**
Corina Vele,
Adriana Ioniță,
Adrian Căruceru,
Mihai Deaconu,
Fabrizio Troccoli

Introduzione p. 4

1.



1.1 Facilitazione Visiva p. 5

1.2 Il Ruolo dei Facilitatori Visivi p. 6

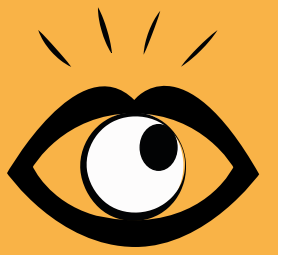
1.3 Strumenti e Tecniche p. 8

1.4 Conclusione p. 11

# indice


## Strumenti di creatività e tecniche di lavoro p. 12

2.



2.1 Presentazioni digitali p. 13
- 1. Introduzione Cosa sono le presentazioni digitali e la loro importanza p. 14
- 2. Come strutturare le informazioni - Principi di presentazione p. 17
- 3. PowerPoint p. 21
- 4. Canva p. 23

2.2 MindMap p. 30

2.3 Start-Stop-Continue p. 36

2.4 Storyboard p. 42

2.5 Flipchart p. 47

2.6 Knight Lab JS p. 52
- 1. Introduzione p. 53
- 2. Story maps JS p. 54
- 3. Timelines JS p. 56
- 4. Juxtapose p. 58

2.7 Infografiche p. 60
- 1. Introduzione p. 61
- 2. Mirò p. 64
- 3. Infogram p. 66
- 4. Canva p. 67

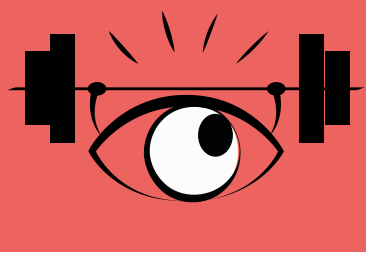
2.8 Fotografia in VF p. 71
- 1. Introduzione p. 72
- 2. Raccontare una storia attraverso la fotografia p.76
- 3. Creative Commons p. 81
- 4. Buone pratiche in VF con la fotografia p. 83

2.9 Uso dei colori e approfondimenti sulla stampa p.86
- 1. Principi di progettazione visiva p.87
- 2. Scala p.88
- 3. Gerarchia visiva p.89
- 4. Equilibrio p.90
- 5. Contrasto p.92
- 6. Principi della Gestalt p.93
- 7. Teoria del colore p.95
- 8. Armonia dei colori p.97
- 9. Colori in digitale e in stampa p.100

2.10 Disegno per la facilitazione visiva p.102

## Esercizi pratici p. 106

3.



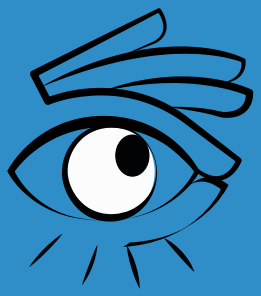
3.1 Sbloccare la creatività p.107

3.2 Tecniche di disegno per la VF p.111

3.3 Racconto fotografico p. 118

## Buone Pratiche p. 121

4.



4.1 Buona pratica n.1 p. 122

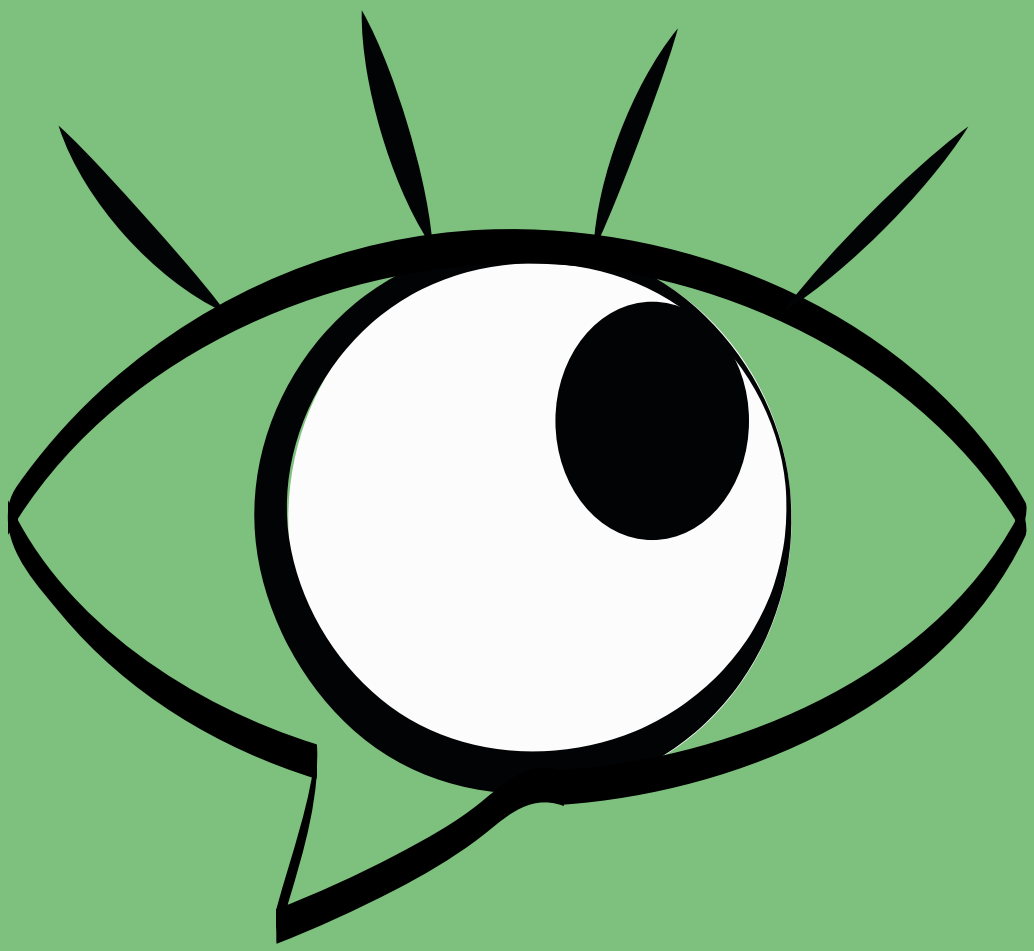
4.2 Buona pratica n.2 p. 126

4.3 Buona pratica n.3 p. 130

4.4 Buona pratica n.4 p. 136

# 1.

# Introduzione



# 1.1

## INTRODUZIONE

# Facilitazione visiva[1]

La facilitazione visiva è il processo di utilizzo di strumenti e tecniche visive per aiutare individui o gruppi a comunicare, collaborare e risolvere i problemi in modo più efficace. Si tratta di creare ausili visivi come diagrammi, grafici e disegni per rendere più accessibili e comprensibili idee e informazioni complesse.

La facilitazione visiva può essere particolarmente utile in situazioni in cui esistono barriere linguistiche o culturali, in quanto gli ausili visivi possono aiutare a superare questi ostacoli e a rendere la comunicazione più efficace. Può anche essere uno strumento utile per migliorare la creatività e generare nuove idee, in quanto gli ausili visivi possono aiutare a stimolare l'immaginazione e a generare nuove prospettive. Nel complesso, la facilitazione visiva è uno strumento potente per migliorare la comunicazione, la collaborazione e la risoluzione dei problemi in un'ampia gamma di contesti.

NOTE:
1— Che cos'è la facilitazione?
ATD - Association for Talent Development

# 1.2

## INTRODUZIONE

# Il ruolo dei facilitatori visivi

I grafici sono spesso creati a mano da una persona nota come facilitatore visivo, che può lavorare da sola o con un'altra persona nota come formatore che guida la conversazione per generare i grafici in tempo reale durante l'evento.

I facilitatori visivi svolgono un ruolo cruciale nel migliorare la comunicazione, la collaborazione e la risoluzione dei problemi in un'ampia gamma di contesti. Aiutano a superare le barriere linguistiche e culturali, stimolano la creatività e generano nuove prospettive. Nella facilitazione visiva è importante utilizzare una combinazione di questi elementi per creare un linguaggio visivo facile da capire e coinvolgente.

# 1.2 INTRODUZIONE

## IL RUOLO DEI FACILITATORI VISIVI

**I facilitatori possono provenire da qualsiasi contesto e da diversi livelli di esperienza. I migliori facilitatori, tuttavia, dimostrano di possedere le seguenti abilità:**

**Ascolto** → Un facilitatore deve ascoltare attivamente e sentire ciò che ogni discente o membro del team sta dicendo.

**Domande** → Il facilitatore deve essere abile nel porre domande aperte che stimolino la discussione.

**Risoluzione dei problemi** → Il facilitatore deve essere abile nell'applicare le tecniche di problem solving di gruppo, tra cui:
- definire il problema
- determinare la causa
- considerare una serie di soluzioni
- soppesare i vantaggi e gli svantaggi delle soluzioni
- selezionare la soluzione migliore
- attuare la soluzione
- valutare i risultati.

**Risolvere i conflitti** → Il facilitatore deve riconoscere che il conflitto tra i membri del gruppo è naturale e, se espresso in modo educato, non deve essere soppresso. Il conflitto deve essere previsto e affrontato in modo costruttivo.

**Utilizzare uno stile partecipativo** → Il facilitatore deve incoraggiare tutti i discenti o i membri del team a impegnarsi attivamente e a contribuire alle riunioni, a seconda del loro livello di comfort individuale. Ciò implica la creazione di un'atmosfera sicura e confortevole in cui i membri del gruppo siano disposti a condividere i propri sentimenti e le proprie opinioni.

**Accettare gli altri** → Il facilitatore deve mantenere una mente aperta e non criticare le idee e i suggerimenti offerti dai discenti o dai membri del gruppo.

**Empatia** → Un facilitatore deve essere in grado di "camminare per un miglio nei panni degli altri" per comprendere i sentimenti degli allievi o dei membri del team.

**Condurre** → Un facilitatore deve essere in grado di mantenere la formazione o la riunione focalizzata sul raggiungimento dei risultati identificati in precedenza.

# 1.3

## INTRODUZIONE

# Strumenti e tecniche

La facilitazione visiva utilizza una varietà di immagini, tra cui diagrammi, disegni, simboli e testi, per guidare i partecipanti verso un obiettivo comune.

→ Il diagrammi sono uno strumento potente per la facilitazione visiva, in quanto aiutano a scomporre idee complesse in parti più semplici e gestibili.
→ I simboli sono una forma di stenografia visiva che può essere utilizzata per rappresentare idee o concetti.
→ Il testo può essere utilizzato per chiarire o rafforzare le idee rappresentate visivamente.
→ I disegni sono uno strumento versatile che può creare metafore visive o illustrare idee complesse in modo più accattivante.

In riunioni, seminari, workshop e conferenze, la facilitazione visiva si riferisce all'uso di una varietà di immagini, tra cui diagrammi, disegni, simboli e testi, per guidare i partecipanti verso un obiettivo comune.

I grafici sono spesso creati a mano da una persona nota come facilitatore visivo, che può lavorare da sola o con un'altra persona nota come formatore che guida la conversazione per generare i grafici in tempo reale durante l'evento.

# 1.3 INTRODUZIONE

## STRUMENTI E TECNICHE

**Ecco una panoramica di come ciascuno di questi elementi può essere utilizzato nella facilitazione visiva:**

### Diagrammi →

**I diagrammi sono uno strumento potente per la facilitazione visiva, in quanto aiutano a scomporre idee complesse in parti più semplici e gestibili.**
I tipi più comuni di diagrammi utilizzati nella facilitazione visiva includono diagrammi di flusso, mappe mentali e mappe concettuali. I diagrammi possono essere usati per illustrare le relazioni tra le idee o per mettere in sequenza le fasi di un processo.

### Simboli →

**I simboli sono una forma di stenografia visiva che può essere utilizzata per rappresentare idee o concetti.**
Forme semplici come cerchi, quadrati e triangoli possono essere usate per rappresentare diversi elementi, mentre simboli più complessi come una lampadina o una bussola possono essere usati per rappresentare idee o valori.

### Testo →

**Il testo può essere utilizzato per chiarire o rafforzare le idee rappresentate visivamente.** Si possono usare brevi parole o frasi chiave per riassumere i punti chiave o fornire un contesto a diagrammi o simboli. È importante utilizzare caratteri semplici e leggibili ed evitare di ingombrare la pagina con troppo testo

### Disegni →

**I disegni sono uno strumento versatile nella facilitazione visiva e possono essere utilizzati per creare metafore visive o illustrare idee complesse in modo più coinvolgente.** I disegni possono essere utilizzati per rappresentare persone, oggetti o concetti e possono essere combinati con diagrammi, simboli e testi per creare una narrazione visiva più coesa.

## Fotografia →

**La fotografia può essere utilizzata anche nella facilitazione visiva per catturare momenti e idee durante la sessione.**
Le foto possono essere utilizzate per documentare visivamente i progressi o per fornire un contesto alle idee discusse. Possono essere usate come riferimento per le sessioni future o per aiutare i partecipanti a ricordare idee e discussioni. Le foto possono anche essere utilizzate per creare spunti visivi che sollecitino la discussione o incoraggino un'ulteriore esplorazione.
Nella facilitazione visiva, è importante usare una combinazione di questi elementi per creare un linguaggio visivo facile da capire e coinvolgente. La scelta di quali elementi utilizzare dipenderà dal contesto e dal pubblico specifici, oltre che dagli obiettivi della sessione di facilitazione.

I facilitatori visivi spesso utilizzano una combinazione di questi elementi per creare un linguaggio visivo facile da capire e coinvolgente. La scelta di quali elementi utilizzare dipenderà dal contesto e dal pubblico specifici, oltre che dagli obiettivi della sessione di facilitazione. La facilitazione visiva può essere **uno strumento efficace in situazioni in cui esistono barriere linguistiche o culturali**, in quanto gli aiuti visivi possono aiutare a superare questi ostacoli e a rendere la comunicazione più efficace. Può anche essere utile per aumentare la creatività e generare nuove idee, in quanto gli ausili visivi possono aiutare **stimolare l'immaginazione e a generare nuove prospettive**.

**Nel complesso, la facilitazione visiva è uno strumento potente per migliorare la comunicazione, la collaborazione e la risoluzione dei problemi in un'ampia gamma di contesti.**

# 1.4

## INTRODUZIONE

# Conclusione

✓ La facilitazione visiva è uno strumento potente per migliorare la comunicazione, la collaborazione e la risoluzione dei problemi in vari contesti.

✓ I facilitatori possono utilizzare una varietà di strumenti e tecniche visive come diagrammi, disegni, simboli e testi per creare un linguaggio visivo facile da capire e coinvolgente.

✓ Il ruolo dei facilitatori visivi è fondamentale per migliorare la comunicazione, la collaborazione e la risoluzione dei problemi in un'ampia gamma di contesti.

# 2.

# Strumenti di creatività e tecniche di lavoro

# 2.1

## STRUMENTI DI CREATIVITÀ E TECNICHE DI LAVORO

# Presentazioni digitali

# 2.1 PRESENTAZIONI DIGITALI

## 1— INTRODUZIONE
## Cosa sono le presentazioni digitali e la loro importanza

**Apparentemente complicata, una presentazione digitale è diversa da qualsiasi altra presentazione standard perché contiene oggetti, contenuti o materiali che sono disponibili solo attraverso l'uso della tecnologia.**

Per esempio, supponiamo di partecipare a un workshop e che il relatore utilizzi una lavagna luminosa e delle diapositive per trasmettere il suo materiale[2]. Confrontatelo con un altro relatore che fornisce lo stesso contenuto utilizzando un computer.
Ora, il contenuto viene fornito con immagini multiple da diverse librerie fotografiche online per rafforzare i punti, video clip da **YouTube** per dimostrare un processo e la possibilità di condividere la presentazione attraverso **SlideShare** dopo l'evento. L'incorporazione di questi strumenti per trasmettere meglio il materiale e/o per avere maggiore flessibilità e indipendenza dal tempo con i contenuti sono entrambe caratteristiche delle presentazioni digitali.

Uno dei ruoli delle presentazioni digitali è quello di organizzare le informazioni che vogliamo trasmettere al pubblico. L'organizzazione delle informazioni non è un aspetto da trascurare. Che ci si descriva come una mente logica o piuttosto creativa, la realtà scientifica del funzionamento del nostro cervello è la stessa: la mente ha bisogno di organizzazione sia per percepire le informazioni che per memorizzarle. Per quanto riguarda la memorizzazione, gli studi dicono che più organizziamo le informazioni che apprendiamo, più è facile ricordarle (Atkinson, 2014)[3]. In altre parole, l'organizzazione delle informazioni è una strategia mentale che possiamo utilizzare volontariamente durante l'apprendimento, al fine di accedere più facilmente alle informazioni apprese.
Al giorno d'oggi, le presentazioni digitali sono diventate una parte essenziale della comunicazione, soprattutto in ambito aziendale e formativo. Le presentazioni digitali possono essere realizzate con diversi mezzi, tra cui proiettori, schermi di computer e dispositivi mobili, il che le rende incredibilmente versatili e accessibili. Uno dei principali vantaggi delle presentazioni digitali è la loro capacità di trasmettere informazioni in modo chiaro e organizzato. Grazie all'uso di strumenti multimediali come immagini, video e animazioni, i presentatori possono rendere il loro messaggio più coinvolgente e memorabile.

Possono inoltre creare diapositive visivamente accattivanti, facili da capire e da seguire, consentendo al pubblico di assorbire meglio le informazioni presentate.

Inoltre, le presentazioni digitali offrono una maggiore flessibilità rispetto ai materiali stampati tradizionali. Con le presentazioni digitali, i presentatori possono facilmente aggiornare i contenuti, aggiungere nuove informazioni o modificare il materiale esistente, se necessario. Ciò significa che le presentazioni digitali possono essere facilmente adattate alle esigenze di un pubblico o di situazioni specifiche, rendendole più pertinenti ed efficaci.

Le presentazioni digitali sono anche più ecologiche rispetto ai materiali stampati tradizionali, in quanto riducono la necessità di carta e inchiostro. Ciò le rende un'opzione più sostenibile, soprattutto in un mondo come quello odierno in cui le preoccupazioni ambientali stanno diventando sempre più importanti.

## IN CONCLUSIONE
**le presentazioni digitali sono diventate uno strumento essenziale nel mondo frenetico di oggi. Offrono una serie di vantaggi d'oro[4], come segue:**

### ✓ Sono abilità visive coinvolgenti

Perché il software di presentazione offre molte opportunità di illustrare gli argomenti con l'aiuto di spunti visivi come immagini, colori, grafici, animazioni, transizioni tra le diapositive, sfondi.

### ✓ Sono facili da usare

La maggior parte dei software di presentazione è relativamente facile da imparare e da usare. Gli strumenti sono stati originariamente progettati per imitare il modo in cui un presentatore tradizionale presenta le sue diapositive; col tempo, sono diventati sempre più intuitivi. Naturalmente, con le vaste opzioni di personalizzazione che offrono, è possibile che i presentatori alle prime armi si lascino sopraffare. Tuttavia, ogni strumento è solitamente dotato di un'ampia sezione di aiuto e di un servizio clienti contattabile, oltre che di comunità di altri presentatori pronti ad aiutare in caso di problemi.

## ✓ Hanno dei modelli

Oggi è uno standard che gli strumenti di presentazione siano dotati di diversi modelli pronti all'uso. Di solito, questi modelli sono costituiti da alcune diapositive ben progettate e dall'aspetto fantastico; il vostro unico compito è quello di sostituire il testo e magari aggiungere le immagini! Questi modelli eliminano la necessità di creare i vostri modelli di presentazione da zero e possono farvi risparmiare intere serate ad agonizzare su ogni elemento della vostra presentazione. Alcuni software di presentazione affermati hanno oltre 10.000 modelli tra cui scegliere, tutti basati su argomenti leggermente diversi. Potete essere certi che se state cercando un modello nella vostra nicchia, lo troverete nella libreria dei modelli di alcuni dei **grandi nomi del software di presentazione**.

## ✓ Sono interattive

Non tutte, ma le migliori lo sono! Una **presentazione interattiva** crea un dialogo bidirezionale tra il presentatore e il suo pubblico, permettendo al presentatore di creare domande nella sua presentazione e al pubblico di rispondere.
Di solito, il pubblico si unisce alla presentazione e risponde alle domande direttamente dal proprio telefono.
Le domande possono assumere la forma di un sondaggio, di una nuvola di parole, di una domanda e risposta e altro ancora, e le risposte del pubblico saranno visualizzate da tutti.

**NOTE:**

**2—** Lamb, Craig, agosto 2010 http://learningcentertech.pbworks.com/

**3—** Nolen-Hoeksema, S., Fredrickson, B., Loftus, G. R., & Lutz, C. (2014). *Introduzione alla psicologia di Atkinson & Hilgard. Cengage Learning*

**4—** Haywood, Lawrence, 17 gennaio 2023 https://ahaslides.com/blog/benefits-of-presentation-software/

# 2.1
# PRESENTAZIONI DIGITALI

## 2— COME STRUTTURARE LE INFORMAZIONI
## principi di presentazione

**La strutturazione delle informazioni è essenziale per creare una presentazione chiara, organizzata e facile da seguire. Ecco alcuni principi di presentazione da considerare quando si strutturano le informazioni:**

### 1— Iniziate con un obiettivo chiaro

Prima di iniziare a strutturare la presentazione, è importante avere in mente un obiettivo chiaro.

**PENSATE A QUESTO:**

→ se aveste una bacchetta magica, quale sarebbe l'idea che vorreste far capire al vostro pubblico?

**POTETE USARE QUESTA DOMANDA PER OTTENERE UNA RISPOSTA CHIARA:**

→ Cosa volete che il pubblico tragga dalla vostra presentazione?

→ Cosa conta di più nella vostra presentazione? Come può essere spiegato?

### 2— Usate una sequenza logica

La vostra presentazione deve avere un flusso chiaro e logico, o "filo rosso" che dovreste essere in grado di riassumere in 15 parole al massimo. Iniziate con un'introduzione che definisca il contesto della presentazione. Poi passate alla presentazione del contesto o del "perché il vostro argomento è importante". Continuate con la presentazione dei concetti principali e delle implicazioni pratiche nella vita del vostro pubblico. Concludete con una conclusione che riassuma i vostri punti chiave.

### 3— Usare un formato coerente

La coerenza nel formato della presentazione rende più facile per il pubblico seguirla. Utilizzate lo stesso carattere, lo stesso schema di colori e la stessa formattazione in tutta la presentazione. Questo include titoli, sottotitoli, punti elenco e immagini.

## 4— Attirare l'attenzione del pubblico attraverso supporti visivi e semplicità

In un mondo che chiede a gran voce la nostra attenzione, è fondamentale ottenere e mantenere l'attenzione del pubblico. Gli ausili visivi come grafici, diagrammi e immagini possono aiutarvi a farlo, trasmettendo informazioni complesse in modo rapido e chiaro. Tuttavia, assicuratevi di usarli con parsimonia e solo quando aggiungono valore alla vostra presentazione.
Allo stesso tempo, evitate di usare un linguaggio troppo complicato, un gergo o termini tecnici che il pubblico potrebbe non capire. Mantenete le frasi brevi e mirate e usate un linguaggio semplice per garantire che il pubblico possa seguire facilmente la vostra presentazione.

## 5— Esercitarsi nella presentazione

Una volta strutturate le informazioni, è importante esercitarsi nella presentazione. Provate la presentazione davanti a uno specchio o con un collega per assicurarvi di trasmettere il messaggio in modo chiaro ed efficace e chiedete un feedback.

## L'approccio *Apertura – Corpo – Conclusione*[5]

Se siete all'inizio del vostro "viaggio nella facilitazione visiva", i principi di cui sopra potrebbero sembrare molti. In tal caso, abbiamo un'alternativa per voi che consiste in soli 3 passi fondamentali e chiari.

**Il metodo del corpo aperto-conclusione è una delle strutture più pratiche che si possono usare per le presentazioni e si presenta così:**

→ **1.** Dite ai membri del pubblico cosa state per dire **(introduzione)**
→ **2.** Diglielo **(corpo)**
→ **3.** Raccontate quello che avete detto loro **(conclusione)**

### 1— Apertura

L'apertura, o introduzione, ha due scopi principali: catturare l'attenzione del pubblico e trattare i punti chiave di cui si intende parlare.

✓ **Invece di dire alle persone cosa intendete dire, potete usare l'approccio "cosa ci guadagna", rispondendo alle seguenti domande:**

→ Cosa imparerete da questa presentazione?
→ In che modo il contenuto vi sarà utile?

✓ **È anche importante attirare la loro attenzione fin dall'inizio. Potete farlo in diversi modi:**

→ Usate l'umorismo.
→ Raccontare una storia.
→ Fate una domanda retorica.
→ Riprodurre un breve video.
→ Fate una dichiarazione forte o inaspettata.
→ Sfidate il vostro pubblico.
→ Utilizzate una citazione o un esempio.
→ Fate appello all'interesse personale delle persone.
→ Richiedete un'azione specifica.
→ Create suspense.

### Suggerimenti

**Decidete come volete gestire le domande**

Se pensate di rispondere alle domande alla fine della presentazione, è una buona idea menzionarlo nell'introduzione, in modo che le persone non vi interrompano a metà del flusso.

NOTE:
**5—** Mind Tools Content Team, https://www.mindtools.com/a522rg7/how-to-structure-a-presentation

## 2— Corpo

Il corpo della presentazione deve contenere i punti chiave. Dovete presentarli in un ordine logico, in modo che il pubblico possa seguirli facilmente.
Tenete presente che il corpo dovrebbe comprendere un numero limitato di idee: più cercate di includere, meno persone ricorderanno. Una buona guida è quella di trattare da tre a cinque punti principali, ma non di più.

**Considerate tutti i tipi di esigenze e di apprendimento che il vostro pubblico potrebbe avere e raddoppiate il vostro discorso:**

- → Dati, fatti o statistiche.
- → Immagini o diagrammi.
- → Storie ed esempi.
- → Citazioni o testimonianze di esperti o leader del settore.

### Suggerimenti

**Includere riferimenti**

fonti affidabili rafforzeranno la vostra credibilità e creeranno fiducia nel vostro pubblico.

## 3— Conclusione

Molti presentatori trascurano l'importanza della conclusione, ma le affermazioni con cui si termina sono quelle che i membri del pubblico ricorderanno meglio.

**Usare l'approccio "dì loro ciò che hai detto" nella conclusione significa riassumere i punti principali del corpo della presentazione.** Allo stesso tempo, se volete che le persone facciano qualcosa di concreto con le informazioni presentate, siate specifici su ciò che volete che facciano.

Pensate bene a come volete che si sentano una volta finito; la conclusione è un'ottima occasione per rafforzarla.
Perché non ispirarli con una grande storia, una citazione o un invito all'azione?

# 2.1
# PRESENTAZIONI DIGITALI

## 3— POWERPOINT

(Quasi) tutti amano *PowerPoint*, ma non molti sono in grado di sfruttare le sue straordinarie capacità: creare, personalizzare e animare le diapositive, aggiungere audio e video, presentare le diapositive, collaborare e condividere le presentazioni.

*PowerPoint* è un programma software creato da *Microsoft* che consente agli utenti di **creare e presentare presentazioni multimediali**.
Un aspetto molto positivo di *PowerPoint* è che si tratta di uno strumento molto facile da usare e accessibile per creare diversi tipi di presentazioni. Anche se avete poca o nessuna esperienza con il design grafico o il software di presentazione, potete creare una presentazione raffinata ed efficace utilizzando i modelli, gli strumenti di progettazione e le funzioni integrate di *PowerPoint*.

***PowerPoint* offre un'ampia gamma di modelli e temi predefiniti che possono essere facilmente personalizzati per adattarsi alle vostre esigenze.**
*PowerPoint* è ampiamente utilizzato in ambito aziendale e accademico, il che significa che molte persone lo conoscono già. Questo può rendere più facile la collaborazione con gli altri e la condivisione delle presentazioni con un pubblico più vasto.

# *POWERPOINT* PUÒ UTILIZZARE LE IMMAGINI IN MODO EFFICIENTE IN DIVERSE PRESENTAZIONI:

**Presentazione aziendale**

Una presentazione *PowerPoint* per una presentazione aziendale può includere immagini dei prodotti o dei servizi offerti, nonché grafici o diagrammi per illustrare le metriche chiave o le proiezioni finanziarie.

**Conferenza didattica** →

Una presentazione didattica in *PowerPoint* può includere immagini per illustrare i concetti o le idee discusse, come diagrammi o foto di eventi storici.

**Campagna di marketing** →

Una presentazione in *PowerPoint* per una campagna di marketing potrebbe includere immagini del pubblico target, nonché esempi di campagne precedenti e dei loro risultati.

**Presentazione di ricerca**

Una presentazione di questo tipo potrebbe includere immagini a supporto dei risultati o dei dati presentati, come grafici o diagrammi.

**Conferenza** →

La presentazione di una conferenza può includere immagini che supportano il messaggio o il tema dell'oratore, come foto o video relativi all'argomento della conferenza.

**In ognuno di questi esempi, le immagini sono utilizzate per migliorare e supportare il contenuto della presentazione, rendendola più coinvolgente ed efficace.**

## Caso di studio

**Leggete il seguente articolo:**

**Guida all'uso di immagini e foto per *Powerpoint***

Noun Project (thenounproject.com) Elliot, Jeremy, gennaio 2007

# 2.1 PRESENTAZIONI DIGITALI

## 4— CANVA

### Che COS'È?

***Canva* è una piattaforma online lanciata nel 2013 con la visione di dotare ogni individuo che vi accede degli strumenti necessari per esprimere un'idea in modo visivo.**

Altrimenti detto, come ha affermato la cofondatrice *Melanie Perkins*, si tratta di una piattaforma di design per non designer. La piattaforma è accessibile all'indirizzo canva.com e può essere utilizzata nella versione gratuita o PRO, che dà accesso a una serie di funzioni più avanzate o professionali.

### Storia dello strumento Come è stato inventato?

Secondo *canva.com*, l'obiettivo principale della piattaforma è quello di aiutare gli utenti a creare contenuti visivi per comunicare le loro idee anche quando non hanno capacità visive o di design[6].

**NOTE:**

**6—** https://www.canva.com/pro/

## PERCHÉ usare *Canva* nel settore dell'istruzione?

Se siete arrivati a leggere questo toolkit, significa che siete già motivati a includere più elementi visivi nei vostri materiali didattici. Se è così, forse avete già capito perché parliamo di *Canva* nel campo dell'istruzione.

**Tuttavia, in questa sezione vogliamo affrontare i vantaggi specifici che Canva apporta a questa missione:**

→ **1. ACCELERA LE IDEE**
*Canva* mette a disposizione modelli predefiniti in diverse forme e molto facili da personalizzare per aiutarvi a trasformare facilmente un'idea in realtà.

→ **2. IN GRUPPO SI LAVORA PIÙ FACILMENTE E PIÙ VELOCEMENTE**
Come educatori, spesso usiamo il lavoro di gruppo per facilitare l'apprendimento. Le funzioni di *Canva* consentono di avere più collaboratori, quindi è possibile utilizzarlo quando si assegnano compiti di gruppo.

→ **3. VI AIUTA A CREARE PRESENTAZIONI QUASI PERFETTE DAL PUNTO DI VISTA DEL DESIGN**
Forse non sapete quali sono gli elementi di una presentazione perfetta, ma di certo ricordate una presentazione visiva del tutto sgradevole. In generale, una cattiva presentazione presenta una quantità eccessiva di testo, utilizza associazioni di colori mal selezionate o raffigura immagini poco focalizzate. Ciononostante, *Canva* vi fornisce modelli pronti all'uso che includono la giusta quantità di testo e vi danno accesso a immagini e video di buona qualità.

→ **4. È UNO STRUMENTO DI MARKETING**
Non importa se dovete promuovere un evento, un corso o un'occasione importante, potete usare *Canva* per creare materiale promozionale da utilizzare sia in digitale che in stampa.

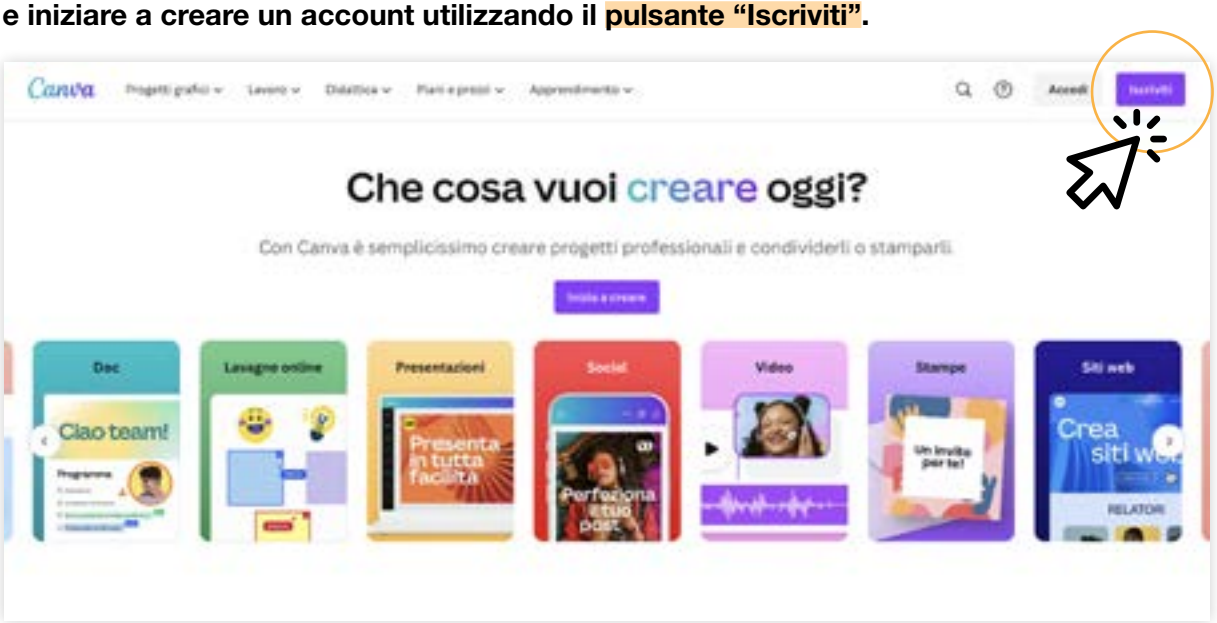
## COME utilizzare *Canva* nel settore dell'istruzione

**GUIDA PASSO PASSO**

In questa sezione vi forniremo una guida passo passo per la creazione di un account e vi guideremo attraverso le funzioni di posta dell'applicazione.

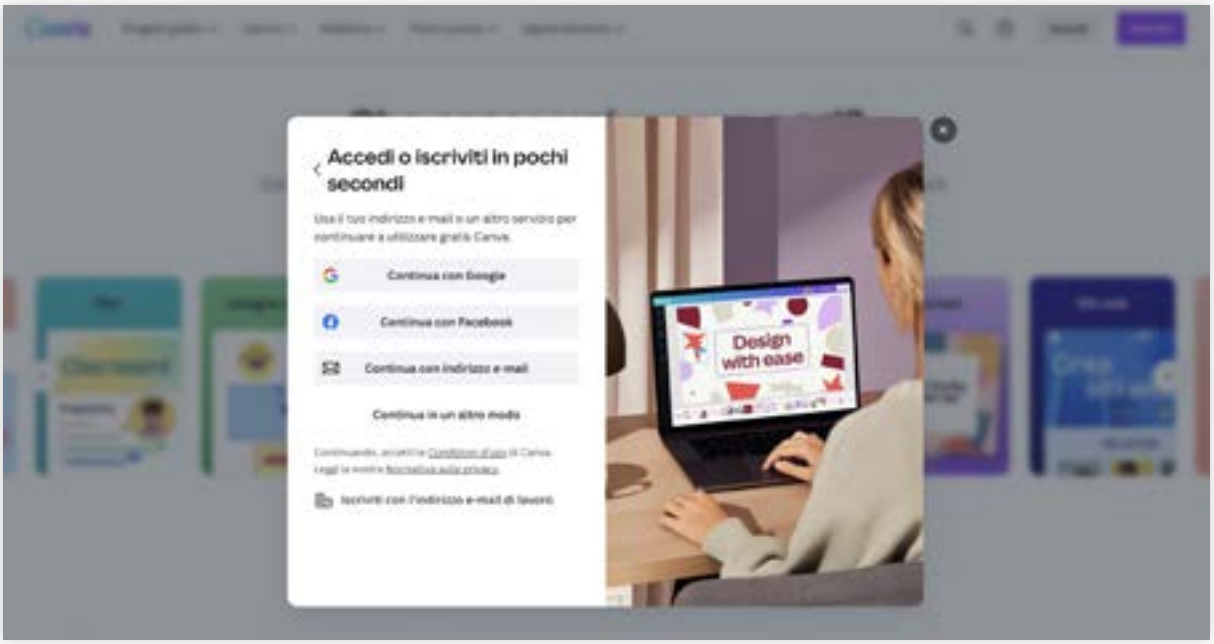
### 1— Accedere a canva.com nel browser web

**e iniziare a creare un account utilizzando il pulsante "Iscriviti".**




### 2— Scegliete se volete utilizzare il vostro account *Google* o *Facebook*

**o se volete scegliere un altro metodo.**

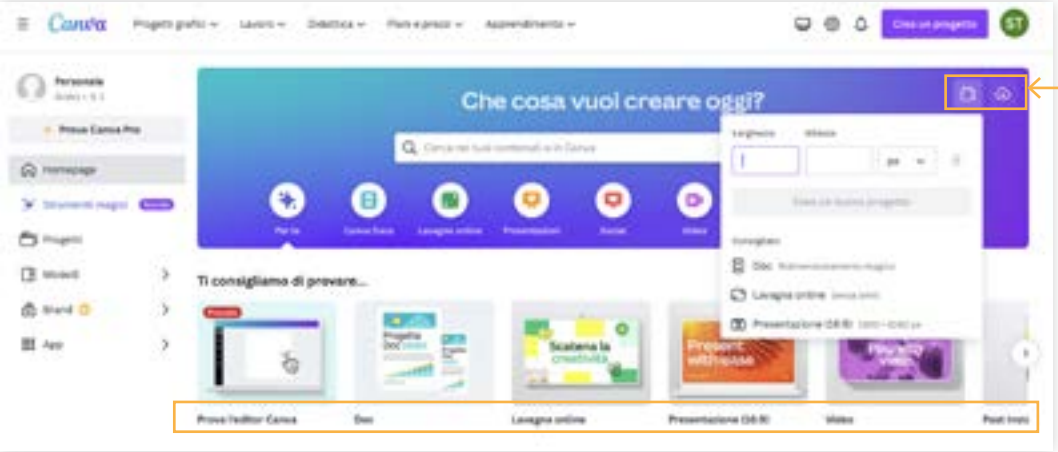


## 3— Ora che avete un account *Canva*,

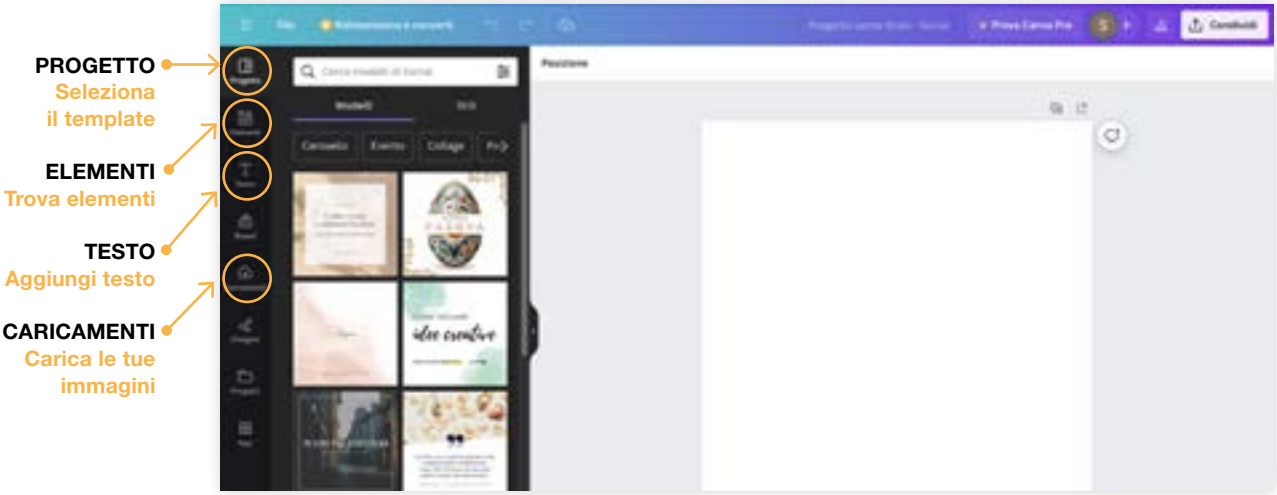
**potete iniziare a creare i materiali visivi che desiderate.**

## 4— Scelta delle dimensioni.

**Qui è possibile scegliere tra le opzioni predefinite o creare un design a fisarmonica in base alle proprie esigenze.**



## 5— Utilizzo delle funzioni di *Canva* per la creazione di un design




## 6— Abbonamenti

Uno dei principali vantaggi di *Canva* è la possibilità di creare gratuitamente un gran numero di fantastici design. Tuttavia, se avete bisogno di accedere a più funzioni, la piattaforma vi offre l'opportunità di accedere a *Canva PRO* e *Canva Teams*. Allo stesso tempo, se rappresentate un istituto di istruzione o una ONG, potete richiedere *Canva for Education* o *Canva for NGOs* e ottenere l'accesso gratuito alle funzioni premium[7].

### Per maggiori dettagli:

**https://www.canva.com/pro/**

Per informazioni sull'abbonamento:

**https://www.canva.com/pricing/**

Per informazioni su *Canva for Education*:

**https://www.canva.com/education/**

Per informazioni su Canva per organizzazioni no-profit

**https://www.canva.com/canva-for-nonprofits/**

### Risorse consigliate:

**https://www.youtube.com/watch?v=Yn0LNYt25PM**

## QUANDO utilizzare *Canva* nel settore dell'istruzione?

**In *Canva*, le parole chiave possono aiutarvi a trovare progetti predefiniti** per... beh, quasi tutto ciò di cui potreste aver bisogno quando preparate risorse didattiche.

### È POSSIBILE CERCARE MODELLI SPECIALI PER I CASI IN CUI:

→ Avete bisogno di qualcosa di già adattato al vostro argomento
**parola chiave: nome dell'argomento, in inglese**

→ Volete creare cartelle di lavoro più attraenti
**parola chiave: presentazione didattica**

→ Si desidera creare presentazioni con o senza video di spiegazione in tempo reale

→ Volete creare un'agenda per il vostro corso
**parola chiave: agende giornaliere**

→ Si vogliono progettare attività che implichino l'organizzazione delle informazioni in grafici
**parola chiave: graphic organizer**

→ Si vogliono organizzare sessioni di brainstorming
**parola chiave: brainstorm**

→ Volete progettare attività che implichino infografiche
**parola chiave: education infographic**

→ Volete progettare attività di realizzazione di poster
**parola chiave: poster educativi**

→ Si vogliono progettare attività che implichino la creazione di video

→ Si vogliono progettare attività che implichino la creazione di fumetti
**parola chiave: fumetto**

→ Si vogliono progettare attività che implichino la creazione di storyboard
**parola chiave: storyboard**

→ Si vogliono fare rapporti di valutazione
**parola chiave: rapporto**

→ Volete creare materiali di branding per il vostro corso o per un evento
**parola chiave: kit di arredamento per l'aula**

→ Si vogliono creare annunci
**parola chiave: annuncio in classe**

CANVA PAROLE CHIAVI

→ Volete promuovere comportamenti sani tra i partecipanti ai vostri corsi
**key-word: apprendimento socio-emotivo**
a— Presentarsi con i modelli “meet the teacher”
**key-word: meet the teacher**
b— Incontro con il pubblico
- Modelli “Tutto su di me” per schede di presentazione
**key-word: tutto su di me**
- Modelli “About me” per materiali video
**key-word: about me**

→ Si vogliono utilizzare i quiz
**key-word: quiz**

→ Si vogliono sviluppare attività di apprendimento socio-emotivo
**key-word: apprendimento socio-emotivo**

→ Si vogliono capire le aspettative dei partecipanti
**key-word: brainstorm**

→ Si vuole creare un programma
**key-word: programma della classe**

→ Si vogliono progettare attività che implichino la scrittura di libri di storie
**key-word: Storybook**

CANVA KEY-WORDS

# 2.2

## STRUMENTI DI CREATIVITÀ E TECNICHE DI LAVORO

# Mind Map

# 2.2 MIND MAP



## Che COS'È?

**La mappatura mentale è un modo di strutturare le informazioni in modo visivo utilizzando parole e immagini chiave collegate da linee e frecce disposte a raggiera. Viene talvolta definita "diagrammi a ragno" e contiene:**

→ **1.** Un argomento centrale sotto forma di parola-chiave o di immagine-chiave
→ **2.** Diramazioni primarie sotto forma di linee curve di diversa dimensione e spessore
→ **3.** un'immagine-chiave, un'immagine-chiave, un'immagine-chiave, un'immagine-chiave e un'immagine-chiave. Terzo, quarto o quanti altri livelli di argomenti e rami siano necessari, disposti intorno all'argomento centrale.

## STORIA DELLO STRUMENTO
### Come è stato inventato?

Sebbene questo metodo di strutturazione delle informazioni fosse già utilizzato in passato, è stato negli anni '70 che l'autore britannico di psicologia *Tony Buzan* ha spiegato la logica che sta alla base della mappatura mentale. Egli associò il processo di mappatura mentale al modo in cui funziona il nostro cervello, e più precisamente a come questo metodo corrisponde al modo in cui funzionano il processo di acquisizione delle informazioni e la memoria.

Nei normali testi scritti, una persona deve leggere le informazioni da sinistra a destra e dall'alto in basso. Tuttavia, il cervello opera secondo uno schema più non lineare di scansione dell'informazione nel suo complesso e, pertanto, la mappatura mentale aiuta il cervello a comprendere le informazioni in modo più naturale.

## PERCHÉ utilizzare le mappe mentali in ambito educativo?

**L'utilizzo delle mappe mentali in ambito educativo presenta alcuni importanti vantaggi, quali:**

- Aiuta il pubblico a visualizzare le idee e i concetti in modo più rapido e semplice, fornendo un aiuto importante alle persone con grandi capacità di memoria visiva.
- Aiuta le persone a ricordare i dati più facilmente
- Aiuta a fare brainstorming e a visualizzare i pensieri.
- Cambia il modo in cui il pubblico interagisce con le informazioni, rendendole più facilmente comprensibili.
- È possibile convertire lunghi elenchi in diagrammi più gradevoli alla vista.
- Promuove l'apprendimento attivo. L'apprendimento attivo è un concetto introdotto da Bonwell e Eison che descrivono la tecnica didattica di coinvolgere gli studenti nelle attività di apprendimento attraverso il dialogo, i dibattiti, la scrittura, l'analisi e la sintesi.
- Incoraggiare l'associazione di concetti.
- Aiuta a vedere sia il quadro generale che i dettagli
- Permette una grande flessibilità.
- La capacità di utilizzare le mappe mentali è un'ottima abilità per l'apprendimento permanente.
- Sviluppa abitudini di studio efficaci.

## QUALI sono i vantaggi psicologici dell'uso delle mappe mentali nella didattica?

Poiché il mind mapping è nato con l'obiettivo principale di **aiutare il cervello ad apprendere in modo più naturale**, il metodo è supportato da molti principi psicologici. In primo luogo, come affermato in altri capitoli del presente kit di strumenti, l'associazione e l'organizzazione dei concetti è il modo principale in cui le informazioni vengono immagazzinate nella memoria a lungo termine. Allo stesso tempo, il mind mapping converge con il modo in cui funziona il cervello, utilizzando un'organizzazione non lineare delle informazioni.

Anche **l'uso di parole e immagini chiave favorisce il modo in cui il nostro cervello ricorda le informazioni**. Gli studi dimostrano che quando ci vengono dati suggerimenti sulle informazioni da richiamare, il processo di accesso alle informazioni dalla memoria a lungo termine è più facile[8].

**NOTE:**
**8—** Nolen-Hoeksema, S., Fredrickson, B., Loftus, G. R., & Lutz, C. (2014). *Introduzione alla psicologia di Atkinson & Hilgard. Cengage Learning*

## COSA dicono gli studi?

Gli studi sull'effetto del mind mapping nell'educazione sono piuttosto abbondanti e forniscono prove di risultati come l'aumento della motivazione all'apprendimento e persino l'aumento dei voti scolastici. Allo stesso tempo, gli studi del dottor *Roger Sperry* sostengono l'esistenza delle cosiddette abilità corticali, che sono supportate dalla corteccia cerebrale, come la logica, l'uso di linee, colori ed elenchi, il sogno a occhi aperti, i numeri, l'immaginazione. Secondo le sue ricerche, l'esercizio di ciascuna di queste abilità sviluppa le prestazioni anche di altre aree corticali. Nel nostro caso, l'uso della logica, delle linee e dei colori sono certamente aree del cervello messe alla prova dal mind mapping.

## QUANDO utilizzare le mappe mentali in ambito educativo?

**Se state pensando "Ok, ma cosa posso fare esattamente con le mappe mentali?", ecco alcuni contesti educativi in cui le mappe mentali possono essere utili:**

- → Spiegazione di teorie o del funzionamento di alcuni concetti
- → Sessioni di brainstorming
- → Presentazioni
- → Fare grafica
- → Spiegare ai partecipanti la struttura di un compito più complesso (come un progetto finale)
- → Metodo di studio per il vostro pubblico
- → Metodo per prendere appunti per il vostro pubblico
- → Metodo di risoluzione dei problemi
- → Pianificazione delle presentazioni
- → Fare ricerca
- → Nei compiti di analisi e sintesi
- → In compiti individuali e collaborativi

# COME utilizzare le mappe mentali nella didattica

## FASI DI CREAZIONE DI UNA MAPPA MENTALE

**Se avete deciso di provare le mappe mentali, ecco 5 passi fondamentali su come procedere:**

1 → Scegliete se volete fare la mappa mentale con carta e penna o se volete usare un'applicazione digitale creata appositamente per questo scopo. Ecco alcuni consigli:
- **www.mindmup.com**
- **www.mindomo.com**
- **Canva** "Modelli di mappe mentali"

2 → Stabilire l'obiettivo

3 → Iniziate dal centro della pagina annotando il concetto centrale che volete analizzare.

4 → Elencare i sottoargomenti principali correlati all'argomento principale, collegandoli con una linea all'argomento principale.

5 → Ripetere il processo per ogni sottoargomento.

Il risultato finale dovrebbe assomigliare all'esempio della Fig. 1.

**— Fig 1.**
Mappa mentale tratta da *"Tony Buzan - Buzan Study Skills Handbook"*, pag. 153, utilizzata per esprimere i vantaggi dell'uso delle mappe mentali.

# SUGGERIMENTI E TRUCCHI
## per l'utilizzo delle mappe mentali

**Poiché ci sono sempre modi buoni e modi cattivi di usare uno strumento, ecco alcuni consigli per essere sicuri di ottenere il massimo dalla mappatura mentale:**

### Se fate le mappe mentali su carta

→ Utilizzare l'orientamento orizzontale
→ Assicuratevi di utilizzare un formato di carta abbastanza grande da permettervi di scavare a fondo nell'argomento.

### Consigli e suggerimenti generali

→ Utilizzate il più possibile colori, immagini e simboli e incoraggiate il vostro pubblico a fare lo stesso. Non sentitevi intimiditi se non avete un talento artistico naturale.
→ Utilizzate il minor numero possibile di parole. Rendete le vostre etichette il più brevi possibile.
→ Includere spunti visivi come l'uso di colori diversi o di linee di dimensioni diverse per concetti appartenenti a categorie diverse.
→ Utilizzare parole e immagini chiave e linee curve.
→ Siate chiari e ordinati. Poiché la mappatura mentale vi permette di essere il più creativi possibile, c'è il rischio di trasformare il vostro diagramma a ragno in un labirinto di informazioni impossibile da comprendere.

# 2.3

## STRUMENTI DI CREATIVITÀ E TECNICHE DI LAVORO

# Start–Stop–Continue

# 2.3 START-STOP-CONTINUE

***"Start - Stop - Continue"* è uno strumento di facilitazione utilizzato per aiutare le persone a offrire un feedback. Poiché nella maggior parte dei casi è piuttosto difficile offrire e accettare un feedback dagli altri, questo strumento può aiutarvi a coinvolgere il vostro pubblico in questo tipo di attività. Utilizzando questo strumento si dà la possibilità alle persone che hanno difficoltà a esprimere la propria opinione di rendere visibile il loro punto di vista.**

***Start - Stop - Continue è un esercizio semplice, che richiede dai 15 ai 20 minuti e che genera tre elenchi.***

**1. ELENCO START** → Elenco "Start": idee di attività che non fate attualmente ma che ritenete utile introdurre.

**2. ELENCO STOP** → Elenco "Stop": cose che state facendo ma che non aggiungono valore.

**3. ELENCO CONTINUA** → Elenco "Continua": cose che hanno funzionato bene e che dovrebbero essere adottate come parte delle attività principali del team.

La tecnica *Start- Stop- Continue* (nota anche come *SKS, Stop, Keep Doing and Stop*) è stata creata da *Phil Daniels*, professore di psicologia alla Brigham Young University.
**È uno strumento semplice ma potente che consente ai singoli e ai gruppi di lavoro di decidere cosa cambiare quando si va avanti**. Il modello Start, Stop, Continue divide le attività e le decisioni in tre categorie: le cose da iniziare a fare, quelle da smettere di fare e quelle da continuare a far parte dei processi. *Start-Stop-Continue* è una tecnica di revisione retrospettiva nata dalla pratica dello sviluppo software *Agile*. Negli Sprint Agili, il team si riunisce in una riunione per capire quale parte del processo deve essere continuata, quale fase deve essere interrotta e quale nuovo processo il team deve adottare.

Il momento migliore per eseguire una retrospettiva *Start-Stop-Continue* è subito dopo un ciclo (la fine di un progetto, di uno sprint o di un trimestre), in modo che tutti abbiano ben chiaro in mente il processo e possano ricordare facilmente cosa ha funzionato e cosa no[9].

La Tela *"Stop-Start-Continue"* è un modo visivo per praticare questo metodo.
La retrospettiva *Start-Stop-Continue* consente a tutti di rivedere le azioni intraprese nell'ultimo sprint e di determinare quali vale la pena interrompere o continuare. Inoltre, consente ai membri del team di pensare facilmente a nuove azioni da intraprendere. Ciascuna voce si traduce in un cambiamento comportamentale, con punti attuabili[10].

## Vantaggi del feedback del team *Start-Stop-Continue*:

- → Chiarisce e struttura il feedback in tre semplici categorie: "iniziare", "smettere" e "continuare".
- → Consente all'intero team di verificare il proprio operato sia a livello individuale che collettivo.
- → Identifica le aree di miglioramento e sperimentazione
- → Rafforza le buone abitudini e i comportamenti che i team devono mantenere.
- → Incoraggia l'azione piuttosto che il biasimo o la ruminazione.
- → Promuove l'apprendimento e il miglioramento continui[11]

## Questo tipo di strumento di facilitazione può essere utilizzato quando:

- → Avete una meta, un obiettivo, una decisione per cui volete un feedback in tempo reale per capire meglio cosa vi ostacola, cosa serve e cosa funziona.
- → Per ottenere un feedback sui vostri prodotti: cosa funziona e cosa non funziona?
  " Analizzare il feedback sui processi interni o esterni
- → Creare analisi su clienti, partner e finanza
- → Ottenere una conclusione alla fine di una sessione di formazione, quando si traducono tutti i concetti teorici nella vita reale e i partecipanti decidono quali azioni devono essere continuate, quali devono essere interrotte e quali devono essere avviate.

**NOTE:**
**9—** Spiegazione della retrospettiva Start Stop Continue [con risorse modello] - Geekflare

**10—** Avvio, arresto, proseguimento Modello retrospettivo | Miro

**11—** La tela Start, Stop, Continue di Gustavo Razzetti (fearlessculture.design)

Per eseguire un workshop *Start, Stop, Continue* con il vostro team, seguite semplicemente i passaggi seguenti, agendo come facilitatore della riunione[12]. Questa retrospettiva è molto semplice e orientata all'azione; non richiede competenze specifiche per essere facilitata. L'unica sfida è mantenere le persone oneste e assicurarsi che si concentrino sui comportamenti e non sulle intenzioni[13].

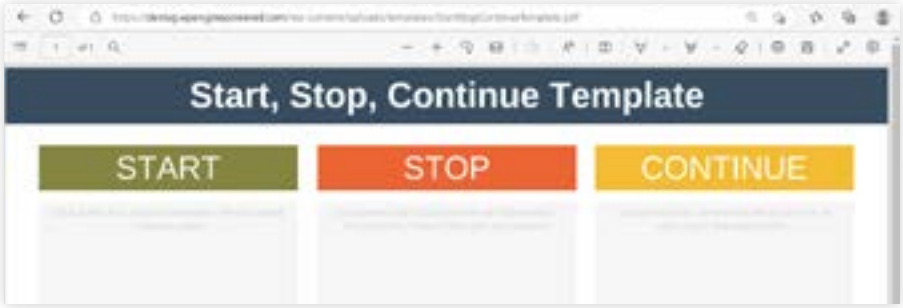
→ **1.** Su una parete o su una grande lavagna, create tre colonne ed etichettatele "Inizio", "Stop" e "Continua".
→ **2.** Chiedete a ogni persona di dedicare un minuto a scrivere le proprie risposte su foglietti adesivi in modo da poter agire: "Cosa dovremmo iniziare a fare?".
→ **3.** Ripetere l'operazione per le colonne "Stop" e "Continua".
→ **4.** Chiedete a ciascun membro del gruppo di affiggere a turno i propri foglietti adesivi sulle tre colonne, spiegando man mano ciascuno di essi. Raggruppate le note adesive per temi man mano che procedete. Scartate quelli che non rientrano nello scopo. Può essere utile che voi, in qualità di facilitatori, facciate da modello al vostro team.
→ **5.** Assegnate a ogni membro del team tre voti da distribuire alle azioni che vorrebbero vedere implementate. Sono liberi di spendere i loro voti come preferiscono; possono spendere tutti e tre i voti in un unico adesivo o distribuirli in tre adesivi. Si noti che non è necessario avere tre voti. Potete averne quanti ne volete; assicuratevi solo che ogni membro del team abbia lo stesso numero di voti.
→ **6.** Il risultato della fase precedente sarà un elenco prioritario di ciò che il team deve iniziare, interrompere e continuare a fare.
→ **7.** Prima di concludere la sessione, assicuratevi che ogni azione abbia un proprietario e una scadenza, in modo che venga eseguita tempestivamente. Infine, inviate per e-mail le azioni concordate a tutti i membri del team[14].

**NOTE:**
**12—** Avviare, interrompere, continuare | Esempi e modelli (expertprogrammanagement.com)

**13—** https://www.fearlessculture.design/blog-posts/the-start-stop-continue-feedback-exercise

**14—** https://expertprogrammanagement.com/2022/02/start-stop-continue/

Se avete tempo, potete facilitare due turni separati: il primo in cui le persone riflettono sui loro comportamenti personali e un secondo **per riflettere su quelli collettivi**.
Il modello funziona meglio se viene ripetuto a intervalli regolari, ad esempio ogni settimana o mese. In questo modo si migliora continuamente nel tempo.
Se queste riunioni si tengono regolarmente, dovrebbero richiedere meno di 20 minuti.
Potete usare un modello come quello qui sotto o strumenti di collaborazione come **conceptboard.com** o **miro.com** o **smartsheet.com** o **clickup.com**, **monday.com** ecc.




Il principio alla base del modello start, stop, continue è quello di fornire opportunità di dialogo onesto e di connessione tra i membri del team.

**Un ambiente di lavoro che utilizza i modelli *stop, start, continue* è un terreno fertile per coltivare la collaborazione, la comunicazione aperta e il miglioramento delle prestazioni. In breve, i modelli stop, start, continue aiutano i team:**

**Scintilla di nuove idee** → Il metodo apre nuovi modi di pensare ai processi e agli approcci di lavoro. Riflettendo su ciò che ha funzionato e non ha funzionato in precedenza, i team possono pensare in modo ampio e creativo a come migliorare le prestazioni.

**Facilitare e integrare il feedback** → Una parte importante di qualsiasi retrospettiva è dare ai team il tempo e lo spazio per condividere le proprie frustrazioni.
La struttura offre ai team una piattaforma per riflettere su ciò che non funziona. La stessa struttura incoraggia anche il feedback positivo e le direzioni positive a vantaggio di tutte le parti coinvolte.

**Produrre iniziative attuabili** → Fornendo un feedback onesto sulle prestazioni individuali e del team, il processo incoraggia l'appropriazione e l'impegno dei colleghi. Idealmente, ogni individuo si sente ascoltato e il team nel suo insieme trova un terreno comune sotto forma di passi da compiere. [15].

## SUGGERIMENTI & TRUCCHI

### 1— Rimanere obiettivi riguardo al feedback

Durante l'analisi di avvio, arresto e continuazione, è possibile che alcuni membri del team abbiano problemi con i processi suggeriti inizialmente da altri membri del team. In questi casi, è importante che tutti rimangano obiettivi rispetto a questo feedback e si impegnino in una conversazione aperta. Mantenere un approccio imparziale può portare a discussioni produttive e aiutare i membri del team a raggiungere un consenso.
Ci possono essere anche attività che non sono popolari tra i membri del team, ma che sono necessarie per mantenere la redditività dell'azienda. Evidenziare il valore di un'attività e fornire una prospettiva al team può essere un aspetto vitale dell'analisi start-stop-continue.

### 2— Seguire i propri piani

Il processo non può essere vantaggioso per il team se non c'è un seguito dopo la discussione. Se i membri del team non vedono i risultati dopo la revisione, potrebbero essere meno impegnati nelle analisi future. Parlare di idee è solo la prima fase del processo.
Un piano d'azione è fondamentale per garantire il seguito. Se si stabilisce un calendario per l'implementazione dei cambiamenti discussi, si può garantire l'avanzamento del processo[16].

**NOTE:**
**15—** Elevare i team con un modello di Stop, Start, Continue (monday.com)

**16—** Come utilizzare un modello Start Stop Continue per migliorare le prestazioni | Indeed.com

# 2.4

## STRUMENTI DI CREATIVITÀ E TECNICHE DI LAVORO

# Storyboard

# 2.4 STORYBOARD

## Che cos'è?

**Gli storyboard rappresentano un metodo per illustrare una serie di eventi senza concentrarsi troppo sui dettagli ma offrendo una chiara anteprima della storia rappresentata.**

Di solito sono costituiti da un certo numero di fotogrammi, solitamente a forma di quadrato o di cerchio, e talvolta da linee di testo. Di solito, gli storyboard non vengono utilizzati per elaborare prodotti finali, ma si concentrano invece sul dare al pubblico un'idea di come si svolgerà un evento futuro.

**La forma di base dello storyboard è rappresentata nell'immagine seguente. (Fig. 1)**

Fig.1.
Fonte: https://boords.com/storyboard-template

## Storia dello strumento Come è stato inventato?

La verità è che abbiamo usato alcuni tipi di storyboard fin dall'antichità, quando i nostri antenati iniziarono a usare geroglifici e dipinti sulle pareti delle caverne per comunicare. Lo storyboard moderno, tuttavia, è apparso a Hollywood nel 1930 negli studi Disney, dove gli animatori utilizzavano tavole con schizzi delle scene principali di diversi film per dare ai dirigenti un'idea di ciò che immaginavano per il prodotto finale. L'uso degli storyboard era un modo meno costoso e più completo di presentare un'idea cinematografica rispetto alla ripresa effettiva delle scene o alla semplice presentazione orale. Tuttavia, l'utilità che diamo oggi agli storyboard ci riporta al loro significato iniziale, ovvero un modo visivo di raccontare storie.

## Perché usare gli storyboard nella didattica??

**Gli storyboard possono rappresentare un ottimo metodo educativo in quanto:**

- → Sviluppare competenze di digital storytelling, importanti per il futuro del lavoro
- → Offrono l'opportunità di imparare dagli errori a un costo inferiore e di ottenere più rapidamente i risultati finali.
- → Aiutare il pubblico a memorizzare i processi passo-passo.
- → Aiutare il pubblico a visualizzare i concetti teorici
- → Sono un modo più semplice e veloce di trasmettere le idee, rispetto alla scrittura o alla parola.
  " Promuovere la creatività
- → Massimizzare l'apprendimento
- → Può aiutare a sviluppare le capacità del pensiero progettuale

## Quali sono i vantaggi psicologici dell'uso degli storyboard nella didattica?

Come abbiamo detto nei capitoli precedenti, per memorizzare un'informazione dobbiamo prima darle un senso e le storie ci aiutano molto in questo senso. Quando usiamo il sense-making per memorizzare le informazioni, ci concentriamo sul significato di un'informazione piuttosto che sui dettagli, come fanno gli storyboard. Per esempio, se sentiamo la frase "L'autore ha menzionato il nome del personaggio principale nel titolo", gli studi dimostrano che in 2 minuti abbiamo il 50% di possibilità di dire se quello che abbiamo sentito è quella frase o una diversa ma con lo stesso significato, come "Il nome del personaggio principale è stato scritto nel titolo dall'autore" [17].
Allo stesso tempo, gli storyboard utilizzati in ambito educativo promuovono l'apprendimento attivo e il coinvolgimento (per una spiegazione più completa dell'apprendimento attivo, vedere la presentazione delle Mappe Mentali).

## Quando utilizzare gli storyboard in ambito educativo?

**Ci sono diversi casi in cui è possibile migliorare la didattica utilizzando gli storyboard, ad esempio:**

- → Nelle sessioni di brainstorming
- → Quando si creano i prototipi
- → I prototipi sono simulazioni di un prodotto finale, di un servizio o di una serie di eventi che permettono all'autore di testare la sua idea con i beneficiari finali.
- → per la visualizzazione di teorie complesse
- → Per visualizzare gli eventi storici
- → Per illustrare il funzionamento di alcuni concetti nella vita reale
- → Per aiutare il pubblico a creare una storia o una presentazione
- → In compiti di gruppo
- → Per verificare la comprensione di un concetto

**NOTE:**
**17—** Nolen-Hoeksema, S., Fredrickson, B., Loftus, G. R., & Lutz, C. (2014). Introduzione alla psicologia di Atkinson & Hilgard. Cengage Learning.

## Come usare gli storyboard nella didattica

Quando si usano gli storyboard in ambito educativo, si deve iniziare a decidere se si vogliono fare carta e penna (o, più precisamente, matita e carta per poter correggere eventuali errori) o usare un'applicazione digitale destinata a questo scopo, come Canva (usando "storyboard template" come parola chiave) o storyboardthat.com.

**Inoltre, a prescindere dalla scelta, ciò che lo storyboard deve esprimere chiaramente è:**

- → Chi è nell'inquadratura
- → Da che parte sono diretti i personaggi
- → Cosa dicono i personaggi
- → Quanto tempo è passato tra due fotogrammi

## Suggerimenti e trucchi per l'utilizzo degli storyboard

**L'errore più comune nell'uso degli storyboard è l'eccessiva complicazione o semplificazione dei fotogrammi.**
Per evitarlo, è bene concentrarsi sull'uso di immagini e icone chiare e su un linguaggio di facile comprensione. Allo stesso tempo, l'aspetto positivo degli storyboard è che si può chiedere a chi non conosce la storia di cercare di capire quale sia la vostra trama prima di partire con essa.

## Letture consigliate:

https://www.opencolleges.edu.au/informed/teacher-resources/using-storyboards-in-education/

https://elearningindustry.com/create-storyboards-for-effective-elearning-8-tips

# 2.5

## STRUMENTI DI CREATIVITÀ E TECNICHE DI LAVORO

# Flipchart: Lavagna a fogli mobili

# 2.5 FLIPCHART: LAVAGNA A FOGLI MOBILI

## Che cos'è?

**Il *flipchart* è un supporto fisico a forma di cavalletto a cui sono attaccati fogli di carta di grandi dimensioni, di solito 70x100 cm. Solitamente viene utilizzato per trasmettere informazioni in modo visivo utilizzando pennarelli di diversi colori.**

## Storia dello strumento Come è stato inventato?

La cosiddetta prima testimonianza dell'uso di una lavagna a fogli mobili proviene da un libro scritto nel 1912 da *Jeffrey Gitomer*, intitolato *"The Patterson Principles of Selling"*. A pagina 53, *John Henry Patterson,* il manager della *National Cash Register Company* e colui che ha introdotto la formazione alle vendite, è ritratto mentre tiene una presentazione di vendita e utilizza una lavagna a fogli mobili su rotelle. A quei tempi, lavagna a fogli mobili non significava altro che "manifesti stampati agganciati insieme con dispositivi di fissaggio metallici"[18].

Negli anni Sessanta si iniziò a utilizzare cartoncini costituiti da poster stampati montati su cavalletti di legno per sostenere una presentazione. Un'immagine successiva, risalente al 1962, mostra una riunione di sviluppo dello staff del programma di leadership scout *Wood Badge*, dove questa volta si vede una lavagna a fogli mobili di carta[19].

Tuttavia, anche *Peter Kent*, il fondatore del gruppo di comunicazione visiva *Nobo plc*, è una figura associata alla diffusione dell'uso della lavagna a fogli mobili di carta, che consiste in "grandi fogli di carta bianca uniti a una lavagna indipendente"[20] è considerato l'inventore della lavagna a fogli mobili negli anni Settanta.

**NOTE:**

**18—** https://www.sketchbubble.com/blog/the-presentation-world-before-and-after-the-advent-of-powerpoint/

**19—** https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1962-wood-badge-monterey.jpg

**20—** https://www.sketchbubble.com/blog/the-presentation-world-before-and-after-the-advent-of-powerpoint/

## Quando utilizzare le lavagne a fogli mobili in ambito didattico?

**Le lavagne a fogli mobili sono utili in molti casi educativi, come ad esempio:**

- Quando si utilizzano diagrammi e schemi
- Nelle sessioni di brainstorming
- Si possono usare fogli vuoti su cui scrivere i contributi dei partecipanti o chiedere loro di attaccare dei post-it, oppure si possono usare fogli precompilati che hanno già parti speciali designate per i contributi dei partecipanti. Un particolare vantaggio dell'uso dei post-it e delle lavagne a fogli mobili è che potete disporre e riorganizzare le idee in qualsiasi modo per sostenere la vostra argomentazione.
- Per le dimostrazioni
- Per prendere appunti
- Per spiegare un argomento
- Nella sessione di domande e risposte
- Per i compiti di gruppo in cui i partecipanti devono analizzare i dati, fare elenchi, elencare le lezioni apprese, ecc.

## Come usare la lavagna a fogli mobili nella didattica

**Se si vuole ottenere il massimo dall'uso di una lavagna a fogli mobili in un contesto educativo, si può prendere in considerazione:**

- Pianificare in anticipo tutto ciò che si desidera sia rappresentato in ogni pagina
- Utilizzo di lavagne a fogli mobili e di pagine bianche.
- Sfruttate il fatto che le lavagne a fogli mobili lasciano spazio a una grande interazione e completate sia le lavagne a fogli mobili già disegnate che le pagine bianche con commenti e input in tempo reale da parte dei partecipanti.
- Sebbene gli input in tempo reale aumentino l'interazione, i flipchart pre-disegnati eliminano l'onere di far aspettare i partecipanti per disegnare.
- Attaccare le lavagne a fogli mobili alle pareti della sala per consentire ai partecipanti di tornare ai concetti appresi in precedenza, favorendo l'apprendimento attraverso il richiamo e la ripetizione.

# Suggerimenti e trucchi per l'utilizzo di lavagne a fogli mobili

Innanzitutto, prima di iniziare a usare le lavagne a fogli mobili nelle vostre presentazioni, fate esercizio. All'inizio potrebbe sembrare opprimente concentrarsi sul pensiero, sulla scrittura, sul disegno e sulla cattura dei contributi dei partecipanti, ma non preoccupatevi. Sarà tutto più facile non appena farete pratica. Come nella guida.

**Ecco alcuni consigli per diventare un maestro nelle presentazioni a fogli mobili:**

## 1. PRIMA

**Nella preparazione di una presentazione che prevede l'uso di lavagne a fogli mobili, accertarsi che:**

→ Disponete di un numero sufficiente di fogli di carta e di pennarelli di alta qualità.

**Quando si creano dei flip chart sia pre-disegnati che sul posto, potrebbe essere una buona idea:**

→ Progettate la prima pagina come frontespizio o pagina di benvenuto. Qualsiasi cosa che non distragga l'attenzione del pubblico.
→ Scegliere marcatori di alta qualità
→ Utilizzare lettere di grandi dimensioni disegnate con colori scuri e scritte in modo chiaro. Mantenere i colori chiari per disegnare e incorniciare il foglio.
→ Prendere appunti a matita (visibili solo per voi)
→ Lasciate dei fogli vuoti dopo ogni lavagna a fogli mobili precompilata, nel caso in cui dobbiate spiegare qualcosa di più o abbiate bisogno di più spazio per i contributi dei partecipanti.

## 2. DURANTE

**Quando si presenta un argomento utilizzando una lavagna a fogli mobili, assicurarsi che:**

→ Posizionate la lavagna a fogli mobili in un punto visibile a tutto il pubblico e che vi permetta di muovervi.
→ Passate il minor tempo possibile dando le spalle al pubblico.
→ Utilizzate colori contrastanti per evidenziare alcuni concetti importanti.

## 3. DOPO

→ Attaccate i fogli alle pareti con nastro adesivo di alta qualità o con quadratini di gommapiuma adesiva: non vorrete che a qualcuno venga un infarto a causa di una valanga di lavagne a fogli.



## Letture consigliate:

→ www.whiteboardsandpinboards.com.
→ www.starfishevents.ro
→ www.betterevaluation.org
→ www.betterevaluation.org
→ http://joyfulpublicspeaking.blogspot.com
→ www.sketchbubble.com
→ https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1962-wood-badge-monterey.jpg

# 2.6

## STRUMENTI DI CREATIVITÀ E TECNICHE DI LAVORO

# Laboratorio Knight JS

# 2.6 LABORATORIO KNIGHT JS

## 1— INTRODUZIONE

*Knight Lab JS* è uno strumento per la narrazione visiva e la visualizzazione dei dati che può essere utilizzato dai facilitatori visivi per migliorare il loro lavoro. Include varie funzioni interattive come *StoryMaps*, *Timeline* e *Juxtapose* per le visualizzazioni prima e dopo. Le *StoryMaps* consentono ai facilitatori visivi di creare una narrazione utilizzando mappe interattive, immagini e contenuti multimediali. Le linee temporali sono utilizzate per illustrare eventi o processi in un periodo di tempo e possono essere usate per mostrare eventi storici o linee temporali di progetti. *Juxtapose* consente agli utenti di confrontare due immagini o mappe affiancate, rendendolo uno strumento utile per mostrare i cambiamenti nel tempo o per confrontare due luoghi diversi. *Knight Lab JS* è uno strumento basato sul web a cui si può accedere gratuitamente, il che lo rende un'opzione accessibile per i facilitatori visivi con risorse limitate. Offre inoltre varie opzioni di personalizzazione, consentendo agli utenti di personalizzare le visualizzazioni in base alle loro esigenze specifiche. Incorporando *Knight Lab JS* nel loro lavoro di facilitazione visiva, i facilitatori possono migliorare la loro capacità di comunicare idee e informazioni complesse al pubblico in modo coinvolgente e interattivo.

**Per lavorare con *Knight Lab* sono necessarie alcune competenze di base, tra cui:**

**1— Familiarità con gli strumenti basati sul web**

Gli strumenti del *Knight Lab* sono basati sul web, quindi la familiarità con l'uso di strumenti basati sul web è essenziale. Ciò include competenze informatiche di base come l'uso di un browser web, la creazione e il salvataggio di file e l'utilizzo di applicazioni basate sul web.

**2— Comprensione dei formati di dati**

Gli strumenti di *Knight Lab* lavorano con diversi formati di dati, quindi la comprensione di questi formati è essenziale. Ad esempio, *TimelineJS* utilizza fogli di calcolo per organizzare i dati, mentre *StoryMapJS* utilizza dati *geoJSON* per posizionare i punti su una mappa.

**3— Familiarità con i fogli di calcolo**

Per utilizzare *TimelineJS*, è necessario creare un foglio di calcolo con i dati della linea temporale. Ciò richiede una certa familiarità con i fogli di calcolo, come *Google Sheets* o *Microsoft Excel*.

# 2.6
# LABORATORIO KNIGHT JS

## 2— STORY MAPS JS

storymap.knightlab.com

**Story maps è uno strumento sviluppato da *Knight Lab* che consente di creare narrazioni interattive e multimediali che combinano mappe, foto, video e testi.**
**Questo strumento può essere utilizzato in diversi contesti, tra cui la facilitazione visiva (VF) nell'educazione degli adulti.**

**Per utilizzare le *Story map* nella VF, i facilitatori possono seguire questi passi pratici:**

### 1— Identificare lo scopo e gli obiettivi della Story map

Prima di iniziare il processo di creazione, è importante avere un'idea chiara dello scopo e degli obiettivi della *Story map*. Verrà utilizzata per raccontare una storia personale, esplorare un problema della comunità o presentare una storia locale?
La conoscenza di questo aspetto guiderà la selezione dei contenuti e la progettazione della mappa.

### 2— Raccogliere e organizzare i contenuti

Una volta stabiliti lo scopo e gli obiettivi della *Story map*, raccogliete e organizzate i contenuti che verranno utilizzati.
Questi possono includere **foto, video, mappe e testi**. È importante avere un mix di tipi di media per mantenere la narrazione coinvolgente.

### 3— Scegliete un modello di mappa della storia

*Knight Lab* offre una varietà di modelli di mappe di storie, ognuno con un layout e uno stile diversi. Scegliete il modello che meglio si adatta al contenuto e allo scopo della mappa.

## 4— Costruire la mappa della storia

Utilizzare il modello di mappa della storia per creare la narrazione multimediale. Si può caricare il contenuto, aggiungere didascalie e descrizioni e organizzare il layout della mappa.

## 5— Testate e perfezionate la mappa della storia

Una volta completata la *Story map*, testatela per assicurarvi che funzioni correttamente e sia facile da navigare. Apportate i necessari perfezionamenti, ad esempio modificando la collocazione dei contenuti o aggiungendo maggiori dettagli alle didascalie.

## 6— Condividere la mappa della storia

Una volta completata, la mappa della storia può essere condivisa con altri. Ciò può avvenire inserendola in un sito web, condividendola sui social media o presentandola in una sessione di VF.

**BENEFICI**

**L'uso delle Story Map nella VF può avere diversi vantaggi, tra cui:**

- → **Coinvolgere gli studenti** in una narrazione interattiva e multimediale
- → **Valorizzazione degli aspetti visivi** ed esperienziali della VF
- → **Promuovere la consapevolezza geografica** e culturale attraverso l'uso di mappe
- → **Incoraggiare il pensiero critico** e la riflessione su questioni e argomenti complessi

**VIDEO TUTORIAL**

→ youtube.com

**ESEMPI**

→ storymap.knightlab.com
→ georgiahumanities.org
→ thecityjournal.net

# 2.6
# LABORATORIO KNIGHT JS

## 3— TIMELINES JS

timeline.knightlab.com

***Timelines JS* di *Knight Lab* è un potente strumento che consente agli utenti di creare linee del tempo interattive e coinvolgenti. Questo strumento è particolarmente utile per la facilitazione visiva nell'educazione degli adulti, in quanto le linee del tempo possono aiutare gli studenti a comprendere gli eventi storici, a tracciare lo sviluppo delle idee e a creare collegamenti tra i diversi concetti.**

*Timelines JS* è uno strumento open-source che utilizza *JavaScript* e *CSS* per creare linee del tempo che possono essere incorporate in siti web o condivise come pagine web autonome. Questo strumento consente agli utenti di aggiungere eventi a una timeline, inclusi testo, immagini, video e audio. Gli utenti possono anche personalizzare l'aspetto della timeline, compresi il layout, i colori e i caratteri.

**Guida pratica all'uso di *Timeline JS*:**

### 1— Scegliere un argomento

Prima di creare una linea temporale con *Timelines JS*, scegliete un argomento che sia rilevante per gli studenti e gli obiettivi di apprendimento. Ad esempio, si potrebbe creare una linea del tempo per tracciare la storia di una particolare industria o per esplorare la vita di un personaggio storico.

### 2— Raccogliere informazioni

Raccogliere informazioni e materiali da includere nella timeline, come testi, immagini, video e audio. È importante assicurarsi che tutti i materiali siano citati correttamente e rispettino le leggi sul copyright.

### 3— Creare una linea temporale

Usare *Timelines JS* per creare una linea temporale, aggiungendo eventi e materiali secondo le necessità. È importante considerare l'ordine e il significato degli eventi quando si crea la linea del tempo e assicurarsi che sia visivamente attraente e facile da navigare.

## 4— Condividere e coinvolgere

Una volta completata la linea del tempo, condividetela con gli studenti e coinvolgeteli in una discussione o in un'attività che permetta loro di interagire con la linea del tempo. Si potrebbe chiedere agli studenti di identificare schemi o connessioni tra gli eventi, o di riflettere sul significato di alcuni eventi.

**BENEFICI**

**Vantaggi dell'utilizzo di *Timeline JS* in VF**

→ **Migliora la comprensione:**
Le linee temporali possono aiutare gli studenti a comprendere argomenti complessi fornendo una rappresentazione visiva degli eventi e delle loro connessioni.

→ **Promuove il coinvolgimento:**
Le timeline interattive possono coinvolgere gli studenti permettendo loro di esplorare e interagire con il materiale in modo significativo.

→ **Supporta la riflessione:**
Le linee del tempo possono essere utilizzate come strumento di riflessione, consentendo agli studenti di considerare il significato degli eventi e il loro impatto sulla società e sulla cultura.

→ **Incoraggia la creatività:**
*Timelines JS* consente la personalizzazione e la creatività, permettendo agli studenti di esprimere se stessi e le proprie idee in modo unico.

**VIDEO TUTORIAL**

**per le linee temporali di *Knight Lab***

→ www.youtube.com

**ESEMPI**

→ timeline.knightlab.com/examples/houston
→ timeline.knightlab.com/examples/user-interface
→ vinepair.com

# 2.6 LABORATORIO KNIGHT JS

## 4— JUXTAPOSE

juxtapose.knightlab.com

***Juxtapose JS* è uno strumento sviluppato da *Knight Lab* che consente agli utenti di creare immagini interattive prima e dopo, cursori e visualizzazioni a scorrimento. Questo strumento può essere utilizzato nella Facilitazione visiva (VF) per illustrare i cambiamenti nel tempo o per evidenziare le differenze tra due immagini.**

**Ecco una guida su come utilizzare *Juxtapose JS* in VF:**

### 1— Scegliere le immagini

Il primo passo per utilizzare *Juxtapose JS* è scegliere le due immagini da confrontare. Queste immagini possono essere fotografie, illustrazioni o altri supporti visivi.

### 2— Caricare le immagini

Una volta scelte le immagini, è necessario caricarle sulla piattaforma *Juxtapose JS*. Questo può essere fatto trascinando e rilasciando le immagini nell'editor di *Juxtapose JS* o selezionandole dal computer.

### 3— Regolare le impostazioni

*Juxtapose JS* consente di personalizzare la visualizzazione del prima e del dopo regolando impostazioni come l'orientamento del cursore o le dimensioni delle immagini. È inoltre possibile scegliere tra diversi layout, come una vista affiancata o uno slider verticale.

### 4— Incorporare la vista Juxtapose JS

Una volta personalizzata la vista *Juxtapose JS*, è possibile incorporarla nel proprio sito web o condividerla sui social media. In questo modo, gli altri potranno visualizzare e interagire con le vostre immagini prima e dopo.

*Juxtapose JS* può essere uno strumento potente nella VF, in quanto consente agli utenti di confrontare visivamente e in modo interattivo due immagini. Può essere utilizzato per mostrare i cambiamenti nel tempo, come la progressione di un progetto di costruzione o gli effetti di disastri naturali. Può anche essere utilizzato per evidenziare le differenze tra due immagini, come l'impatto dell'inquinamento su un paesaggio o gli effetti di una trasformazione del trucco.

Nel complesso, *Juxtapose JS* è uno strumento facile da usare che può aggiungere un elemento visivo dinamico alla VF. Seguendo i passaggi sopra descritti, è possibile creare immagini prima e dopo avvincenti che coinvolgono gli studenti e facilitano la discussione.

**VIDEO TUTORIAL**
**per le linee temporali di Knight Lab:**

→ **www.youtube.com**

**ESEMPIO**

→ **interaktiv.morgenpost.de**

# 2.7

## STRUMENTI DI CREATIVITÀ E TECNICHE DI LAVORO

# Infografiche

# 2.7 INFOGRAFICHE

## 1— INTRODUZIONE

### CHE COS'È?

**Un'infografica (o grafica informativa) è una rappresentazione visiva di informazioni, dati e conoscenze.**

Questo strumento visivo è progettato per rendere le informazioni facilmente comprensibili a colpo d'occhio e anche divertenti da leggere, utilizzando elementi visivi come grafici, diagrammi, immagini e testo.

Le infografiche sono utilizzate per presentare informazioni in diversi campi, tra cui la scienza, gli affari e le questioni sociali, e si possono trovare in siti web, libri, riviste e giornali. Lo scopo di un'infografica è quello di semplificare informazioni complesse, rendendole più accessibili e facili da capire per un vasto pubblico. Pur essendo di varie forme e dimensioni, le migliori infografiche hanno una caratteristica comune: combinano immagini e testo per comunicare un'idea, un'intuizione o un'informazione[17]. Dalla sanità alla finanza, la creazione di infografiche è un mezzo di narrazione visiva popolare in tutti i settori e su tutte le piattaforme. Anche gli educatori e gli studenti preferiscono la visualizzazione attraverso le infografiche per la loro versatilità all'interno della classe.

### Storia dello strumento Come è stato inventato?

L'idea di visualizzare i dati è antica: dopo tutto, una mappa è una rappresentazione di informazioni geografiche e le mappe esistono da circa 8.000 anni. Ma era raro graficare qualcosa di diverso dalla geografia. Nel XVIII secolo, gli scienziati si stavano avvicinando all'idea di organizzare visivamente le conoscenze[18].
Nel 1750, *William Playfair*, un inventore e ingegnere scozzese, avrebbe inventato e pubblicato grafici che includevano linee grafiche, diagrammi a torta, grafici e altre forme di visualizzazione dei dati di base per aiutare le persone a comprendere fattori economici come le tasse, il costo del lavoro e dei prodotti[19].
Le infografiche di oggi combinano dati utili all'azione con immagini di grande impatto per catturare l'attenzione e incoraggiare il coinvolgimento. Infatti, le persone sono 30 volte più propense a leggere un'infografica che un normale articolo. Inoltre, le persone ricordano il 65% delle informazioni contenute nelle immagini che vedono.

Poiché continuiamo a cercare nuovi modi per distillare informazioni complesse in storie facili da consumare, le infografiche saranno senza dubbio una forza trainante nel futuro del marketing e della comunicazione.

## PERCHÉ usare le infografiche nell'istruzione?

Anche se le infografiche sono state utilizzate per la prima volta nel campo dell'economia e della pubblicità, l'introduzione delle infografiche nel campo dell'istruzione riceve sempre più attenzione. Perché? **Abbiamo elencato qui alcuni dei vantaggi dell'uso delle infografiche in campo educativo:**

- Catturano l'attenzione del pubblico
- Fanno sì che il pubblico sia coinvolto nei dati
- Aiutare a riassumere un argomento complesso
- Spezzare informazioni complesse in elementi più digeribili
- Contengono diversi modi di comunicare un'idea, come testo, immagini, GIF, che si rivolgono a persone con diversi stili di apprendimento.
- Si basano sul flusso e sulla narrazione, aiutando il cervello a integrare le informazioni.
- Aiutare le persone a memorizzare le informazioni per un periodo di tempo più lungo.

## QUALI SONO I VANTAGGI psicologici dell'utilizzo delle infografiche in ambito educativo?

**Poiché le infografiche sono per lo più informazioni visive e organizzate, sono anche un ottimo metodo per aiutare il nostro cervello a comprendere, trattenere e ricordare le informazioni nel lungo periodo, come abbiamo discusso nell'introduzione del capitolo.**

Inoltre, nel caso delle infografiche, sono un ottimo strumento per catturare l'attenzione. Siamo circondati da un'immensa quantità di stimoli che rendono il nostro cervello incapace di elaborare tutto ciò con cui entriamo in contatto. L'attenzione gioca un ruolo fondamentale in questo processo. Immaginate di guidare. Riuscite a ricordare quante case avete superato negli ultimi 5 minuti o se c'era una fontana a sinistra sulla strada nella città che avete appena attraversato? La maggior parte delle persone risponderebbe negativamente a queste domande ed è perfettamente normale, perché il nostro cervello registra solo le informazioni a cui prestiamo attenzione.

**NOTE:**

**17—** Tomboc, K. August 3, 2021, https://piktochart.com/blog/what-is-an-infographic/

**18—** Thompson, K. July, 2016, https://www.smithsonianmag.com/history/surprising-history-infographic-180959563/

**19—** https://www.questline.com/blog/look-back-history-infographics/

Per questo motivo, è necessario prestare molta attenzione al processo educativo per ottenere l'attenzione del pubblico. Tuttavia, quando vogliamo imparare qualcosa di nuovo, abbiamo bisogno di capirne il significato o, altrimenti, di capire come i pezzi di informazione si combinano tra loro. L'attributo delle infografiche di raffigurare flussi e narrazioni risponde anche a questa esigenza, spiegando come ogni elemento appartenga alla narrazione dell'infografica.

## QUANDO utilizzare le infografiche in ambito educativo?

**Ecco alcuni esempi di casi educativi in cui le infografiche possono essere di grande aiuto:**

- Presentazione delle tempistiche
- Presentare dati e statistiche a sostegno dell'obiettivo di apprendimento.
- Rendere il pubblico consapevole di un fenomeno e persuaderlo ad agire
- Strumento di presentazione quando il pubblico deve presentare le proprie scoperte o analisi su un determinato argomento.
- Insegnamento di regole o di una certa procedura che implica più passaggi.
- Spiegare i flussi di lavoro
- Analisi dei pro e dei contro
- Creare un syllabus
- Presentarsi l'un l'altro
- Realizzazione di poster
- Fare sintesi

## COME UTILIZZARE le infografiche in ambito educativo

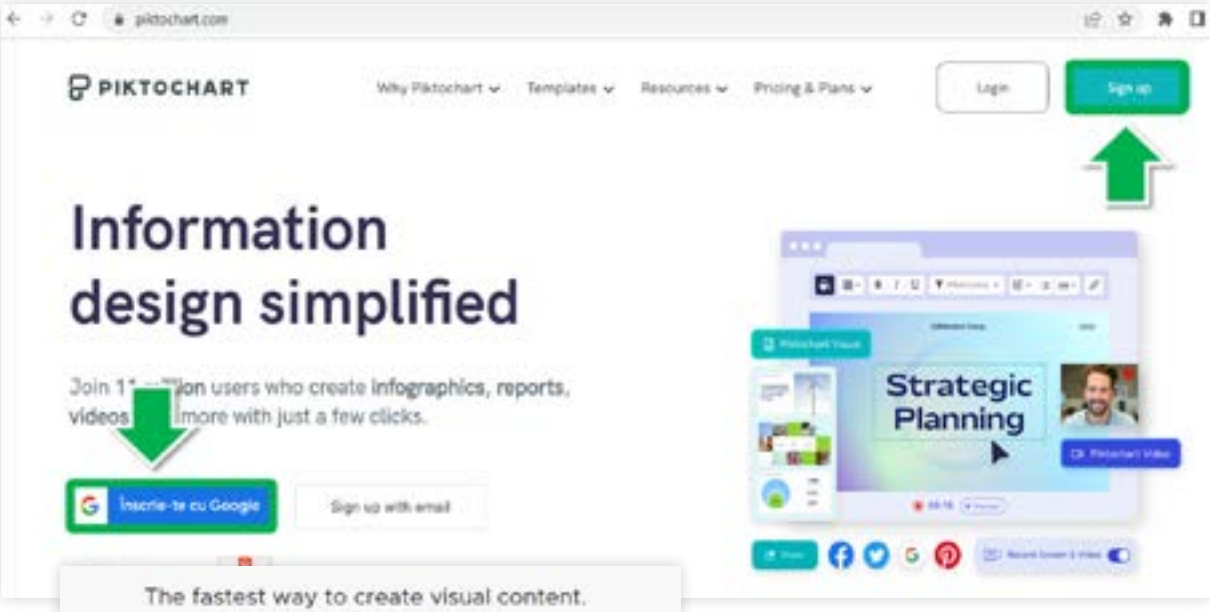
**Negli ultimi anni sono nate numerose piattaforme web per la creazione di infografiche. Di seguito troverete informazioni utili e pratiche su come accedere ad alcune di esse.** A prescindere dalla piattaforma che si sceglie di utilizzare e dalla portata dell'infografica, ci sono elementi specifici di questo spettacolare strumento di facilitazione visiva che devono essere presi in considerazione: titolo, immagini, testo, fonti e branding. Idealmente, il titolo e il testo dovrebbero essere brevi e diretti, mentre le immagini dovrebbero supportare il contenuto scritto. Ricordate di citare sempre la fonte dei dati, dato che le infografiche si basano sulla visualizzazione dei dati. Infine, l'infografica deve riflettere il vostro marchio, in modo che tutti sappiano che l'avete creata voi.

# 2.7 INFOGRAFICHE

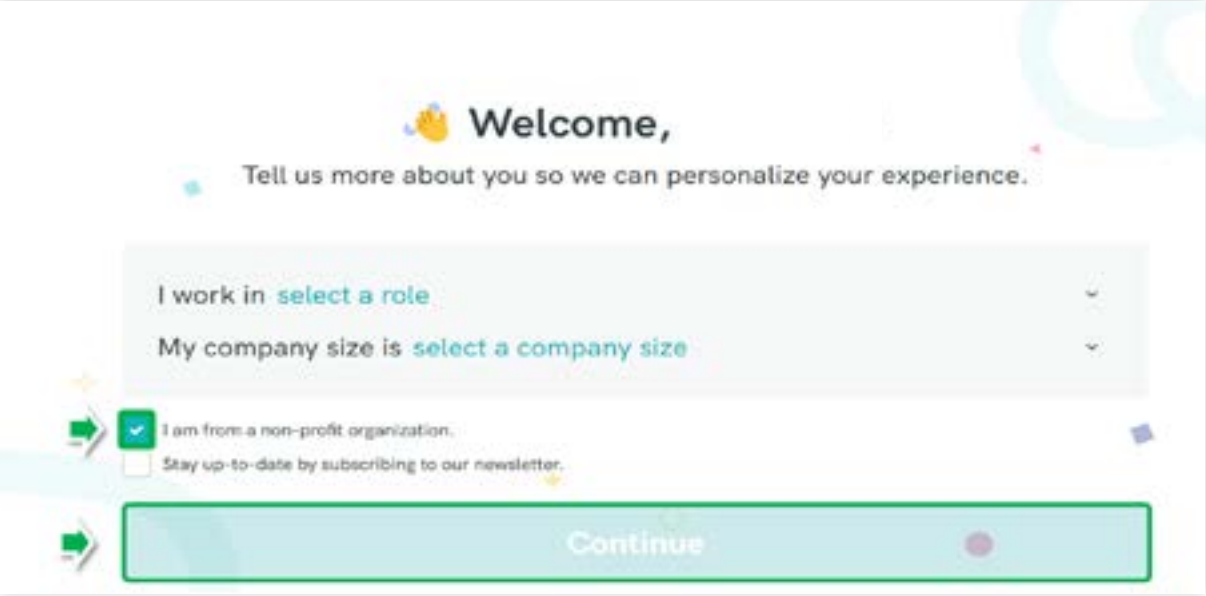
## 2— MIRO

**piktochart.com**

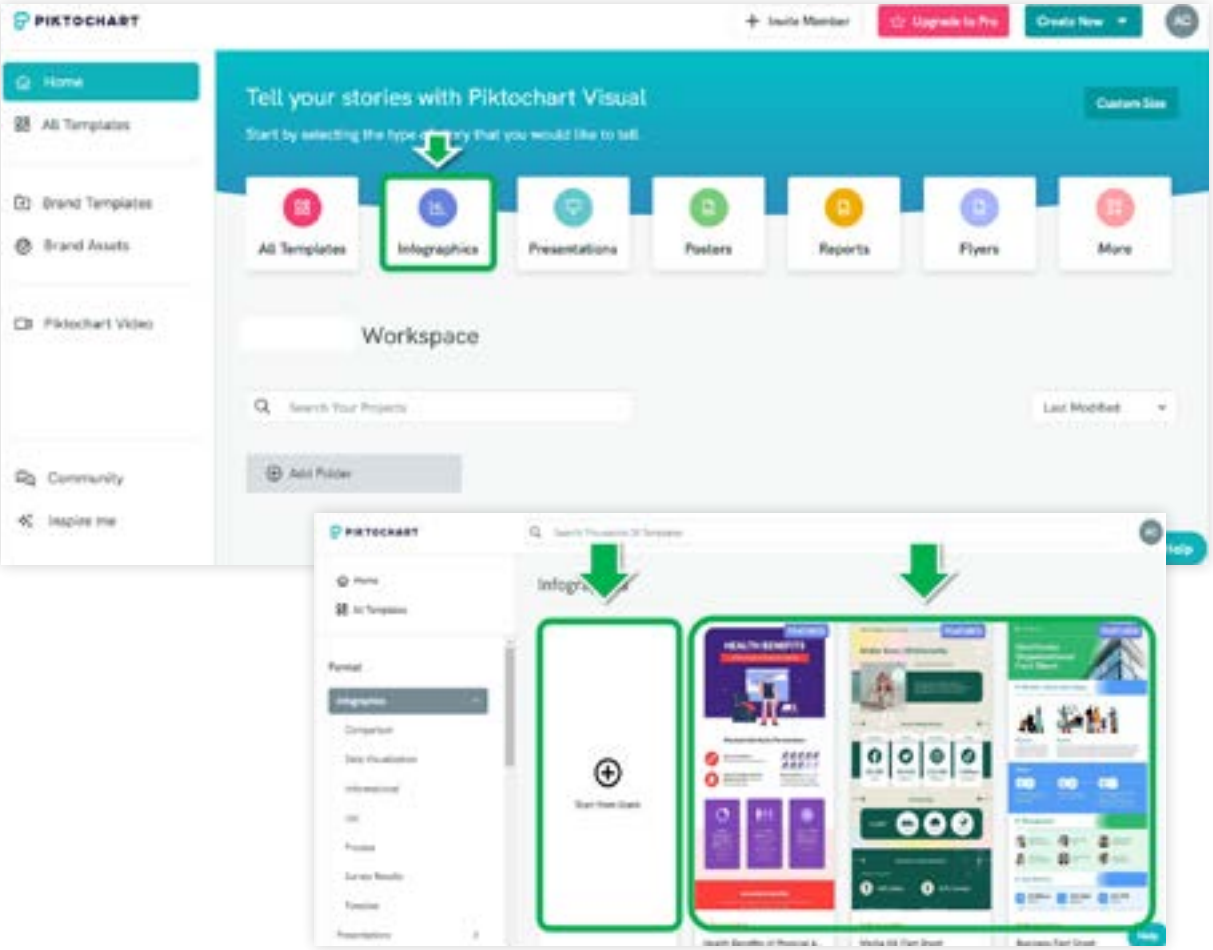
**1— Se si dispone di un account Google, è possibile utilizzarlo per accedere alla piattaforma. In caso contrario, seguite la normale procedura di registrazione specificando il vostro nome completo, l'e- mail e fornendo una password (come indicato di seguito).**



**2— Una volta creato l'account, si può iniziare a lavorare.**




**3— Facendo clic sul pulsante *Infografiche*, si accede alla dashboard delle infografiche. Qui è possibile scegliere diversi modelli o iniziarne uno nuovo da zero.**



# 2.7 INFOGRAFICHE

## 3— INFOGRAM

infogram.com

**1— Per utilizzare Infogram, è possibile connettersi con il proprio account Gmail**

**2— Una volta collegati, si apre l'interfaccia del cruscotto e si possono scegliere diversi modelli con cui lavorare.**

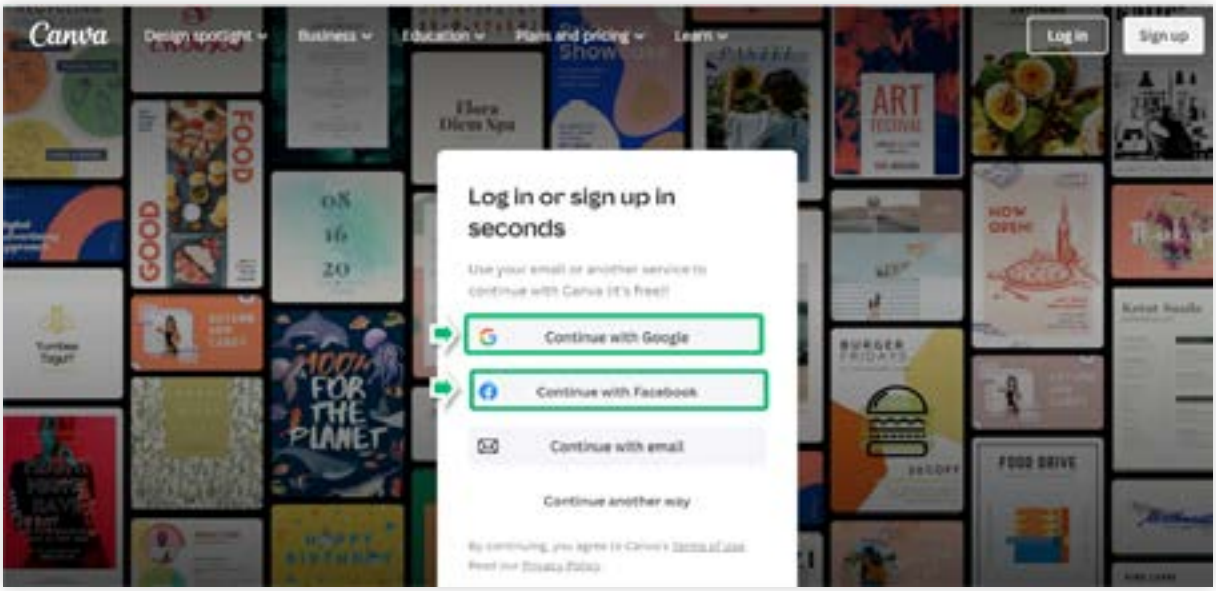
**3— Per utilizzare un'infografica, si può scegliere un modello vuoto o uno predefinito**

# 2.7 INFOGRAPHICS

## 4— CANVA

**canva.com**

**1— Il primo passo per utilizzare Canva è creare un account.**
**Ci sono diverse possibilità: con il vostro account Google (se presente) o con il vostro account Facebook. Se nessuno di questi è disponibile, potete creare il vostro account con il vostro indirizzo e-mail.**
**Se fate clic su *Continua in un altro modo*, vedrete che sono disponibili altre opzioni (account Apple, Microsoft e anche la possibilità di accedere con il cellulare).**



**2—** Dopo aver creato l'account e aver effettuato l'accesso, è possibile creare un'infografica digitando *infografica* nella finestra che indica la ricerca dei contenuti

**3—** È possibile scegliere diversi tipi di infografiche, in base alle proprie esigenze (poster, ritratto, ecc.)

**4—** Nella dashboard delle infografiche, si può scegliere di lavorare con un modello esistente o di crearne uno nuovo. Inoltre, è possibile scegliere un modello specifico per l'infografica in base al contenuto (istruzione, confronto, dati, informazioni, ecc.)

# SUGGERIMENTI E TRUCCHI
## per l'utilizzo delle infografiche

### Come usare le infografiche in modo efficiente?

**Per utilizzare le infografiche come un potente strumento di visualizzazione delle informazioni e di comunicazione delle idee, considerate i seguenti suggerimenti e trucchi:**

**1— Scegliere il tipo giusto**

Tra i tanti tipi di infografica (grafici a barre, a torta, a linee, a flusso e altri ancora), scegliete quello che meglio si adatta alle informazioni che volete comunicare. Ad esempio, se si vuole presentare l'evoluzione storica di un processo, un grafico a linee sarebbe una soluzione adeguata.

**2— Semplificare i dati**

Le infografiche devono semplificare dati complessi, non renderli più confusi. Utilizzate elementi visivi chiari e semplici e limitatevi a pochi dati chiave. Prendete in considerazione le forme di base (rettangoli, cerchi, quadrati) e le icone pertinenti.

**3— Utilizzare un linguaggio chiaro e conciso**

Le infografiche devono essere facili da capire, anche per chi non è esperto dell'argomento.
Utilizzate un linguaggio chiaro e conciso ed evitate il gergo tecnico.

**4— Usare i colori in modo efficace**

I colori possono aiutare ad attirare l'attenzione sugli elementi chiave di un'infografica. Attenzione! Troppi colori possono distrarre. Utilizzate i colori in modo coerente e scegliete una tavolozza di colori che supporti un marchio o un messaggio.

**5— Assicuratevi che i dati siano accurati**

Prima di creare un'infografica, verificate che i dati siano accurati e aggiornati.
Assicuratevi di citare le fonti.

## 6— Considerate le dimensioni e il formato

Sia che venga utilizzata su stampa, online o sui social media, un'infografica deve essere ottimizzata per un determinato mezzo.

## 7— Testatela su diversi dispositivi

Se utilizzate un'infografica sul web, assicuratevi che venga visualizzata bene su diversi dispositivi: computer desktop, smartphone o tablet.

## 8— Rendetela condivisibile

Se volete che la vostra infografica raggiunga un vasto pubblico, rendetela facilmente condivisibile includendo pulsanti di condivisione sui social media o codici embed.

**Ricordarsi di citare sempre la fonte dei dati!**

## Letture consigliate:


→ Tomboc, K. 3 Agosto 2021 **https://piktochart.com/blog/what-is-an-infographic/**

→ Thompson, K. Luglio, 2016 **https://www.smithsonianmag.com/history/surprising-history-infographic-180959563/**

→ **https://www.questline.com/blog/look-back-history-infographics/**

→ **https://miro.com/aq/ps/templates/infographic/**

→ Nolen-Hoeksema, S., Fredrickson, B., Loftus, G. R., & Lutz, C. (2014). *Introduzione alla psicologia di Atkinson & Hilgard. Cengage Learning.*

→ **https://www.copypress.com/kb/infographics/the-benefits-of-infographics-for-education/**

→ **https://piktochart.com/blog/using-infographics-classroom/**

# 2.8

## STRUMENTI DI CREATIVITÀ E TECNICHE DI LAVORO

# Fotografia in VF

# 2.8
# FOTOGRAFIA IN VF

## 1— INTRODUZIONE

### STORIA della narrazione attraverso la fotografia

La storia della narrazione attraverso la fotografia può essere fatta risalire alla fine del XIX secolo, quando fu sviluppata la tecnologia per l'acquisizione di immagini su pellicola. Agli albori della fotografia, le immagini venivano utilizzate soprattutto per scopi scientifici o come ritratti di persone importanti. Tuttavia, i fotografi si resero presto conto del potere delle immagini di raccontare storie e trasmettere messaggi.
Uno dei primi esempi di narrazione attraverso la fotografia è stato il lavoro di *Jacob Riis*, un riformatore sociale e fotografo danese-americano. Riis usò la sua macchina fotografica per documentare le condizioni di vita dei poveri a New York alla fine del 1800. Le sue fotografie erano potenti e scioccanti e contribuirono a sensibilizzare l'opinione pubblica sui problemi sociali ed economici degli abitanti della città.

Un altro pioniere della narrazione attraverso la fotografia fu *Lewis Hine,* un fotografo americano che usò la sua macchina fotografica per documentare la vita della classe operaia nei primi anni del 1900. Le fotografie di Hine furono utilizzate per sostenere le iniziative di riforma sociale e contribuirono a sensibilizzare l'opinione pubblica sulle condizioni di lavoro di molti americani.

Nel corso del XX secolo, la narrazione attraverso la fotografia è diventata sempre più popolare e molti fotografi hanno utilizzato le loro macchine fotografiche per documentare eventi importanti e questioni sociali. Ad esempio, durante la Grande Depressione degli anni Trenta, la *Farm Security Administration* assunse un gruppo di fotografi per documentare la vita degli americani delle campagne. Le fotografie che ne risultarono, tra cui quelle di *Dorothea Lange* e *Walker Evans*, sono diventate alcune delle immagini più iconiche dell'epoca.
Nella seconda metà del XX secolo, il fotogiornalismo è diventato uno strumento importante per documentare i conflitti e le questioni sociali in tutto il mondo.
Fotografi come *Robert Capa*, *Don McCullin* e *James Nachtwey* hanno usato le loro macchine fotografiche per catturare immagini potenti di guerre, carestie e violazioni dei diritti umani.

Oggi, la narrazione attraverso la fotografia rimane un modo importante per documentare le questioni sociali e sensibilizzare l'opinione pubblica su cause importanti.
Con l'avvento dei social media e della fotografia digitale, è diventato più facile che mai per i fotografi condividere il proprio lavoro e raggiungere un pubblico globale.

## IMPORTANZA E STORIA DELLA FOTOGRAFIA nella VF nell'educazione degli adulti

L'uso della fotografia nell'educazione degli adulti ha una lunga storia in Europa, che risale agli inizi del XX secolo. Negli anni Venti e Trenta è emerso un movimento noto come *"Educazione popolare"*, che cercava di utilizzare l'istruzione come mezzo per promuovere il cambiamento sociale e politico. La fotografia era considerata uno strumento potente a questo scopo, in quanto poteva essere utilizzata per documentare le condizioni sociali, denunciare le ingiustizie e sensibilizzare i gruppi emarginati.

Uno dei pionieri dell'uso della fotografia nell'educazione degli adulti è stata l'insegnante e attivista sociale danese *Maria Montessori*. Negli anni Venti, iniziò a usare la fotografia come mezzo per coinvolgere i suoi studenti e promuovere le loro capacità di pensiero critico. Riteneva che la fotografia potesse essere utilizzata per aiutare le persone a vedere il mondo da prospettive diverse e per mettere in discussione le loro ipotesi sul mondo che le circonda.

Negli anni Trenta, il documentarista sociale britannico *Bill Brandt* iniziò a usare la fotografia per documentare la vita della classe operaia nel Regno Unito. Le sue immagini erano potenti ed evocative e contribuirono a sensibilizzare l'opinione pubblica sulle condizioni sociali ed economiche in cui versavano molte persone nella Gran Bretagna dell'epoca.

Negli anni '60 e '70, la fotografia è diventata uno strumento sempre più popolare nell'educazione degli adulti in Europa, in quanto educatori e attivisti hanno iniziato a riconoscere il suo potenziale per promuovere il cambiamento sociale e politico. Nel Regno Unito, il movimento delle arti comunitarie utilizzò la fotografia come mezzo per conferire potere alle comunità emarginate e dare voce alle loro esperienze. In Francia, la fotografa e regista Agnes Varda ha usato la fotografia per documentare la vita della gente comune e per sfidare le narrazioni dominanti sulla società e sulla cultura.

Oggi la fotografia continua a essere uno strumento importante nell'educazione degli adulti in Europa, in quanto educatori e attivisti la utilizzano per promuovere il pensiero critico, coinvolgere gli studenti e sensibilizzarli su questioni sociali e politiche. Attraverso l'uso della fotografia, gli studenti sono in grado di esplorare idee e concetti complessi in modo visivo e interattivo e di entrare in contatto con le loro comunità e con il mondo circostante.

La fotografia è uno strumento potente che può essere utilizzato anche nella facilitazione visiva (VF) per sostenere l'apprendimento nella formazione degli adulti. La fotografia può essere utilizzata per documentare e illustrare il processo di apprendimento, oltre che per stimolare la creatività e il pensiero critico.

La capacità di catturare e comunicare idee ed emozioni complesse in un'unica immagine la rende uno strumento efficace per coinvolgere gli studenti e promuovere la riflessione. Scattando e condividendo fotografie, gli studenti possono esplorare le proprie identità ed esperienze, così come quelle degli altri, e sviluppare una comprensione più profonda di prospettive e culture diverse. Inoltre, la fotografia può essere utilizzata per promuovere le competenze digitali, in quanto gli studenti sviluppano la capacità di utilizzare fotocamere e software di editing fotografico, nonché di condividere e analizzare le immagini digitali.

## Come la fotografia si applica alla VF

Come già detto, la fotografia può essere utilizzata come potente strumento di facilitazione visiva (VF) per aiutare i discenti a comprendere meglio idee e informazioni complesse.

**Attraverso la narrazione visiva, la fotografia può essere applicata alla VF in diversi modi:**

→ **ILLUSTRARE I CONCETTI CHIAVE**
La fotografia può essere utilizzata per illustrare e rafforzare i concetti chiave discussi nella sessione VF. Ad esempio, se l'argomento è la sostenibilità ambientale, si possono usare fotografie dell'inquinamento, della deforestazione e della conservazione della fauna selvatica per aiutare gli studenti a comprendere l'importanza dell'argomento.

→ **DOCUMENTARE L'APPRENDIMENTO**
La fotografia può essere utilizzata per documentare il processo di apprendimento e i progressi compiuti durante la sessione VF. Ciò può includere la ripresa delle attività di gruppo, delle sessioni di brainstorming e dei supporti visivi creati durante la sessione.

→ **FAVORIRE LA CREATIVITÀ**
La fotografia può essere utilizzata come strumento di espressione creativa nella VF. Gli studenti possono usare la macchina fotografica per scattare foto relative all'argomento trattato, che possono poi essere usate per generare nuove idee e prospettive.

→ **PROMUOVERE LA RIFLESSIONE**
La fotografia può essere utilizzata come strumento di riflessione nella VF. Gli studenti possono fotografare il proprio lavoro o quello degli altri e riflettere su ciò che hanno imparato e su come sono cresciuti.

# 2.8 FOTOGRAFIA IN VF

## 2— RACCONTARE UNA STORIA ATTRAVERSO LA FOTOGRAFIA

### A— INTRODUZIONE TEORICA sulla narrazione attraverso la fotografia

In fondo, lo storytelling attraverso la fotografia consiste nell'utilizzare le immagini per raccontare una storia o trasmettere un messaggio. Uno degli elementi chiave della narrazione attraverso la fotografia è la ***composizione***, che contribuisce a creare un determinato effetto o stato d'animo all'interno della fotografia.
È la disposizione degli elementi visivi all'interno di una fotografia, tra cui il colore, la luce, il contrasto e l'inquadratura, che trasmette un messaggio o una sensazione specifica al pubblico.

### → COLORE

Un modo in cui la composizione viene utilizzata per raccontare storie attraverso la fotografia è l'uso del colore. I colori possono evocare emozioni e stati d'animo diversi nell'osservatore, come il rosso per la passione o la rabbia, il blu per la calma o la tristezza, il verde per la natura o la crescita. Selezionando colori specifici e incorporandoli nella composizione di una fotografia, il fotografo può trasmettere all'osservatore un messaggio o una sensazione particolare.

## → LUCE

L'illuminazione può mettere in risalto alcuni elementi della fotografia e creare uno stato d'animo o un'atmosfera specifici. Ad esempio, una fotografia scattata durante l'ora d'oro, in cui il sole è basso sull'orizzonte, può creare un effetto caldo e sognante, spesso utilizzato nelle narrazioni romantiche o nostalgiche.

## → CONTRASTO

Giocando con il contrasto di una fotografia, il fotografo può attirare l'attenzione su elementi specifici all'interno della fotografia e creare uno stato d'animo o un'atmosfera. Un contrasto elevato può creare un senso di drammaticità o intensità, mentre un contrasto basso può creare un senso di calma o serenità.

## → INQUADRATURA

Il modo in cui viene inquadrata una fotografia può influenzare il modo in cui l'osservatore percepisce il soggetto e il messaggio che la fotografia trasmette. Ad esempio, un primo piano di un soggetto può creare un senso di intimità, mentre un'inquadratura grandangolare può trasmettere un senso di vastità o di grandezza.

## → STRUTTURA NARRATIVA

Un altro aspetto importante della narrazione attraverso la fotografia è la struttura narrativa. Si tratta del modo in cui la storia è organizzata e presentata all'osservatore, compreso l'uso di sequenze, ritmi e transizioni. L'obiettivo è creare una storia coerente e coinvolgente che attiri lo spettatore e lasci un'impressione duratura.

### → SEQUENZA

Si riferisce all'ordine in cui le immagini vengono presentate allo spettatore. Può essere utilizzato per stabilire una struttura cronologica o tematica, guidando lo spettatore attraverso la storia in modo logico e coeso. Ad esempio, un fotografo potrebbe usare la sequenza per raccontare la storia di un evento comunitario, iniziando dai preparativi e finendo con le conseguenze.

### → PACING

Si tratta del ritmo e del tempo con cui le immagini vengono presentate allo spettatore. Il ritmo può essere utilizzato per creare un senso di tensione o di eccitazione, oppure per rallentare ed enfatizzare particolari momenti della storia. Ad esempio, un fotografo potrebbe usare un ritmo lento per creare un'atmosfera contemplativa in una serie di fotografie di paesaggi

### → TRANSIZIONI

Sono gli spunti visivi che collegano un'immagine all'altra e contribuiscono a creare una narrazione fluida e senza soluzione di continuità. Le transizioni possono essere ottenute con diverse tecniche, come l'uso di una tavolozza di colori simile o la ripetizione di motivi visivi tra le immagini.

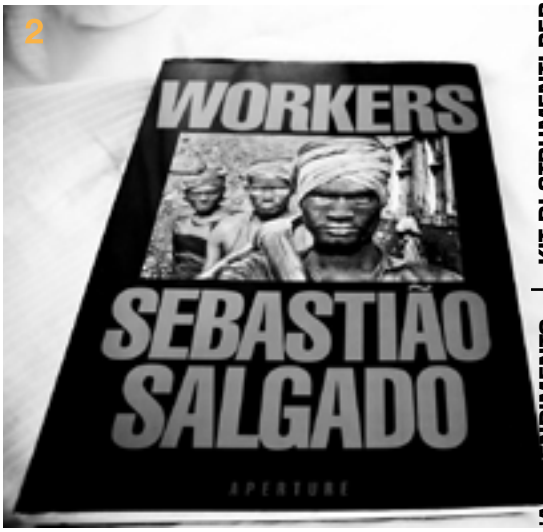
**Oltre alla composizione e alla struttura narrativa, la narrazione attraverso la fotografia implica anche l'uso del simbolismo e della metafora. Questi elementi possono essere utilizzati per comunicare idee o emozioni complesse in modo potente e accessibile agli spettatori.**

# B— ESEMPI DI NARRAZIONE ATTRAVERSO LA FOTOGRAFIA

1—La fotografia "Migrant Mother" di Dorothea Lange, scattata durante la Grande Depressione, cattura la lotta e le difficoltà di una madre e dei suoi figli alla ricerca di un lavoro e di una vita migliore.

2—La serie di fotografie "Workers" di Sebastião Salgado documenta la vita quotidiana e le lotte dei lavoratori di tutto il mondo, dai minatori del carbone in Brasile ai lavoratori del petrolio in Kuwait.

3—La fotografia "Ragazza afghana" di Steve McCurry è un potente ritratto di una giovane rifugiata afghana, i cui penetranti occhi verdi trasmettono forza e vulnerabilità allo stesso tempo.




**Ecco alcuni esempi di narrazione attraverso la fotografia:**
Ognuno di questi esempi utilizza la fotografia per raccontare una storia avvincente e trasmettere un messaggio potente. Dimostrano la capacità della fotografia di catturare l'esperienza umana e di coinvolgere emotivamente lo spettatore.

## C— IMPORTANZA DELLA NARRAZIONE ATTRAVERSO LA FOTOGRAFIA NELLA VF

L'importanza della narrazione attraverso la fotografia nella facilitazione visiva (VF) non può essere sopravvalutata. La fotografia ha la capacità di trasmettere messaggi ed emozioni potenti, che la rendono uno strumento prezioso per la narrazione. Combinando gli elementi visivi della fotografia con la struttura narrativa dello storytelling, gli operatori della VF possono creare esperienze di apprendimento coinvolgenti ed efficaci per il loro pubblico.

Uno dei vantaggi principali dello storytelling attraverso la fotografia nella VF è che aiuta a rendere più accessibili e relazionabili concetti astratti o complessi. Utilizzando le immagini per illustrare idee e concetti, i discenti sono in grado di comprendere e conservare meglio le informazioni. Questo è particolarmente importante per gli studenti adulti che possono avere una conoscenza o un'esperienza limitata della materia.

Inoltre, la narrazione attraverso la fotografia nella VF può contribuire ad aumentare il coinvolgimento e la motivazione degli studenti. Quando gli studenti sono emotivamente coinvolti nel materiale, è più probabile che si impegnino attivamente e partecipino al processo di apprendimento. Questo può portare a un miglioramento dei risultati di apprendimento e a un'esperienza di apprendimento complessivamente più positiva.

Infine, ma non meno importante, la narrazione di storie attraverso la fotografia nella VF può contribuire a promuovere la creatività e le capacità di pensiero critico. Utilizzando la fotografia per trasmettere una storia o un messaggio, gli studenti sono stimolati a pensare in modo creativo a come utilizzare gli elementi visivi per comunicare le proprie idee e prospettive. Questo può portare

a una comprensione più profonda del materiale e allo sviluppo di competenze preziose che possono essere applicate in una varietà di contesti.

# 2.8 FOTOGRAFIA IN VF

## 3— CREATIVE COMMONS

### A— INTRODUZIONE TEORICA SUI *CREATIVE COMMONS*

***Creative Commons (CC)* è un'organizzazione senza scopo di lucro che fornisce licenze di copyright gratuite e facili da usare per facilitare la condivisione e l'utilizzo di opere creative.**

Le licenze CC consentono ai creatori di mantenere il diritto d'autore, permettendo al contempo ad altri di copiare, distribuire e utilizzare le loro opere senza chiedere il permesso. CC ha sviluppato una serie di licenze standardizzate che i creatori possono utilizzare per specificare le modalità di utilizzo delle loro opere, con opzioni che vanno dal consentire qualsiasi utilizzo, a condizione che il creatore sia citato, fino a consentire solo l'uso non commerciale.

Esistono diversi siti web in cui è possibile trovare immagini *Creative Commons*, come *Flickr, Wikimedia Commons* e *Pixabay*. Quando si cerca un'immagine su questi siti web, è possibile filtrare i risultati in modo da mostrare solo le immagini con licenza *Creative Commons*.

**Per verificare la licenza di un'immagine *Creative Commons*, occorre cercare il simbolo CC e il tipo di licenza specifica. Il tipo di licenza determina il modo in cui è possibile utilizzare l'immagine, quindi è importante comprendere le diverse opzioni.**

**I quattro tipi principali di licenza *Creative Commons* sono:**

→ **CC BY:** Questa licenza consente ad altri di distribuire, remixare, modificare e sviluppare l'opera originale, anche a fini commerciali, a condizione che il creatore originale venga citato.

→ **CC BY-SA:** Questa licenza consente ad altri di remixare, modificare e costruire sull'opera originale, anche per scopi commerciali, a condizione che la nuova opera sia rilasciata con una licenza simile e che il creatore originale sia citato.

→ **CC BY-NC:** Questa licenza consente ad altri di remixare, modificare e sviluppare l'opera originale per scopi non commerciali, a condizione che il creatore originale sia citato.

→ **CC BY-NC-SA:**
Questa licenza consente ad altri di remixare, modificare e costruire sull'opera originale per scopi non commerciali, a condizione che la nuova opera sia anch'essa rilasciata sotto una licenza simile e che il creatore originale sia citato.

**È importante leggere attentamente i termini della licenza prima di utilizzare un'immagine *Creative Commons*,** poiché i termini specifici possono variare a seconda del tipo di licenza. È inoltre necessario assicurarsi di accreditare correttamente il creatore originale dell'immagine, in conformità con i termini della licenza.

## B— ESEMPI DI *CREATIVE COMMONS* IN VF ATTRAVERSO LA FOTOGRAFIA

Nella facilitazione visiva, le licenze *Creative Commons* possono essere utilizzate per condividere e utilizzare le fotografie in un contesto collaborativo ed educativo.
Ad esempio, un operatore di VF può utilizzare una fotografia con licenza *Creative Commons* come parte di una presentazione o di un workshop per illustrare un punto o stimolare la discussione. In alternativa, un operatore VF può creare la propria fotografia e rilasciarla sotto una licenza *Creative Commons*, consentendo ad altri di utilizzare e sviluppare il proprio lavoro.

## C— IMPORTANZA DEI *CREATIVE COMMONS* NELLA VF

Le licenze *Creative Commons* possono essere particolarmente importanti nella VF per promuovere la collaborazione, la creatività e l'innovazione. Consentendo ad altri di utilizzare e sviluppare opere creative, le licenze CC possono facilitare lo scambio di idee e lo sviluppo di nuovi approcci alla risoluzione dei problemi. Inoltre, le licenze CC possono contribuire a promuovere l'accessibilità e l'inclusività, consentendo agli studenti a basso reddito e alle organizzazioni con risorse limitate di accedere e utilizzare materiali visivi di alta qualità. Nel complesso, l'uso delle licenze *Creative Commons* nella VF può contribuire a creare esperienze educative più efficaci e coinvolgenti per tutti gli studenti.

# 2.8 FOTOGRAFIA IN VF

## 4— BUONE PRATICHE IN VF CON LA FOTOGRAFIA

### A— ESEMPI DI PRATICHE VF DI SUCCESSO CHE UTILIZZANO LA FOTOGRAFIA

**Photovoice** →

**Il photovoice è uno strumento potente per coinvolgere gli studenti nella VF, perché permette loro di usare la fotografia come mezzo di auto-espressione e riflessione.** Questo metodo è stato utilizzato con successo in una varietà di contesti, tra cui l'educazione alla salute, lo sviluppo della comunità e le iniziative di giustizia sociale. Attraverso il *Photovoice*, gli studenti possono esplorare argomenti come l'identità personale, i problemi della comunità e le tradizioni culturali, che possono aiutare a costruire un senso di connessione e di appartenenza. Più specificamente, il *Photovoice* mira a responsabilizzare gli individui permettendo loro di usare la fotografia come strumento di comunicazione e cambiamento sociale. I partecipanti vengono dotati di macchine fotografiche e viene chiesto loro di scattare fotografie della loro vita quotidiana e della loro comunità. Le foto vengono poi condivise con il gruppo e utilizzate come base per la discussione e la riflessione. Attraverso il processo di scatto e discussione delle foto, i partecipanti possono identificare e affrontare le questioni che riguardano la loro vita e lavorare per creare un cambiamento positivo.

**Saggio fotografico collaborativo** →

**I saggi fotografici collaborativi sono un altro metodo efficace per utilizzare la fotografia nella VF.** Questo metodo consente agli studenti di lavorare insieme per creare una rappresentazione visiva delle loro esperienze, idee o valori. Collaborando al progetto, gli studenti possono sviluppare il lavoro di squadra e le capacità di comunicazione, oltre ad acquisire una comprensione più profonda delle rispettive prospettive.

**Spunti fotografici** →

**I suggerimenti fotografici sono immagini utilizzate per stimolare la discussione o la creatività in un contesto VF.** Il facilitatore sceglie o fornisce una foto e chiede agli studenti di rispondere in qualche modo, attraverso la scrittura, la discussione o l'arte. I suggerimenti fotografici possono essere utilizzati in una varietà di contesti, da attività di riscaldamento e rompighiaccio a discussioni e riflessioni più approfondite.

**In tutti questi esempi, la fotografia viene utilizzata come strumento di coinvolgimento, riflessione ed espressione di sé. Incorporando la fotografia nella VF, gli studenti hanno a disposizione un potente mezzo per comunicare le loro esperienze e prospettive, che può portare a una comprensione e a una connessione più profonde all'interno del gruppo.**

## B— Lezioni apprese e raccomandazioni per la VF utilizzando la fotografia

### 1— Fornire istruzioni chiare

È essenziale fornire agli studenti istruzioni e aspettative chiare quando si usa la fotografia nella VF. Ciò include la spiegazione di come verranno utilizzate le foto, di che tipo di foto sono adatte e di fornire indicazioni su come scattare foto efficaci. In questo modo si garantisce che i discenti siano consapevoli di ciò che ci si aspetta da loro e possano produrre supporti visivi pertinenti e utili per il processo di VF.

### 2— Creare un ambiente sicuro e di supporto

La fotografia può essere un'esperienza personale ed emotiva, quindi è fondamentale creare un ambiente sicuro e di supporto per gli studenti che vogliono condividere le loro foto e le loro storie. Questo include la definizione di regole di base per un feedback rispettoso e costruttivo e la garanzia che tutti gli studenti si sentano a proprio agio nel condividere le loro foto e le loro storie senza temere giudizi o critiche.

### 3— Usare la tecnologia con saggezza

La tecnologia può migliorare l'uso della fotografia nella VF, ma è importante usarla con saggezza e assicurarsi che non diventi una distrazione dal processo di apprendimento. È importante selezionare la tecnologia appropriata per l'attività di VF e fornire agli studenti le competenze e le conoscenze necessarie per utilizzarla in modo efficace. Ad esempio, gli studenti possono utilizzare smartphone o fotocamere digitali per scattare foto e poi utilizzare software di editing o strumenti online per migliorare gli aiuti visivi.

### 4— Enfatizzare il processo, non solo il prodotto

Sebbene il prodotto finale di un progetto fotografico possa essere d'impatto, è essenziale sottolineare il processo di scatto e condivisione delle foto come strumento di riflessione e discussione. Incoraggiare gli studenti a riflettere sulle loro foto, sul loro significato e sul loro rapporto con gli obiettivi di apprendimento può essere un esercizio prezioso. Questo può aiutare gli studenti a sviluppare capacità di pensiero critico, a migliorare le loro capacità di comunicazione e a creare una comprensione più profonda dell'argomento in questione.

**Queste raccomandazioni possono aiutare a garantire che la fotografia sia usata in modo efficace nella VF e possa contribuire a un'esperienza di apprendimento più coinvolgente e d'impatto per gli studenti adulti.**

## C— Sfide potenziali e come superarle in VF con la fotografia

Quando si usa la fotografia nella VF, ci sono diverse sfide potenziali che i facilitatori devono superare. Una di queste è l'accesso alla tecnologia, in quanto le macchine fotografiche o altre attrezzature fotografiche potrebbero non essere facilmente disponibili in alcuni contesti. Per superare questa sfida, i facilitatori possono prendere in considerazione l'utilizzo di smartphone o macchine fotografiche usa e getta, oppure collaborare con organizzazioni locali per fornire l'attrezzatura.

Un'altra sfida è rappresentata dalle limitate capacità fotografiche, che possono influire sulla qualità delle foto scattate.
Per risolvere questo problema, i facilitatori possono fornire indicazioni e supporto, come consigli di base sulla fotografia o sessioni di pratica, per aiutare gli studenti a migliorare le loro capacità fotografiche.

Anche le sensibilità culturali possono rappresentare una sfida quando si usa la fotografia nella VF, in particolare per quanto riguarda le questioni di privacy e di proprietà. I facilitatori devono essere consapevoli di questi problemi per garantire che tutti siano a proprio agio con l'uso della fotografia nel processo di VF. È importante ottenere il consenso delle persone prima di scattare e utilizzare le loro foto, soprattutto se le immagini saranno condivise pubblicamente. Questo può essere ottenuto attraverso l'uso di moduli di consenso o spiegando chiaramente lo scopo del progetto fotografico e chiedendo il consenso verbale.

Garantire che il progetto fotografico sia inclusivo e rappresentativo di tutti gli studenti è un'altra sfida. I facilitatori devono essere consapevoli della diversità del gruppo e lavorare per garantire che tutte le voci e le prospettive siano incluse nel processo.
Ciò può essere ottenuto attraverso un'attenta selezione di stimoli e attività che consentano di condividere una serie di esperienze e prospettive.

Infine, è importante considerare il potenziale impatto emotivo del progetto fotografico sugli studenti. Condividere storie ed esperienze personali attraverso le foto può essere un'esperienza potente ed emotiva, e i facilitatori devono essere pronti a offrire supporto e risorse se gli studenti ne hanno bisogno. Ciò può includere l'accesso a servizi di consulenza o la creazione di un ambiente di supporto e non giudicante per gli studenti che vogliono condividere le loro storie.

# 2.9

## STRUMENTI DI CREATIVITÀ E TECNICHE DI LAVORO

# Uso dei colori e approfondimenti sulla stampa

# 2.9
# USO DEI COLORI E APPROFONDIMENTI SULLA STAMPA

## 1— PRINCIPI DI PROGETTAZIONE VISIVA

**I principi del visual design si riferiscono a un insieme di linee guida e regole che governano la creazione e la disposizione degli elementi visivi in vari mezzi di progettazione.**

Questi principi guidano i facilitatori visivi nei loro sforzi per creare progetti visivamente accattivanti, efficaci e coinvolgenti che comunichino il messaggio desiderato al pubblico di riferimento.

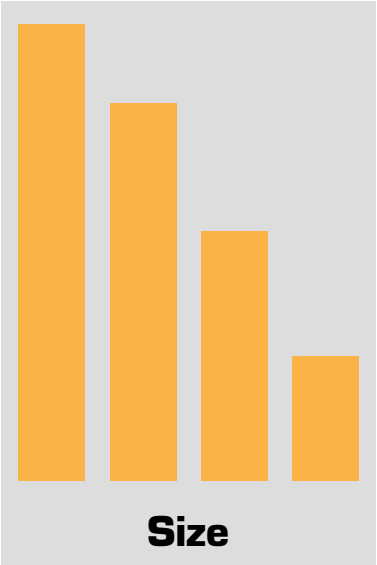
La comprensione di questi principi è fondamentale per qualsiasi facilitatore visivo, in quanto servono come base per creare presentazioni di successo che risuonino con il pubblico e raggiungano il risultato desiderato.

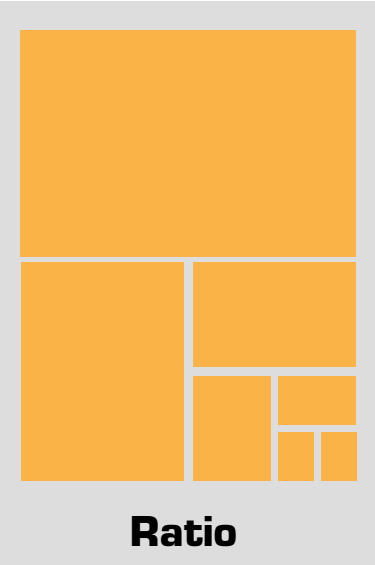
# 2.9
# USO DEI COLORI E APPROFONDIMENTI SULLA STAMPA

## 2— SCALA

**La scala si riferisce alle dimensioni degli elementi di design e al loro rapporto reciproco.**

**È importante considerare la scala per garantire che gli elementi siano leggibili e di dimensioni adeguate al contesto in cui vengono utilizzati.**



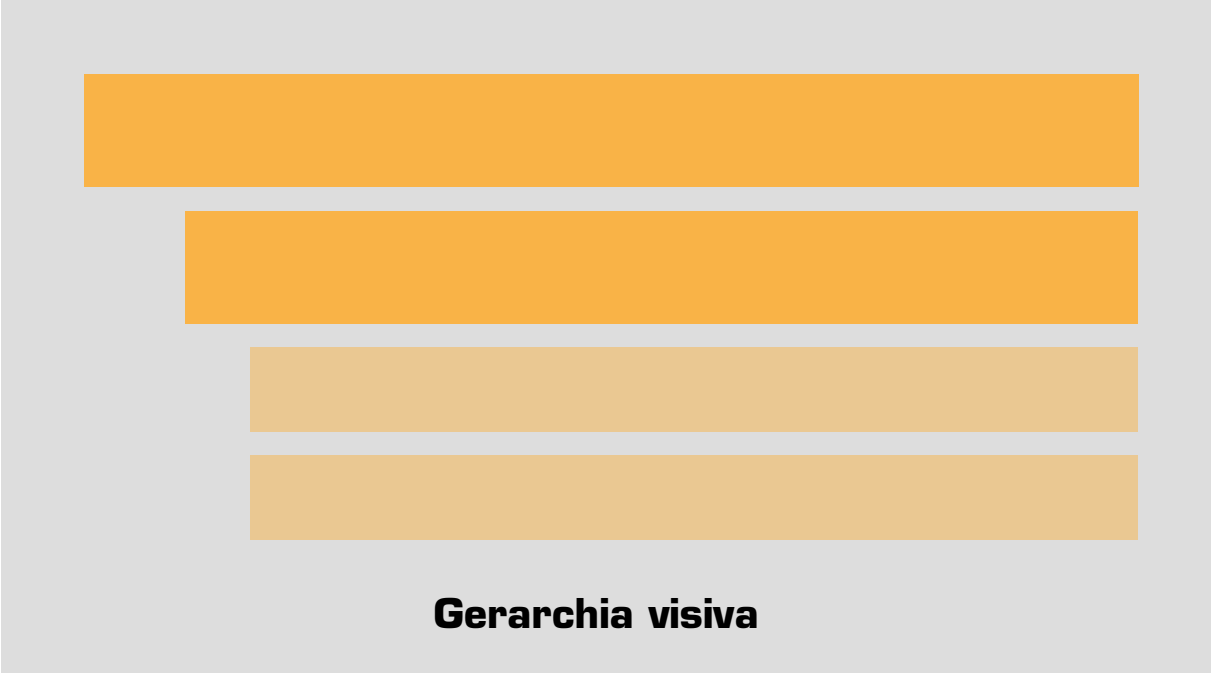



# 2.9
# USO DEI COLORI E APPROFONDIMENTI SULLA STAMPA

## 3— GERARCHIA VISIVA

**La gerarchia visiva si riferisce alla disposizione degli elementi del design in modo da comunicarne l'importanza o l'ordine.**

**Questo può essere ottenuto attraverso l'uso della tipografia, del colore, delle dimensioni e della spaziatura.**

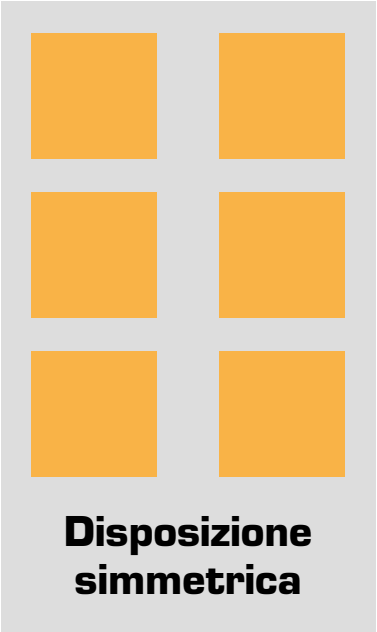


# 2.9
# USO DEI COLORI E APPROFONDIMENTI SULLA STAMPA

## 4— EQUILIBRIO

**L'equilibrio si riferisce alla distribuzione del peso visivo all'interno di un design.**

**Un design ben bilanciato dà una sensazione di stabilità e armonia. L'equilibrio può essere raggiunto attraverso una disposizione simmetrica, asimmetrica o radiale degli elementi di design.**



## 1— Disposizione simmetrica

**Una disposizione simmetrica è un layout di design in cui gli elementi sono organizzati in modo da creare un'immagine speculare su entrambi i lati di un asse centrale.** Questo tipo di disposizione viene solitamente utilizzato per creare un senso di ordine, equilibrio e armonia.
Ad esempio, l'interfaccia di un sito web o di un'applicazione con un layout simmetrico potrebbe avere il logo o il menu di navigazione principale centrato nella parte superiore dello schermo, con i contenuti disposti simmetricamente sotto di esso.

## 2— Disposizione asimmetrica

**Una disposizione asimmetrica è un layout di design in cui gli elementi non sono equilibrati su entrambi i lati di un asse centrale.** Questo tipo di disposizione può creare un senso di tensione, dinamismo e interesse visivo.
Ad esempio, l'interfaccia di una app con un layout asimmetrico potrebbe avere il logo o il menu di navigazione principale su un lato dello schermo, mentre i contenuti sono disposti in maniera più libera o sparsa sull'altro lato.

## 3— Disposizione radiale

**Una disposizione radiale è un layout di design in cui gli elementi si irradiano verso l'esterno da un punto centrale, come i raggi di una ruota.**
Questo tipo di disposizione può creare un senso di gerarchia, centralità e ordine.
Ad esempio, un diagramma o un grafico in una presentazione può utilizzare una disposizione radiale per mostrare diversi concetti o idee che si diramano da un punto centrale. Allo stesso modo, un menu di navigazione su un'applicazione mobile potrebbe utilizzare una disposizione radiale per mostrare diverse opzioni che si diramano da un pulsante centrale.

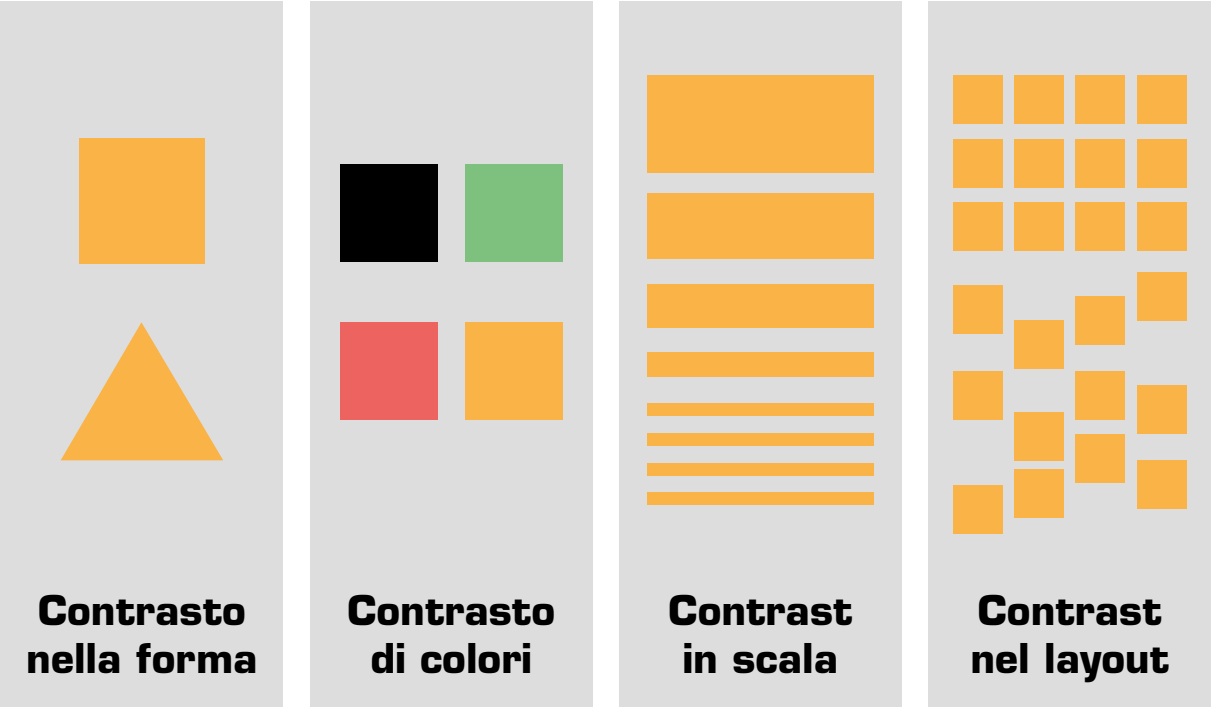
**FONTE**

Principi di progettazione | InVision (invisionapp.com)

# 2.9
# USO DEI COLORI E APPROFONDIMENTI SULLA STAMPA

## 5— CONTRASTO

**Il contrasto si riferisce alle differenze tra gli elementi del design.**
**Queste differenze possono riguardare il colore, la forma, la dimensione o la struttura e sono utilizzate per creare interesse visivo e aiutare a guidare l'attenzione dell'utente.**



# 2.9
# USO DEI COLORI E APPROFONDIMENTI SULLA STAMPA

## 6— PRINCIPI DELLA GESTALT

**I principi della Gestalt sono un insieme di principi che descrivono il modo in cui le persone percepiscono e organizzano le informazioni visive. Questi principi includono la somiglianza, la vicinanza, la continuazione, la chiusura, la figura-terra e il destino comune e possono essere utilizzati per creare progetti intuitivi e di facile comprensione.**

| | |
|---|---|
| **1— Somiglianza** | Gli oggetti che hanno caratteristiche visive simili, come il colore, la forma o la consistenza, vengono percepiti come correlati tra loro. |
| **2— Prossimità** | Gli oggetti vicini sono percepiti come correlati tra loro. |
| **3— Continuità** | Le persone tendono a percepire linee e altri oggetti come continui, anche se sono interrotti da altri oggetti. |
| **4— Chiusura** | Le persone tendono a percepire le forme incomplete come complete se le parti mancanti sono implicite o suggerite. |
| **5— Figura-sfondo** | Le persone tendono a percepire gli oggetti come in primo piano o sullo sfondo, a seconda del loro contrasto con gli elementi circostanti. |
| **6— Destino comune** | Gli oggetti che si muovono nella stessa direzione o che hanno lo stesso destino sono percepiti come correlati tra loro. |

Questi principi possono essere utilizzati per creare design intuitivi e di facile comprensione. Ad esempio, raggruppare contenuti simili secondo il principio di somiglianza può facilitare la scansione e la ricerca da parte degli utenti. Allo stesso modo, l'utilizzo del principio di chiusura può aiutare gli utenti a riconoscere le forme delle icone o di altri elementi grafici anche quando sono parzialmente oscurati o incompleti. Comprendendo e applicando questi principi, i progettisti possono creare interfacce visivamente accattivanti e facili da usare.

**I principi del visual design sono essenziali nella facilitazione visiva, che prevede l'uso di strumenti visivi per aiutare gruppi o individui a comunicare, collaborare e risolvere i problemi in modo più efficace.**

## Ecco alcuni modi in cui i principi del visual design possono essere utilizzati nella facilitazione visiva:

### 1— Migliorare la chiarezza visiva

I principi del visual design, come il contrasto e la gerarchia, possono contribuire a rendere più chiari e comprensibili strumenti visivi come grafici, diagrammi o mappe mentali. Ad esempio, l'uso di colori o dimensioni di carattere contrastanti per distinguere le diverse sezioni o idee può aiutare gli utenti a comprendere meglio le informazioni.

### 2— Creare coinvolgimento

L'equilibrio può aiutare a creare strumenti visivamente accattivanti e coinvolgenti, in grado di attirare l'attenzione delle persone e facilitare l'apprendimento. Ad esempio, l'uso di una disposizione asimmetrica di immagini, testo o grafica può rendere uno strumento visivo più dinamico e interessante.

### 3— Organizzare informazioni complesse

La prossimità e la continuità possono aiutare a organizzare informazioni complesse e a renderle più accessibili. Ad esempio, raggruppando idee o concetti correlati mediante la prossimità, è più facile per gli utenti vedere come sono collegati e comprendere il quadro generale.

# 2.9
# USO DEI COLORI E APPROFONDIMENTI SULLA STAMPA

## 7— TEORIA DEL COLORE

### CHE COS'È LA TEORIA DEL COLORE?

- È una raccolta di regole che offre indicazioni per la miscelazione dei colori.
- Il rosso, il blu e il giallo sono i colori fondamentali che si combinano per generare tutti gli altri colori.
- Il valore e la tonalità, così come l'oscurità e la luminosità, sono tutti aspetti trattati dalla teoria del colore.
- I designer possono comprendere meglio le teorie e le relazioni del colore utilizzando diagrammi come triangoli e ruote cromatiche.
- La ruota dei colori è uno dei migliori strumenti per illustrare le connessioni cromatiche.
- Questa ruota, inventata da Sir Isaac Newton, può essere costruita in modo semplice con pochi colori o in modo piuttosto complesso con una varietà di colori. La ruota dei colori a dodici passi (immagine 1), che contiene dodici colori puri equidistanti, è forse la variante più pratica.

### IN CHE MODO LA TEORIA DEI COLORI CI AIUTA NELLA FACILITAZIONE VISIVA?

Sapendo come combinare i colori è possibile creare presentazioni e immagini attraenti. L'uso dei colori giusti e degli elementi di base del design sono la ricetta garantita per il successo di una corretta facilitazione visiva.

**La teoria del colore svolge un ruolo importante nella facilitazione visiva, in quanto aiuta a trasmettere e rafforzare il significato nella comunicazione visiva.**

**Ecco alcuni modi in cui la teoria del colore può aiutare nella facilitazione visiva:**

## 1— Trasmettere emozioni e significati

Colori diversi possono evocare emozioni specifiche o trasmettere significati diversi. Ad esempio, il blu è spesso associato alla calma e alla stabilità, mentre il rosso può evocare un senso di passione o di urgenza. Utilizzando colori in linea con il messaggio che si intende trasmettere, lo strumento visivo può comunicare più efficacemente le emozioni o le idee desiderate.

## 2— Creare una gerarchia visiva

Il colore può essere usato per creare una gerarchia visiva e attirare l'attenzione dell'osservatore sulle informazioni più importanti. Ad esempio, l'uso di colori vivaci o di combinazioni ad alto contrasto può attirare l'attenzione su un punto focale, mentre l'uso di colori tenui o di combinazioni a basso contrasto può far scomparire le informazioni di sfondo.

## 3— Migliorare la chiarezza e la leggibilità

Un'attenta selezione dei colori può contribuire a migliorare la chiarezza e la leggibilità degli strumenti visivi. Ad esempio, l'uso di combinazioni ad alto contrasto può rendere più leggibile il testo o la grafica, mentre l'uso di combinazioni a basso contrasto può creare uno sfondo sottile e armonioso.

## 4— Stabilire l'identità del marchio

Il colore può essere utilizzato anche per stabilire l'identità del marchio e rendere gli strumenti visivi più riconoscibili. Utilizzando costantemente colori specifici associati al marchio, lo strumento visivo può comunicare più efficacemente la personalità e i valori del marchio.

**IMMAGINE 1**
**LA RUOTA DEI COLORI**

**→ PRIMARI**
giallo, blu, rosso

**→ SECONDARI**
viola = blu + rosso,
arancione = giallo + rosso,
verde = blu + giallo

**→ TERZIARI**
ambra = arancione + giallo,
chartreuse = verde + giallo,
verde acqua = verde + blu,
viola = blu + viola,
magenta = viola + rosso,
vermiglio = rosso + arancione

In generale, la comprensione e l'applicazione della teoria del colore nella facilitazione visiva può aiutare a creare strumenti visivi più efficaci, coinvolgenti e memorabili. Tuttavia, **è importante utilizzare la teoria del colore in modo ponderato e tenendo conto del contesto e del pubblico a cui è destinato**, poiché le diverse associazioni culturali o individuali con il colore possono influire sul modo in cui uno strumento visivo viene percepito.

# 2.9
# USO DEI COLORI E APPROFONDIMENTI SULLA STAMPA

## 8— ARMONIA DEI COLORI

### A— Colori complementari

Si tratta di coppie di colori che sono direttamente opposti l'uno all'altro sulla ruota dei colori. Rappresentano le relazioni più contrastanti. L'uso di due colori complementari provoca una vibrazione visiva ed eccita l'occhio.

**IMMAGINE 2**
Colori complementari, ad esempio giallo e viola.

### B— Dividere i colori complementari

Si tratta di schemi di colori ad albero in cui un colore è accompagnato da altri due che sono equidistanti dal complemento del primo colore. Il contrasto è leggermente attenuato, per un rapporto più sofisticato.

**IMMAGINE 3**
Dividere i colori complementari, ad esempio giallo, viola e magenta.

## C— Doppi colori complementari

Si tratta della combinazione di due coppie di colori complementari. Poiché i complementari aumentano l'intensità apparente degli uni e degli altri, non tutte le combinazioni di colori saranno gradevoli. Evitare di utilizzare volumi uguali dei quattro colori per rendere lo schema meno stridente.

**IMMAGINE 4**
Doppi colori complementari: ad esempio, giallo, viola, verde acqua, vermiglio

## D— Colori analoghi

Si tratta di combinazioni di due o più colori equidistanti tra loro sulla ruota dei colori. Questi colori hanno lunghezze d'onda dei raggi luminosi simili, quindi sono più facili da vedere.

**IMMAGINE 5**
Colori analoghi, ad esempio ambra, giallo, verde acqua.

## E— Triadico

Si tratta di combinazioni di tre colori qualsiasi, disposti uniformemente sulla ruota dei colori. Le triadi con primari sono sgargianti, mentre le triadi secondarie e terziarie offrono un contrasto più morbido. Le triadi in cui due dei colori condividono un primario comune (ad esempio, il viola e l'arancione condividono il rosso) possono sembrare più gradevoli.

**IMMAGINE 6**
Triadica - ad es. Giallo, Blu, Rosso

## F— Monocromatico

Si tratta di schemi di colori composti da sfumature e tinte di un unico colore. Utilizzate una tonalità ed esplorate la varietà di saturazione e luminosità per formare una combinazione alleata di colori simili.

**IMMAGINE 7**
Monocromatico - ad es. tonalità di giallo

# 2.9
# USO DEI COLORI E APPROFONDIMENTI SULLA STAMPA

## 9— COLORI IN DIGITALE E IN STAMPA

**Il colore può apparire diverso nei media digitali e cartacei ed è importante considerare queste differenze quando si lavora con il colore nella comunicazione visiva.**

Nei supporti digitali, il colore viene creato utilizzando la luce emessa dagli schermi, che è composta dai colori rosso, verde e blu (RGB). Poiché il colore digitale viene creato utilizzando la luce, i colori possono apparire più brillanti e saturi rispetto alla stampa. Inoltre, il colore digitale può variare a seconda delle impostazioni cromatiche del dispositivo di visualizzazione, per cui è importante considerare la calibrazione del colore e l'ambiente di visualizzazione previsto quando si progetta per i media digitali.

Nella stampa, il colore viene creato utilizzando inchiostro o toner su carta o altri materiali. Il modello di colore utilizzato nella stampa è noto come CMYK (ciano, magenta, giallo e chiave/nero), che prevede la stratificazione di punti di questi quattro colori per creare un'ampia gamma di colori. Poiché i colori dell'inchiostro vengono assorbiti dalla carta, i colori possono apparire leggermente attenuati rispetto alle loro controparti digitali. Inoltre, l'aspetto dei colori di stampa può variare a seconda della qualità e del tipo di stampante, carta e inchiostro utilizzati.

Quando si lavora con il colore nella comunicazione visiva, è importante tenere conto dei supporti a cui si intende lavorare e delle potenziali differenze nell'aspetto dei colori. Molti programmi e strumenti di progettazione consentono di creare profili di colore, che possono aiutare a garantire la coerenza cromatica tra i diversi supporti. Inoltre, la collaborazione con un servizio di stampa professionale o l'attenta calibrazione dei display digitali possono contribuire a garantire una rappresentazione accurata e coerente dei colori.

**RGB e CMYK sono due diversi modelli di colore utilizzati rispettivamente nei supporti digitali e di stampa.**

**Ecco una breve spiegazione delle differenze tra RGB e CMYK:**

## RGB

**RGB È L'ACRONIMO DI RED, GREEN, BLUE.**
È un modello di colore additivo utilizzato nei media digitali per creare i colori utilizzando la luce. Nel modello di colore RGB, i tre colori primari - rosso, verde e blu - sono combinati in misura variabile per creare un'ampia gamma di colori. Più luce viene aggiunta alla miscela, più il colore diventa brillante.

Il modello di colore RGB è utilizzato per la creazione di colori in dispositivi elettronici come monitor di computer, schermi televisivi e dispositivi mobili. In questo modello, la gamma di colori è più ampia e più satura rispetto al modello di colore CMYK.

## CMYK

**CMYK STA PER CIANO, MAGENTA, GIALLO E KEY (NERO).**
È un modello di colore sottrattivo utilizzato nei supporti di stampa per creare i colori utilizzando gli inchiostri. In questo modello, i tre colori primari - ciano, magenta e giallo - vengono combinati in misura variabile per creare un'ampia gamma di colori.
Il nero (la "K" in CMYK) viene aggiunto alla miscela per creare tonalità più scure e profonde.

Il modello di colore CMYK è utilizzato nell'industria della stampa per creare colori su carta, cartoncini e altri materiali. In questo modello, la gamma di colori è più limitata e meno satura rispetto al modello di colore RGB.

**La differenza principale tra i modelli di colore RGB e CMYK è il modo in cui vengono creati i colori: RGB utilizza la luce, mentre CMYK utilizza l'inchiostro.** Inoltre, la gamma di colori e i livelli di saturazione possono variare tra i due modelli. È importante tenere presente l'output previsto quando si sceglie quale modello di colore utilizzare per garantire una rappresentazione accurata e coerente dei colori.

# 2.10

## STRUMENTI DI CREATIVITÀ E TECNICHE DI LAVORO

# Disegno per la facilitazione visiva

# 2.10 DISEGNO PER LA FACILITAZIONE VISIVA



## A— PRIMA DI TUTTO, COS'È LA FACILITAZIONE VISIVA?

In riunioni, seminari, workshop e conferenze, la facilitazione visiva si riferisce all'uso di una varietà di immagini, tra cui diagrammi, disegni, simboli e testi, per guidare i partecipanti verso un obiettivo comune. I grafici sono spesso creati a mano da una persona nota come facilitatore visivo, che può lavorare da sola o con un'altra persona nota come formatore che guida la conversazione per generare i grafici in tempo reale durante l'evento.

**Ecco una panoramica di come ciascuno di questi elementi può essere utilizzato nella facilitazione visiva:**

**Diagrammi** → **I diagrammi sono uno strumento potente per la facilitazione visiva, in quanto aiutano a scomporre idee complesse in parti più semplici e gestibili.** I tipi più comuni di diagrammi utilizzati nella facilitazione visiva includono diagrammi di flusso, mappe mentali e mappe concettuali. I diagrammi possono essere utilizzati per illustrare le relazioni tra le idee o per mettere in sequenza le fasi di un processo.

**Simboli** → **I simboli sono una forma di stenografia visiva che può essere utilizzata per rappresentare idee o concetti.** Forme semplici come cerchi, quadrati e triangoli possono essere usate per rappresentare diversi elementi, mentre simboli più complessi come una lampadina o una bussola possono essere usati per rappresentare idee o valori.

**Testo** → **Il testo può essere utilizzato per chiarire o rafforzare le idee rappresentate visivamente.** Si possono usare brevi parole o frasi chiave per riassumere i punti chiave o fornire un contesto a diagrammi o simboli. È importante utilizzare caratteri semplici e leggibili ed evitare di ingombrare la pagina con troppo testo.

**Disegni** → **I disegni sono uno strumento versatile nella facilitazione visiva e possono essere utilizzati per creare metafore visive o illustrare idee complesse in modo più coinvolgente.** I disegni possono essere usati per rappresentare persone, oggetti o concetti e possono essere combinati con diagrammi, simboli e testi per creare una narrazione visiva più coesa.

**Nella facilitazione visiva, è importante usare una combinazione di questi elementi per creare un linguaggio visivo facile da capire e coinvolgente. La scelta di quali elementi utilizzare dipenderà dal contesto e dal pubblico specifici, oltre che dagli obiettivi della sessione di facilitazione.**

## B— DISEGNO

Uno dei metodi più gratificanti e veloci per creare qualcosa su un foglio di carta è il disegno, che è uno dei nostri più grandi e veloci modi di comunicare tra di noi, quasi istintivo. Le persone si divertono a disegnare e, al giorno d'oggi, lo richiedono sempre più spesso. Inoltre, disegnare è piacevole. Disegnare è piacevole e appagante, sia che si scarabocchi qualche riga veloce per riprendere il gatto che gioca, sia che si passino ore a cercare di riprodurre l'esatto schema di luci e ombre che si ha davanti.

**Ecco alcune tecniche di disegno che possono essere utilizzate per la facilitazione visiva:**

### Tecniche di disegno:

**Mappatura mentale** →

**La mappatura mentale è una tecnica per creare diagrammi visivi che catturano le relazioni tra idee, concetti o temi diversi.** Si parte da un'idea centrale per poi ramificare le idee correlate e le sotto-idee. Le mappe mentali possono essere utilizzate per generare idee, organizzare informazioni e comunicare concetti complessi. Per saperne di più sulle mappe mentali, consultate la sezione "Strumenti di facilitazione".

**Sketchnoting**

**Lo sketchnoting è una tecnica per prendere appunti visivi che combina parole e immagini per catturare idee, temi e concetti chiave.** Si tratta di utilizzare simboli, icone e metafore visive per trasmettere le informazioni in modo più accattivante e memorabile.

**Iconografia** →

**L'iconografia consiste nel creare simboli o icone semplici e facilmente riconoscibili per rappresentare idee o concetti complessi.** Può essere utile in situazioni in cui è necessario trasmettere informazioni in modo rapido e semplice.

**Registrazione grafica**

**La registrazione grafica consiste nel creare una registrazione visiva di una riunione o di un workshop in tempo reale.** Può essere effettuata su un grande foglio di carta o su una tavoletta digitale. I registratori grafici catturano le idee, i temi e i concetti chiave discussi durante la riunione, utilizzando una combinazione di parole, immagini e simboli.

**Visualizzazione** **La visualizzazione consiste nel creare rappresentazioni visive di dati o informazioni per aiutare le persone a comprendere meglio idee complesse.** Ciò può includere la creazione di grafici, diagrammi e altri supporti visivi per comunicare le informazioni in modo più accattivante e memorabile.

Queste tecniche possono essere utilizzate singolarmente o in combinazione per creare un'esperienza di facilitazione visiva più coinvolgente ed efficace. Possono contribuire a migliorare la comprensione, a generare idee e a rafforzare la collaborazione tra i membri del gruppo.

## C— DI COSA HO BISOGNO PER DISEGNARE NELLA FACILITAZIONE VISIVA?

La facilitazione visiva consiste tipicamente nel disegnare immagini semplici, memorabili e d'impatto per sostenere la comunicazione e la collaborazione. **Ecco alcuni strumenti che possono essere utili per il disegno nella facilitazione visiva:**

**Pennarelli** → **I pennarelli sono uno strumento fondamentale per la facilitazione visiva.** Sono disponibili in una vasta gamma di colori e di dimensioni delle punte e possono essere utilizzati per creare linee spesse e decise, facilmente visibili da lontano. Cercate pennarelli atossici, ad asciugatura rapida e che non macchino la carta.

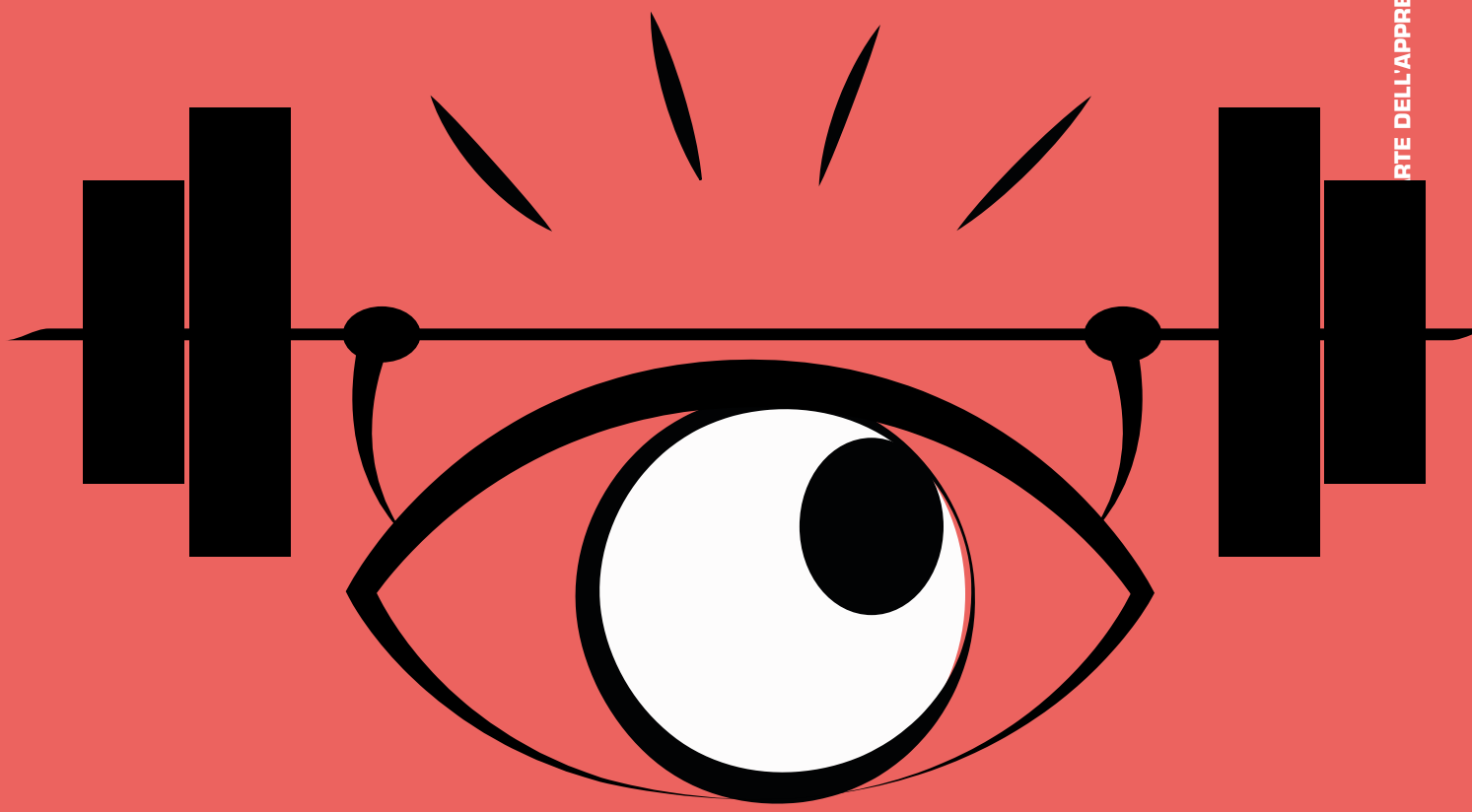
**Carta o lavagne bianche** → **Avere un grande spazio bianco su cui disegnare è importante nella facilitazione visiva.** Un grande foglio di carta o una lavagna bianca possono fornire una tela ampia e facilmente visibile per il disegno e il brainstorming. Si possono anche usare note adesive, schede o altri piccoli pezzi di carta per creare disegni individuali che possono essere riorganizzati e raggruppati. Per saperne di più sull'uso dei disegni su carta, consultate la sezione "Lavagne a fogli mobili".

**Modelli di disegno e stencil** → **I modelli di disegno e gli stencil possono essere utili per creare forme e simboli coerenti e facilmente riconoscibili.** Possono essere realizzati in cartone o plastica, oppure acquistati in un negozio di articoli per l'artigianato o d'arte.

**Strumenti digitali** → **Esistono anche strumenti digitali per la facilitazione visiva, come tavolette da disegno, lavagne digitali e piattaforme di collaborazione online.** Questi strumenti possono consentire la collaborazione a distanza e fornire funzionalità aggiuntive come la possibilità di salvare e condividere disegni digitali. Nella prossima sezione "Strumenti di facilitazione" parleremo di alcuni esempi di strumenti digitali come Canva e altre piattaforme per la creazione di mappe mentali e storyboard.

# 3.

# Esercizi pratici



# 3.1

## ESERCIZI PRATICI

# Sbloccare la creatività

# 3.1 ESERCIZI PRATICI

## SBLOCCARE LA CREATIVITÀ

*4 ORE*

### Sessione 1 *2 ore*

**Obiettivo:**

La premessa da cui partiamo è che gli esseri umani nascono creativi. Inoltre, praticando regolarmente la creatività, gli individui possono comprendere meglio se stessi e costruire ponti con gli altri, come ad esempio tra genitori e figli.
Per aiutare i partecipanti a riscoprire il proprio lato creativo, verrà condotto un esercizio introduttivo basato sulla consapevolezza di sé. Ai partecipanti verranno forniti vari materiali, come cartoncini, fogli colorati, acquerelli e pennarelli, e verrà chiesto di esprimere le loro esperienze della settimana precedente sotto forma di illustrazione. L'illustrazione può essere concreta o astratta.
Dopo aver completato le loro illustrazioni, i partecipanti le condivideranno con il gruppo. Gli altri partecipanti analizzeranno poi le illustrazioni una per una e cercheranno di identificare le questioni di fondo presentate.

**Materiali:**

- ✓ Fornire ai partecipanti i materiali necessari: *cartoncino, fogli colorati, acquerelli, colla, pennarelli*
- ✓ Spiegare come utilizzare i materiali e incoraggiare i partecipanti a sperimentare e a essere creativi.

**Istruzioni:**

**1— Introduzione** *10 minuti*

1→ Spiegare brevemente l'importanza della creatività e della consapevolezza di sé nello sviluppo personale e professionale.

2→ Introdurre l'esercizio come un modo per riscoprire il proprio lato creativo e praticare l'autoconsapevolezza.

**2— Esercizio** *45 minuti*

1→ Chiedete ai partecipanti di creare un'illustrazione delle loro esperienze della settimana precedente, sia concreta che astratta.

2→ Incoraggiare i partecipanti a usare l'immaginazione e a esprimersi liberamente.

3→ Lasciate il tempo necessario ai partecipanti per completare le loro illustrazioni.

## 3— Condivisione e analisi

*50 minuti*

1→ Chiedete ai partecipanti di condividere le loro illustrazioni con il gruppo, uno per uno.
2→ Incoraggiate gli altri partecipanti ad analizzare ogni illustrazione e a cercare di identificare le questioni di fondo presentate.
3→ Facilitare una discussione per esplorare e diverse interpretazioni e intuizioni ottenute dall'esercizio.

## 4— Conclusione

*15 minuti*

1→ Riassumere i principali insegnamenti e intuizioni ottenuti dall'esercizio
2→ Incoraggiare i partecipanti a continuare a praticare la creatività e l'autoconsapevolezza nella loro vita personale e professionale.
3→ Ringraziare i partecipanti per la loro partecipazione e concludere l'esercitazione.

## Sessione 2 *2 ore*

### Introspezione *15 minuti*

All'inizio della seconda sessione del workshop, il creatore dell'illustrazione sarà invitato a condividere con gli altri partecipanti le emozioni, i sentimenti e i pensieri che gli sono venuti in mente mentre condivideva il suo lavoro.

### Materiali:

- ✓ carta
- ✓ pastelli
- ✓ matite
- ✓ pennarelli

### Istruzioni:

#### 1— Prima attività *45 minuti*

→ I partecipanti saranno chiamati a disegnare uno "*Struzzo-Cammello*" (una *Strutocamila rumena*, che è una rappresentazione ibrida di due elementi incompatibili).

#### 2— Seconda attività *45 minuti*

→ I partecipanti lavoreranno in gruppo per creare un prototipo di un veicolo futuro utilizzando materiali malleabili come plastilina o argilla. Questo esercizio mira a mettere in evidenza il processo creativo in un contesto di gruppo.

#### 3— Sessione conclusiva *15 minuti*

→ Ai partecipanti verrà chiesto di rispondere per iscritto alla seguente domanda: "Quale storia ti racconti sull'essere creativo alla tua età? Quale sarebbe il nome di questa storia?". Questa attività si concentra sulla narrazione e sulle riflessioni personali sulla creatività.

### Attività per casa:

I partecipanti saranno invitati a far disegnare ai loro figli la loro versione di "*Struzzo-Cammello*".
Il giorno o l'attività successiva del laboratorio, i partecipanti confronteranno i loro disegni.

# 3.2

## ESERCIZI PRATICI

# Tecniche di disegno per la VF

# 3.2 ESERCIZI PRATICI

## TECNICHE DI DISEGNO PER LA FACILITAZIONE VISIVA

*4 ORE*

In questa parte del corso i partecipanti sperimenteranno come disegnare linee e forme su un supporto cartaceo, come utilizzare la scrittura a mano come strumento di facilitazione, come incorniciare la scrittura e i disegni su carta a fogli mobili, come disegnare e utilizzare diverse illustrazioni.

In più, durante la seconda parte, i partecipanti creeranno presentazioni visive basate sulle nuove competenze acquisite sul marchio e si eserciteranno ricevendo un feedback immediato e competente.

Inoltre, i partecipanti impareranno a facilitare visivamente i concetti astratti con l'aiuto di tecniche di collage e template, in modo da poterli combinare con le abilità apprese in precedenza.

### Linee e forme

**Materiali:**

- ✓ un grande foglio di carta o una lavagna,
- ✓ pennarelli o penne di diversi colori ,
- ✓ un timer

**Esercizio:**

Impostate il timer per 5 minuti e iniziate a disegnare linee e forme sulla carta o sulla lavagna. L'obiettivo è riempire l'intera superficie con linee e forme di dimensioni, spessori e colori diversi.
Si possono disegnare linee rette, linee curve, linee a zig-zag, spirali, punti, quadrati, cerchi, triangoli e qualsiasi altra forma geometrica.

**Variazioni:**

Per rendere l'esercizio più impegnativo, si possono aggiungere alcune varianti. Ad esempio, si possono disegnare linee e forme utilizzando un solo colore o una sola mano. Si può anche provare a disegnare linee e forme senza sollevare la penna o il pennarello dal foglio o dalla lavagna. Si può anche provare a disegnare linee e forme a occhi chiusi o con la mano non dominante.

### Riflessione:
Una volta terminato il tempo a disposizione, fate un passo indietro e riflettete su ciò che avete disegnato. Quali modelli, forme e colori avete usato? Che cosa avete notato del vostro stile di disegno? Avete trovato qualche linea o forma particolare più facile o più difficile da disegnare? Cosa potreste fare di diverso la prossima volta per migliorare le vostre capacità di disegno?

### Pratica:
Ripetete questo esercizio regolarmente per migliorare le vostre capacità di facilitazione visiva. Più ci si esercita, più si acquisisce sicurezza nel disegnare linee e forme e più la facilitazione visiva sarà creativa ed espressiva.

## Scrittura a mano

### Materiali:
- ✓ una penna o una matita,
- ✓ un foglio di carta,
- ✓ un timer.

### Esercizio:
Impostate il timer per 5 minuti e scrivete uno o due paragrafi di testo. Può essere qualsiasi cosa, come una citazione preferita, un racconto o un brano di un libro. Il segreto è concentrarsi sulla scrittura e renderla il più possibile ordinata e leggibile.
Prestate attenzione alla dimensione e alla spaziatura delle lettere, alla coerenza dei tratti e alla fluidità complessiva della scrittura.

### Varianti:
Per rendere l'esercizio più impegnativo, si può provare a scrivere con la mano non dominante o a utilizzare uno stile di scrittura diverso. Ad esempio, si può provare a scrivere in corsivo se di solito si scrive in stampatello, o viceversa. Si possono anche sperimentare diversi strumenti di scrittura, come una penna calligrafica o una stilografica, per vedere come influiscono sulla scrittura.

### Riflessione:
Una volta terminato il tempo a disposizione, date un'occhiata alla vostra scrittura e riflettete su ciò che avete imparato. Che cosa avete notato della vostra scrittura? Avete trovato facile o difficile scrivere in modo ordinato e leggibile? Cosa potreste fare di diverso la prossima volta per migliorare le vostre capacità di scrittura?

### Pratica:
Ripetete questo esercizio regolarmente per migliorare le vostre capacità di scrittura. Più ci si esercita, più la scrittura diventa confortevole e sicura e più sarà facile esprimersi attraverso la comunicazione scritta.

## Framings (Cornici)

### Materiali:
- ✓ un grande foglio di carta o una lavagna,
- ✓ pennarelli o penne di diversi colori ,
- ✓ un timer.

### Esercizio:
Impostate il timer per 5 minuti e disegnate un grande rettangolo o quadrato al centro del foglio o della lavagna. Questa sarà la cornice. All'interno della cornice, disegnate un'immagine semplice, come un albero, una casa o una persona. Quindi, disegnate una serie di cornici più piccole intorno alla cornice principale e aggiungete altre immagini o figure all'interno di ciascuna cornice.
È possibile utilizzare frecce o linee per collegare le cornici e creare una gerarchia visiva.

### Varianti:
Per rendere l'esercizio più impegnativo, si può provare a utilizzare forme diverse per le cornici, come cerchi, triangoli o esagoni.
Si possono anche sperimentare diversi colori e spessori delle linee per creare interesse visivo e contrasto.

### Riflessione:
Una volta terminato il tempo a disposizione, fate un passo indietro e riflettete su ciò che avete creato. Come avete utilizzato le cornici per creare una gerarchia visiva? Avete trovato facile o difficile bilanciare le dimensioni e il posizionamento delle cornici e delle immagini? Cosa potreste fare di diverso la prossima volta per migliorare le vostre capacità di incorniciatura?

### Pratica:
Ripetete questo esercizio regolarmente per migliorare le vostre capacità di inquadratura nella facilitazione visiva. Più vi eserciterete, più sarete a vostro agio e sicuri nel creare cornici visive efficaci che valorizzino il vostro messaggio e comunichino le vostre idee in modo chiaro.

# Illustrazioni

## Materiali:

- ✓ un foglio di carta
- ✓ una penna o una matita.

## Esercizio:

Scegliete un oggetto semplice, come un libro o una tazza, e fate un rapido schizzo su carta. Concentratevi sulla forma di base dell'oggetto, piuttosto che sui dettagli.
Aggiungete poi alcune semplici linee o simboli per rappresentare diversi aspetti dell'oggetto, come la funzione, lo scopo o il contesto.

## Varianti:

Per rendere l'esercizio più impegnativo, si può provare a disegnare l'oggetto da angolazioni o prospettive diverse, oppure a utilizzare stili o tecniche differenti per rappresentarlo.

## Riflessione:

Una volta terminato il disegno, prendetevi un momento per riflettere su ciò che avete creato. In che modo la vostra illustrazione ha contribuito a comunicare l'oggetto che avete scelto?
Avete trovato facile o difficile cogliere le sue caratteristiche essenziali in modo semplice e accattivante?

## Pratica:

Ripetete questo esercizio regolarmente con oggetti diversi per migliorare le vostre capacità di illustrazione nella facilitazione visiva. Più vi eserciterete, più diventerete sicuri di usare illustrazioni semplici ed efficaci per migliorare la vostra comunicazione e il vostro coinvolgimento con gli altri.

# Tecnica del collage

## Materiali:

- ✓ una selezione di riviste
- ✓ giornali o altri materiali stampati,
- ✓ forbici,
- ✓ colla,
- ✓ un grande foglio di carta o una lavagna bianca ,
- ✓ pennarelli o penne di diversi colori.

## Esercizio:

Scegliete un argomento o un tema che volete esplorare visivamente, ad esempio "sostenibilità", "innovazione" o "diversità".
Quindi, cercate tra le riviste, i giornali o altri materiali stampati le immagini e le parole che si riferiscono all'argomento o al tema.
Ritagliate le immagini e le parole che attirano la vostra attenzione e disponetele sul grande foglio di carta o sulla lavagna.
Usate la colla per attaccare le immagini e le parole sul foglio o sulla lavagna e usate i pennarelli o le penne per aggiungere altri elementi o annotazioni.

## Varianti:

Per rendere l'esercizio più impegnativo, si può provare a utilizzare una selezione limitata di immagini e parole, oppure a concentrarsi su un aspetto specifico dell'argomento o del tema. Potete anche sperimentare diversi layout e composizioni, o provare a creare un collage collaborativo con un gruppo.

## Riflessione:

Una volta completato il collage, fate un passo indietro e riflettete su ciò che avete creato. In che modo le immagini e le parole scelte hanno contribuito a comunicare l'argomento o il tema che avete scelto? Avete trovato facile o difficile trovare le immagini e le parole giuste per esprimere le vostre idee? Cosa potreste fare di diverso la prossima volta per migliorare la vostra tecnica di collage?

## Pratica:

Ripetete questo esercizio regolarmente per migliorare la vostra tecnica di collage nella facilitazione visiva. Più vi eserciterete, più diventerete sicuri di voi stessi nell'uso del collage per esprimere idee e temi complessi in modo semplice e coinvolgente.

# Tecnica del modello

## Materiali:

- ✓ un foglio di carta o una lavagna,
- ✓ una penna o un pennarello
- ✓ un modello a scelta.
  Potete creare il vostro modello o utilizzarne uno facilmente reperibile

## Esercizio:

Scegliete un argomento o un tema che volete esplorare visivamente, ad esempio "lavoro di squadra", "creatività" o "risoluzione dei problemi". Quindi, utilizzate il modello per creare una rappresentazione visiva dell'argomento o del tema.
Il modello può essere una forma o un modello semplice, come un cerchio, un quadrato o una stella, oppure può essere un disegno più complesso che si riferisce all'argomento o al tema.
Usate la penna o il pennarello per aggiungere ulteriori elementi o annotazioni al modello.

## Varianti:

Per rendere l'esercizio più impegnativo, potete provare a usare un modello diverso per ogni argomento o tema, oppure creare modelli personalizzati basati su idee o concetti specifici. Potete anche sperimentare colori o stili diversi o provare a creare un modello collaborativo con un gruppo.

## Riflessione:

Una volta completato il modello, fate un passo indietro e riflettete su ciò che avete creato. In che modo il modello ha contribuito a comunicare l'argomento o il tema che avete scelto? Avete trovato facile o difficile adattare il modello alle vostre idee? Cosa potreste fare di diverso la prossima volta per migliorare la tecnica del modello?

## Pratica:

Ripetete questo esercizio regolarmente per migliorare la tecnica dei modelli nella facilitazione visiva. Più vi eserciterete, più diventerete sicuri di voi stessi nell'uso dei modelli per esprimere idee e temi complessi in modo semplice e coinvolgente.

# 3.3

## ESERCIZI PRATICI

# Racconto fotografico

# 3.3 ESERCIZI PRATICI

# RACCONTO FOTOGRAFICO

## Racconto visivo con la fotografia digitale

### Obiettivo:

Utilizzare la fotografia digitale come strumento di narrazione visiva ed esplorare il suo potenziale per migliorare la facilitazione visiva nell'educazione degli adulti.

### Materiali:

- ✓ Fotocamere digitali *(o smartphone con funzione di fotocamera)*
- ✓ Accesso a un computer e a un software di editing delle immagini *(opzionale)*
- ✓ Strumenti di presentazione *(come PowerPoint, Google Slides o Prezi)*
- ✓ Lavagna o carta per lavagna a fogli mobili
- ✓ Marcatori

### Istruzioni:

#### 1— Introduzione *30 minuti*

1→ Introdurre il tema del visual storytelling e il suo potenziale impatto sulla facilitazione visiva nell'educazione degli adulti.

2→ Fornire una breve panoramica della fotografia digitale e del suo ruolo nella narrazione visiva.

3→ Dividete il gruppo in coppie o piccole squadre e fornite a ciascuna di esse una fotocamera digitale o uno smartphone.

#### 2— Passeggiata fotografica e raccolta di foto *2 ore*

1→ Chiedete alle squadre di fare una passeggiata fotografica fuori dall'aula (o in un'area designata) e di scattare foto come descritto nella sezione precedente.

2→ Dopo la passeggiata fotografica, chiedete a ogni squadra di cercare online altre foto che riguardino l'argomento scelto. Incoraggiateli a utilizzare risorse online che offrono foto con licenza Creative Commons, come Flickr o Unsplash.

3→ Ricordate alle squadre di fornire l'attribuzione corretta per le foto con licenza Creative Commons che utilizzano.

## 3— Selezione e post produzione delle foto

*2 ore*

1→ Chiedete alle squadre di selezionare le foto migliori e di modificarle (se necessario) utilizzando un software di editing delle immagini.

2→ Ricordate loro di considerare gli elementi visivi delle loro foto, come la composizione, il contrasto e il colore, e come contribuiscono alla storia che vogliono raccontare.

3→ Incoraggiate i team a prestare particolare attenzione alla prima e all'ultima immagine delle loro storie visive e a considerare come utilizzarle per concludere la loro storia e lasciare un impatto duraturo sullo spettatore. La prima immagine stabilisce il tono e cattura l'attenzione dello spettatore, quindi è essenziale che sia d'impatto e in grado di trasmettere immediatamente il senso della storia visiva. La prima immagine deve essere selezionata con cura per garantire che non solo catturi il messaggio principale della storia visiva, ma che risuoni anche con lo spettatore a livello emotivo. L'ultima immagine deve essere altrettanto d'impatto e scelta con cura della prima, perché sarà l'impressione duratura che lo spettatore trarrà dalla storia visiva. L'ultima immagine deve concludere efficacemente la storia, fornendo un senso di chiusura e di soddisfazione, oppure lasciare lo spettatore con un senso di curiosità e di attesa per ciò che verrà dopo. Deve essere scelta e montata con cura, proprio come la prima immagine, per garantire che comunichi efficacemente il messaggio e l'emozione della storia visiva. Utilizzando efficacemente queste immagini di chiusura, il team può creare una storia visiva potente e d'impatto che risuona con lo spettatore anche dopo la fine della storia.

## 4— Narrazione

*2 ore*

1→ Chiedete ai gruppi di creare una presentazione visiva utilizzando le foto selezionate e modificate, insieme a testi e altri elementi visivi.

2→ Incoraggiateli a pensare in modo creativo e a usare le loro foto per raccontare una storia avvincente legata al tema del workshop.

3→ Fornire l'accesso agli strumenti i presentazione (come PowerPoint, Canva Whiteboard, Google Slides o Prezi) e fornire il supporto necessario.

## 5— Riflessione

*30 minuti*

1→ Chiedete a ciascun gruppo di presentare la propria storia visiva al gruppo, spiegando le proprie scelte e la storia che volevano raccontare.

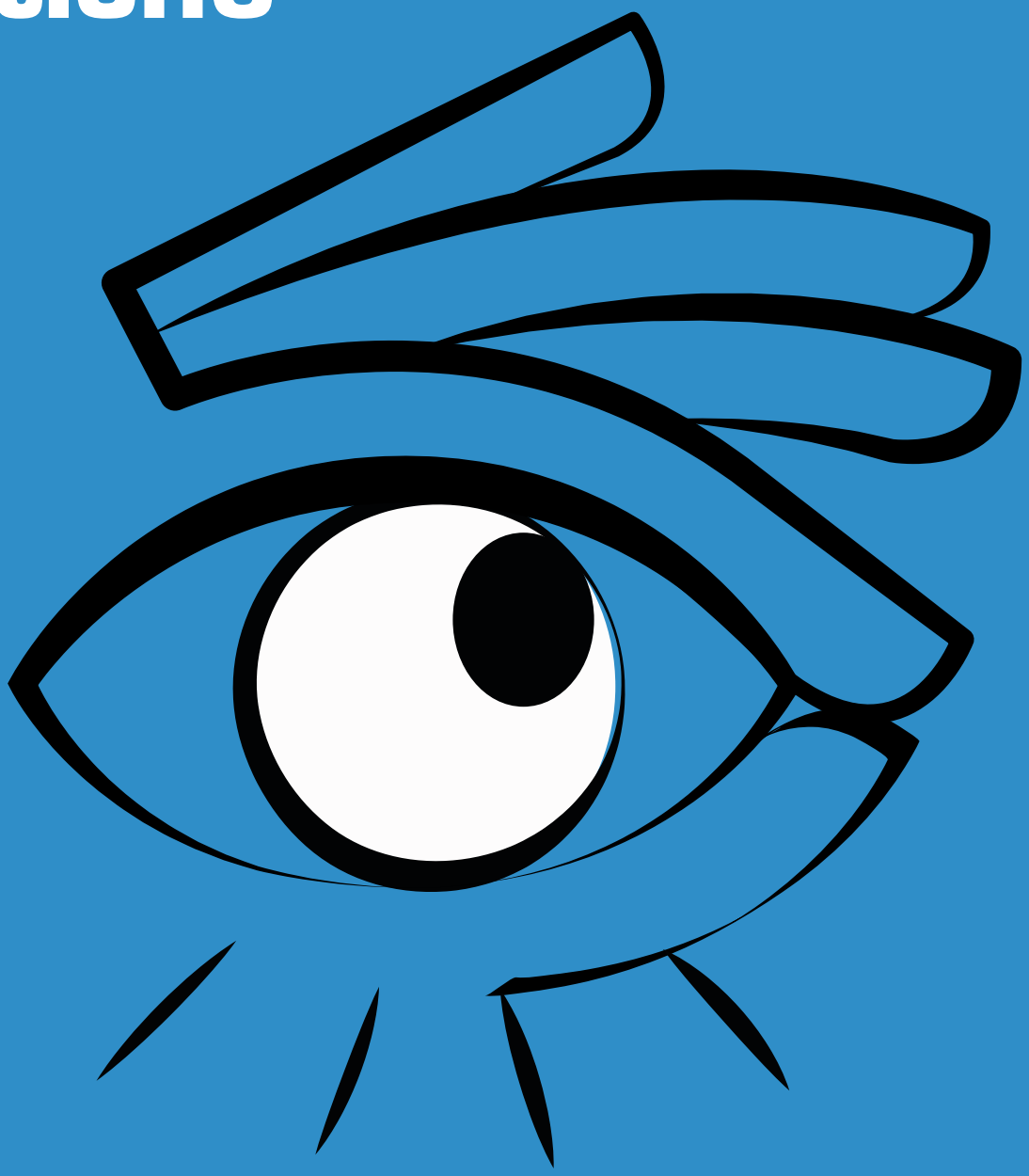
2→ Utilizzate una lavagna o un foglio a fogli mobili per catturare le intuizioni e le riflessioni chiave del gruppo, compreso il modo in cui la fotografia digitale può migliorare la facilitazione visiva nell'educazione degli adulti.

**Conclusione:**

Questo esercizio offre un modo pratico e creativo per esplorare il potenziale della fotografia digitale nella narrazione visiva e come può essere utilizzata per migliorare la facilitazione visiva nell'educazione degli adulti. Incoraggia i partecipanti a pensare oltre i metodi di insegnamento tradizionali e ad abbracciare le nuove tecnologie per coinvolgere e ispirare gli studenti.

# 4.

# Migliori pratiche



# 4.1

## MIGLIORI PRATICHE

# Buona pratica n.1

# 4.1
# MIGLIORI PRATICHE

## BUONA PRATICA N.1

### La migliore pratica n.1 in Italia per la facilitazione visiva nell'educazione degli adulti

**Introduzione:**
Questo modello è stato progettato per raccogliere le migliori pratiche di Facilitazione Visiva (VF) in Romania e in Italia nel campo dell'educazione degli adulti. L'obiettivo è quello di identificare e raccogliere metodologie, strumenti e pratiche di VF innovative e di successo provenienti da diversi contesti e Paesi, che hanno contribuito a una maggiore inclusione e coinvolgimento degli adulti poco qualificati.

**Contesto:**

→ **Nome dell'organizzazione o dell'istituzione:**
Scribing.it

→ **Sito web:**
https://www.scribing.it/visual-facilitation/

→ **Paese e città di realizzazione:**
Italia, a distanza

→ **Gruppo target:**
Educatori per adulti, formatori, facilitatori e allenatori

→ **Obiettivo:**
Fornire formazione e risorse per un'efficace facilitazione visiva in contesti professionali ed educativi, migliorando la comunicazione, la comprensione e la risoluzione dei problemi.

→ **Descrizione dell'attività:**
**Scribing.it** offre workshop, corsi e sessioni di coaching online e di persona sulle tecniche di facilitazione visiva, tra cui la registrazione grafica, lo sketchnoting e il pensiero visivo. I partecipanti imparano a utilizzare strumenti e metodi visivi per migliorare i processi di gruppo, chiarire le idee e promuovere la creatività e la collaborazione.

# Metodologia VF

→ **Quale metodologia VF è stata utilizzata?**
Registrazione grafica, sketchnoting, pensiero visivo

→ **Come è stata utilizzata la VF per supportare il processo di apprendimento?**
La VF è stata utilizzata come strumento per sostenere l'apprendimento attivo e il coinvolgimento, per migliorare la comunicazione e per facilitare la condivisione di idee e prospettive tra i partecipanti.

→ **Quali sono stati gli elementi chiave della metodologia?**
Gli elementi chiave sono stati l'uso di strumenti e tecniche visive, l'ascolto attivo, la sintesi e la narrazione.

→ **Quali sono stati i vantaggi e le sfide dell'utilizzo di questa metodologia?**
I vantaggi sono stati un maggiore coinvolgimento, una migliore conservazione e comprensione e una maggiore creatività e collaborazione. Le sfide includono la necessità di competenze e strumenti specializzati e il potenziale di distrazioni visive o interpretazioni errate.

# Strumenti e risorse:

→ **Quali strumenti sono stati utilizzati per la VF?**
Pennarelli, carta, strumenti digitali e software

→ **Come sono stati utilizzati questi strumenti** per supportare la metodologia VF?
Sono stati utilizzati strumenti per creare rappresentazioni visive di idee, concetti e discussioni, per facilitare la comunicazione e la comprensione.

→ **Quali risorse sono state necessarie per implementare l'attività VF?**
Per implementare efficacemente le attività di VF sono stati necessari strumenti, formazione e coaching.

→ **Ci sono state difficoltà nell'accesso a queste risorse?**
Tra le sfide, il costo e la disponibilità di strumenti specializzati e di formazione.

# Impatto e risultati:

→ **Qual è stato l'impatto della VF sugli studenti?**
La VF ha portato a un maggiore impegno, a una migliore comprensione e a una maggiore creatività e collaborazione tra gli studenti.

→ **In che modo la VF ha supportato il raggiungimento dei risultati di apprendimento?**
La VF ha sostenuto il raggiungimento dei risultati di apprendimento migliorando la comunicazione e la comprensione e fornendo agli studenti nuovi strumenti e metodi per la risoluzione dei problemi e il pensiero critico.

→ **Ci sono stati risultati o sfide inaspettati?**
Tra i risultati inaspettati c'è stata la scoperta di nuove prospettive e idee attraverso la sintesi visiva e la narrazione.

→ **Quali insegnamenti sono stati tratti dall'implementazione della VF in questo contesto?**
Tra le lezioni impartite, l'importanza dell'ascolto attivo e della sintesi, il valore di prospettive diverse e la necessità di una formazione e di un coaching continui.

# Raccomandazioni

→ **Quali raccomandazioni daresti ad altre organizzazioni o istituzioni che vogliono implementare la VF nell'educazione degli adulti?**
Le raccomandazioni includono l'investimento in formazione e coaching per le competenze VF, l'accesso a strumenti e risorse specializzate e l'incoraggiamento della sperimentazione e della creatività nell'uso di strumenti e metodi visivi.

→ **Quali consigli darebbe su come superare le sfide nell'implementazione della VF?**
I consigli includono l'iniziare in piccolo, la ricerca di professionisti e mentori esperti e l'adattamento dei metodi VF per soddisfare le esigenze e gli obiettivi specifici degli studenti e del contesto.

→ **Come si può utilizzare la VF per sostenere una maggiore inclusione e un maggiore impegno degli adulti poco qualificati?**
La VF può favorire una maggiore inclusione e un maggiore impegno degli adulti poco qualificati, fornendo un modo nuovo e accessibile per comunicare e comprendere idee e informazioni complesse e promuovendo la creatività e la collaborazione tra studenti diversi.

# 4.2

## MIGLIORI PRATICHE

# Buona pratica n.2

# 4.2 MIGLIORI PRATICHE

## BUONA PRATICA N.2

## La migliore pratica n.2 in Italia Per la facilitazione visiva nell'educazione degli adultI

### Contesto:

→ **Nome dell'organizzazione o dell'istituzione:**
Studio Daniele Lisi

→ **Sito web:**
https://www.danielelisi.com/projects/e-permesso-la-mia-parte-nel-mondo/

→ **Paese e città di realizzazione:**
Italia, Roma

→ **Gruppo target:**
Il target del progetto "E-Permesso - La mia parte nel mondo" è stato un gruppo di richiedenti asilo e rifugiati di età compresa tra i 16 e i 25 anni del CPIA1 di Rimini (Centro Provinciale per l'Istruzione degli Adulti).

→ **Obiettivo:**
L'obiettivo dell'utilizzo della VF in questo contesto è stato quello di facilitare l'espressione creativa dei richiedenti asilo e dei rifugiati, dando loro l'opportunità di condividere le loro esperienze e i loro sentimenti tra di loro e con la comunità in generale attraverso le attività di VF.

## Descrizione dell'attività:

Il progetto "*E-Permesso - La mia parte nel mondo*" è un'attività partecipativa di Comunicazione Sociale e Fotografia Contemporanea, in cui le attività di VF sono state integrate in un corso di 50 ore sullo sviluppo personale e professionale. I partecipanti sono stati introdotti alle tecniche e agli strumenti della VF, tra cui mappe mentali, storyboarding e infografiche. Hanno lavorato in piccoli gruppi per creare rappresentazioni visive dei loro obiettivi personali e professionali, delle loro aspirazioni e delle loro competenze e hanno presentato il loro lavoro al resto del gruppo.

## Metodologia VF

→ La metodologia VF utilizzata si è basata sulla creazione di uno spazio collaborativo e inclusivo in cui tutti potessero sentirsi a proprio agio nel condividere le proprie idee e sensazioni attraverso mezzi visivi.

→ Il facilitatore della VF ha utilizzato diverse tecniche, come mappe mentali, esercizi di disegno e discussioni di gruppo, per incoraggiare i partecipanti a esprimersi visivamente e a condividere le proprie esperienze.

→ Gli elementi chiave della metodologia sono stati l'uso di rappresentazioni metaforiche e simboliche, l'enfasi sull'inclusività e la collaborazione e la creazione di uno spazio sicuro e di supporto per l'espressione.

→ I vantaggi dell'utilizzo di questa metodologia sono stati la creazione di una rappresentazione visiva potente e commovente delle esperienze dei partecipanti, lo sviluppo di nuove competenze artistiche e di fiducia, nonché la costruzione di un senso di comunità e di sostegno reciproco tra i partecipanti.

→ Una sfida nell'utilizzo di questa metodologia è stata la necessità di adattare i laboratori ai diversi livelli di abilità ed esperienza artistica dei partecipanti.

## Strumenti e risorse

→ I principali strumenti utilizzati per la VF in questo progetto sono tati penne, pennarelli e grandi fogli di carta, che sono stati utilizzati per creare il murale.

→ Questi strumenti sono stati utilizzati per supportare l a metodologia VF, fornendo ai partecipanti un mezzo visivo per esprimere le loro idee e i loro sentimenti.

→ Le risorse necessarie per implementare l'attività di VF includevano i materiali per il murale, l'esperienza del facilitatore nelle tecniche di VF e uno spazio adatto per i laboratori.

→ Una sfida nell'accesso a queste risorse è stata la necessità di garantire i finanziamenti per i materiali e gli onorari dei facilitatori.

## Impatto e risultati:

→ L'impatto della VF sugli studenti è stato quello di poter esprimere le loro esperienze e i loro sentimenti in modo potente e significativo e di condividere le loro storie con la comunità.

→ La VF ha sostenuto il raggiungimento dei risultati di apprendimento promuovendo l'espressione creativa, lo sviluppo di abilità artistiche e la costruzione di una comunità e di un sostegno reciproco tra i partecipanti.

→ Un risultato inaspettato è stato l'impatto positivo che il progetto ha avuto sulla comunità in generale, che è stata commossa e ispirata dal murale dei partecipanti e dalle storie che rappresentava.

→ Una lezione appresa dall'implementazione della VF in questo contesto è stata l'importanza di creare uno spazio sicuro e di supporto per l'espressione, e la necessità di essere flessibili e adattabili in risposta alle esigenze e alle esperienze dei partecipanti.

## Raccomandazioni

→ Le organizzazioni o le istituzioni che vogliono implementare la VF nell'educazione degli adulti dovrebbero dare priorità alla creazione di uno spazio sicuro e inclusivo per l'espressione e all'uso di mezzi visivi per sostenere l'espressione creativa e lo sviluppo delle abilità degli studenti.

→ Un consiglio per superare le sfide nell'implementazione della VF è quello di essere flessibili e adattabili, e di dare priorità alle esigenze e alle esperienze degli studenti rispetto a una rigida aderenza a una metodologia o a un approccio specifico.

→ La VF può essere utilizzata per sostenere una maggiore inclusione e un maggiore impegno degli adulti poco qualificati, fornendo un mezzo di espressione visiva accessibile a tutti, indipendentemente dalla lingua o dal background educativo.

# 4.3

## MIGLIORI PRATICHE

# Buona pratica n.3

# 4.3 MIGLIORI PRATICHE

## BUONA PRATICA N.3

## ROMANIA
## La maggior parte delle storie inizia con *"C'era una volta un..."*

**Contesto:**

→ **Nome dell'organizzazione o dell'istituzione:**
Fondazione Banca OTP

→ **Sito web:**
https://fundatiaotpbank.ro/2021/09/18/fitness-financiar/

→ **Paese e città di realizzazione:**
Romania, a distanza

→ **Gruppo target:**
Adulti in generale

→ **Obiettivo:**
Fornire una formazione di educazione finanziaria utilizzando la facilitazione visiva

→ **Descrizione dell'attività:**
L'attività consisteva nel fornire il programma Financial Fitness, un programma di educazione finanziaria per adulti. Il programma consisteva in otto moduli, ciascuno della durata di due ore, da completare nell'arco di otto settimane, e richiedeva ai partecipanti di impegnarsi a completare i compiti e a discutere vari argomenti finanziari con i membri della famiglia.

# Metodologia VF:

→ **Quale metodologia VF è stata utilizzata?**
✓ La metodologia della VF si è basata su esercizi di disegno che hanno aiutato i partecipanti a immaginare il loro rapporto con il denaro e a condividere le idee in un luogo sicuro.

→ **Come è stata utilizzata la VF per supportare il processo di apprendimento?**
✓ La VF ha aiutato il facilitatore a creare dei punti fermi per la discussione successiva e gli argomenti del programma.

→ **Quali sono stati gli elementi chiave della metodologia?**
✓ Gli elementi chiave della metodologia sono stati l'aumento della creatività dei partecipanti e la loro disponibilità a condividere con i colleghi le informazioni sul rapporto con il denaro.

→ **Quali sono stati i vantaggi e le sfide dell'utilizzo di questa metodologia?**
✓ Il vantaggio principale di questa metodologia è stato che i partecipanti si sono resi conto dei loro progressi in relazione alla gestione del denaro durante il programma. La sfida principale è stata quella di realizzare il primo disegno, perché la maggior parte dei partecipanti non aveva molta familiarità con questo tipo di approccio.

# Strumenti e risorse

→ **Quali strumenti sono stati utilizzati per la VF?**
✓ Pennarelli, carta.

→ **Come sono stati utilizzati questi strumenti per supportare la metodologia VF?**
✓ Disegno.

→ **Quali risorse sono state necessarie per implementare l'attività VF?**
✓ Formazione e strumenti.

→ **Ci sono state difficoltà nell'accesso a queste risorse?**
✓ No.

# Impatto e risultati

→ **Qual è stato l'impatto della VF sugli studenti?**
✓ La VF ha aiutato gli studenti a capire le somiglianze e anche le differenze tra loro.

→ **In che modo la VF ha supportato il raggiungimento dei risultati di apprendimento?**
✓ La VF ha supportato il raggiungimento dei risultati di apprendimento creando uno spazio sicuro per le discussioni e condividendo le migliori pratiche di gestione del denaro.

→ **Ci sono stati risultati o sfide inaspettati?**
✓ Un risultato inaspettato sono stati i momenti "aha" relativi ad argomenti a cui i partecipanti non avevano mai pensato prima.

→ **Quali insegnamenti sono stati tratti dall'implementazione della VF in questo contesto?**
✓ La lezione principale appresa è stata che le persone amano giocare durante i processi di apprendimento. Sono diventate molto più ricettive quando le informazioni sono state condivise in modo gioioso.

# Raccomandazioni

→ **Quali raccomandazioni daresti ad altre organizzazioni o istituzioni che vogliono implementare la VF nell'educazione degli adulti?**
✓ La VF è uno strumento molto potente nella formazione degli adulti. I partecipanti diventano più creativi quando vengono sfidati a partecipare a una sessione di VF.

→ **Quali consigli darebbe su come superare le sfide nell'implementazione della VF?**
✓ Provate diversi strumenti di VF fino a trovare quello più adatto a voi.

→ **Come si può utilizzare la VF per sostenere una maggiore inclusione e un maggiore impegno degli adulti poco qualificati?**
✓ La VF può essere vista come un linguaggio universale a cui i partecipanti possono accedere facilmente.

## La storia dall'interno

Questa storia ha qualcosa di particolare, soprattutto perché è legata alla mia esperienza professionale, riguarda le persone e la loro esperienza durante il processo di apprendimento ed è stata un vero e proprio momento "*aha*" per me.

Nel 2017 ho iniziato a lavorare presso la *Fondazione Banca OTP.*
Il mio lavoro consisteva nell'erogare il programma *Financial Fitness*, un programma di educazione finanziaria per adulti.
Anche se avevo alcuni anni di esperienza nella formazione, l'argomento in sé rappresentava una sfida per me, poiché all'epoca mi basavo solo sulla mia esperienza personale nella gestione del denaro. Inoltre, essendo una persona generalmente prudente e poco propensa al rischio, non ero sicura di avere storie rilevanti da condividere con i partecipanti. Inoltre, i creatori di questo programma avevano sviluppato otto moduli di due ore ciascuno da coprire in otto settimane. La mia preoccupazione principale era che questo tipo di programma, anche se l'argomento è molto interessante, potesse essere impegnativo perché implicava una grande disciplina da parte dei partecipanti.
Partecipare otto volte a questo programma dall'inizio alla fine, fare i "compiti a casa" da soli o con il supporto della famiglia e discutere molti argomenti con i membri della famiglia non era una cosa da poco.

Tuttavia, mi sono incuriosita molto pensando a come avrei potuto misurare i progressi di ciascun partecipante durante il programma di otto settimane, così mi è venuta un'idea e ho deciso di applicarla fin dalla prima sessione. I partecipanti del mio primo gruppo erano dipendenti di una società di architettura che aveva realizzato il progetto di ridisegno dell'ufficio della fondazione.
La maggior parte di loro era molto giovane, all'inizio della carriera, con una mente artistica ma anche con poche nozioni sul denaro e sulla sua gestione.

La mia idea era di invitarli a disegnare il loro rapporto con il denaro e a condividerlo con i colleghi, se lo ritenevano un luogo sicuro.
In seguito, ho deciso di conservare tutti i disegni per creare dei punti di riferimento per le discussioni e gli argomenti che avremmo affrontato nei prossimi workshop. Ho pensato che questi disegni avrebbero aiutato i partecipanti a essere più consapevoli dei loro progressi in relazione alla gestione del denaro durante le 8 settimane del programma. Ho invitato i partecipanti a fare dei cambiamenti sui loro progressi e a presentarli al gruppo, illustrando anche i punti d'azione che si erano prefissati dopo aver partecipato al programma.

Questo esercizio è stato molto positivo soprattutto perché i partecipanti sono stati molto aperti a condividere con i colleghi le informazioni sul loro rapporto con le finanze. Inoltre, hanno scoperto che i loro rapporti erano abbastanza simili e hanno capito quali piccoli cambiamenti potevano apportare al modo in cui spendevano i loro soldi. Allo stesso tempo, hanno capito che potevano proteggersi dai danni finanziari utilizzando prodotti assicurativi o semplicemente creando fondi di emergenza.
Inoltre, ci sono state discussioni molto interessanti sulla pensione e sul sostegno finanziario ai figli durante gli studi universitari, anche se la maggior parte di loro era lontana da questi due momenti.
Un altro vantaggio di questo esercizio è stato che i partecipanti hanno avuto il tempo di riflettere sul loro comportamento in merito alla gestione dei loro guadagni.
Sono stato felice di vedere che hanno avuto molti momenti "*aha*" quando abbiamo discusso di argomenti come il reddito, le spese, il bilancio personale e familiare, i fondi di emergenza, i prestiti, la pensione, le assicurazioni, i risparmi, gli investimenti e i prodotti finanziari.

Nell'ultimo workshop abbiamo creato una sorta di "esposizione". Ho invitato ogni partecipante a prendere il suo disegno e a condividere con gli altri ciò che è cambiato nel suo rapporto con il denaro, quali decisioni vuole attuare nella gestione delle sue finanze o come pensa di cambiare il suo comportamento per diventare più stabile finanziariamente.
Ho continuato a usare questo esercizio per i corsi successivi, visto il suo impatto sui partecipanti. Credo che la facilitazione visiva sia stata un metodo molto utile per aiutare i partecipanti a capire il loro rapporto con il denaro e come è cambiato.

# 4.4

## MIGLIORI PRATICHE

# Buona pratica n.4

# 4.4 MIGLIORI PRATICHE

## BUONA PRATICA N.4

### Contesto:

→ **Nome dell'organizzazione o dell'istituzione:**
Fondazione Banca OTP

→ **Sito web:**
https://fundatiaotpbank.ro/2021/09/18/fitness-financiar/

→ **Paese e città di realizzazione:**
Romania, a distanza

→ **Gruppo target:**
Adulti in generale

→ **Obiettivo:**
Fornire una formazione di educazione finanziaria utilizzando la facilitazione visiva

→ **Descrizione dell'attività:**
L'attività consisteva nel fornire il programma Financial Fitness, un programma di educazione finanziaria per adulti. Il programma consisteva in otto moduli, ciascuno della durata di due ore, da completare nell'arco di otto settimane, e richiedeva ai partecipanti di impegnarsi a completare i compiti e a discutere vari argomenti finanziari con i membri della famiglia.

# Metodologia VF

### → Quale metodologia VF è stata utilizzata?

✓ La piattaforma di *Mentimeter* include una serie di supporti visivi personalizzabili come grafici, diagrammi e nuvole di parole, progettati per aiutare gli utenti a coinvolgere il pubblico e a trasmettere le informazioni in modo visivamente più accattivante. Inoltre, la piattaforma offre vari modelli e temi di presentazione che incorporano principi di design per creare una presentazione più coesa e visivamente piacevole. *Mentimeter* incorpora elementi di design e comunicazione visiva per migliorare l'esperienza dell'utente e creare presentazioni coinvolgenti.

### → Come è stata utilizzata la VF per supportare il processo di apprendimento?

✓ Con l'aiuto di *Mentimeter* e delle sue tecniche di facilitazione visiva, il processo di apprendimento è stato migliorato creando presentazioni coinvolgenti e interattive che aiutano i discenti a trattenere le informazioni, a collaborare con gli altri e a partecipare attivamente al processo di apprendimento.

### → Quali sono stati gli elementi chiave della metodologia?

✓ Gli elementi chiave consistono in ausili visivi che aiutano i partecipanti a comprendere e trattenere le informazioni in modo più efficiente, collaborazione che consente e sfida i partecipanti a condividere le idee, costruire il consenso e risolvere i problemi insieme, partecipazione attiva che incoraggia la partecipazione attiva al processo condividendo le proprie idee.

### → Quali sono stati i vantaggi e le sfide dell'utilizzo di questa metodologia?

✓ Il miglioramento della ritenzione e della comprensione, l'aumento del coinvolgimento, una comunicazione più efficace, una maggiore creatività e innovazione sono i benefici più importanti. Tra le sfide, ci sono l'accessibilità limitata, i vincoli di tempo, le competenze limitate e le difficoltà tecniche. Nel complesso, i benefici dell'uso della metodologia di facilitazione visiva possono superare le sfide, soprattutto quando si tratta di coinvolgere i discenti e migliorare la ritenzione e la comprensione. Tuttavia, i facilitatori devono essere consapevoli delle sfide e adottare misure per affrontarle, al fine di garantire un'esperienza di apprendimento efficace e di successo.

# Strumenti e risorse

→ **Quali strumenti sono stati utilizzati per la VF?**

✓ *Mentimeter* - uno strumento interattivo per presentazioni e sondaggi che coinvolge il pubblico attraverso sondaggi dal vivo, quiz e domande aperte.

→ **Come sono stati utilizzati questi strumenti per supportare la metodologia VF?**

✓ Gli strumenti e le funzionalità di *Mentimeter,* come le presentazioni interattive (che consentono agli utenti di coinvolgere il pubblico), gli ausili visivi (grafici, diagrammi e nuvole di parole che possono essere utilizzati per trasmettere le informazioni in modo visivamente più accattivante), l'apprendimento collaborativo (che consente ai partecipanti di collaborare in tempo reale attraverso funzionalità come le nuvole di parole e le sessioni di brainstorming) e la flessibilità (che consente di regolare il ritmo della presentazione, di cambiare gli ausili visivi o il tema e di rispondere ai feedback dei partecipanti).

→ **Quali risorse sono state necessarie per implementare l'attività VF?**

✓ L'implementazione di un'attività di facilitazione visiva attraverso *Mentimeter* richiede alcune risorse di base, tra cui un computer o un dispositivo mobile, un account *Mentimeter*, materiali di presentazione, l'accesso alle funzioni di *Mentimeter*, attrezzature audio e visive e tempo per la preparazione.

→ **Ci sono state difficoltà nell'accesso a queste risorse?**

✓ Le difficoltà di accesso alle risorse necessarie per implementare un'attività di facilitazione visiva attraverso *Mentimeter* possono variare a seconda delle circostanze dell'utente. Dalla limitata connettività a Internet alle difficoltà tecniche combinate con una scarsa competenza, tutti questi fattori possono creare frustrazione e disimpegno da parte del pubblico. Tuttavia, gli utenti possono superare queste sfide grazie a una pianificazione adeguata, alla formazione e al supporto del servizio clienti di *Mentimeter* o della comunità di utenti.

# Impatto e risultati

→ **Qual è stato l'impatto della VF sugli studenti?**

✓ L'impatto della (VF) sugli studenti che utilizzano *Mentimeter* può essere positivo in vari modi: maggiore coinvolgimento, migliore comprensione e ritenzione, maggiore interazione e collaborazione e feedback in tempo reale.

→ **In che modo la VF ha supportato il raggiungimento dei risultati di apprendimento?**

✓ Il mentimetro può supportare il raggiungimento dei risultati di apprendimento promuovendo la chiarezza e la comprensione, l'impegno attivo e la partecipazione, la collaborazione e il lavoro di squadra, il feedback in tempo reale e la riflessione, l'applicazione e il trasferimento dell'apprendimento.

→ **Ci sono stati risultati o sfide inaspettati?**

✓ Oltre ad alcune sfide specifiche legate all'uso della tecnologia, ve ne sono altre, tra cui i diversi stili di apprendimento di alcuni studenti. Gli educatori potrebbero dover prendere in considerazione la possibilità di incorporare diversi metodi di insegnamento per adattarsi ai diversi stili di apprendimento. Quando si utilizzano le attività di VF con il *Mentimeter* possono verificarsi anche risultati inaspettati. Ad esempio, alcuni studenti possono rispondere agli aiuti visivi o alle funzioni interattive in modo diverso da quanto previsto, il che può influire sui risultati dell'apprendimento.

→ **Quali insegnamenti sono stati tratti dall'implementazione della VF in questo contesto?**

✓ L'implementazione di attività di VF utilizzando *Mentimeter* può fornire lezioni preziose per gli educatori, come l'importanza della pianificazione (un'adeguata preparazione può aiutare a garantire che l'attività di VF si svolga in modo fluido ed efficace), la flessibilità e l'adattabilità (essere aperti ad adattare e modificare l'attività in base al feedback degli studenti può aiutare a ottimizzare i risultati di apprendimento), la comunicazione efficace, l'importanza del feedback e l'integrazione con altri metodi di insegnamento. Incorporando questi insegnamenti nelle loro pratiche didattiche, gli educatori possono migliorare l'efficacia del loro insegnamento e ottimizzare i risultati di apprendimento per i loro studenti.

# Raccomandazioni

→ **Quali raccomandazioni daresti ad altre organizzazioni o istituzioni che vogliono implementare la VF nell'educazione degli adulti?**

✓ Ecco alcune raccomandazioni da tenere in considerazione:

**1- Iniziare con obiettivi di apprendimento chiari:** Prima di implementare le attività di VF, definire chiaramente gli obiettivi di apprendimento e identificare i concetti chiave che gli studenti devono comprendere.

**2- Scegliere gli strumenti giusti** che meglio si adattano alle esigenze dei discenti e agli obiettivi di apprendimento dell'attività VF.

**3- Formare gli educatori sull'uso degli strumenti,** sui principi della VF e sulle migliori pratiche per facilitare le attività di VF.

Seguendo queste raccomandazioni, le organizzazioni o le istituzioni possono implementare con successo la VF nell'educazione degli adulti e migliorare l'esperienza di apprendimento dei discenti adulti.

→ **Quali consigli darebbe su come superare le sfide nell'implementazione della VF?**

✓ L'implementazione di attività di facilitazione visiva (VF) può presentare diverse sfide: problemi tecnici, mancanza di impegno, stili di apprendimento diversi, risorse limitate, resistenza al cambiamento. Affrontando queste sfide, gli educatori possono implementare con successo le attività di VF e migliorare l'esperienza di apprendimento degli studenti adulti.

→ **Come si può utilizzare la VF per sostenere una maggiore inclusione e un maggiore impegno degli adulti poco qualificati?**

✓ La facilitazione visiva (VF) può essere utilizzata per sostenere una maggiore inclusione e coinvolgimento degli adulti poco qualificati in diversi modi: accessibilità (la VF può rendere l'apprendimento più accessibile per gli adulti poco qualificati che possono avere difficoltà con i metodi di insegnamento tradizionali); personalizzazione (la VF può essere adattata alle esigenze di apprendimento individuali; coinvolgimento (la VF può aumentare il coinvolgimento degli adulti poco qualificati creando un'esperienza di apprendimento più interattiva e visivamente attraente); responsabilizzazione (la VF può responsabilizzare gli adulti poco qualificati dando loro gli strumenti e la fiducia per esprimere le proprie idee e opinioni).

# La storia dall'interno

Da quando ho iniziato la mia carriera di formatore, volevo fare qualcosa di diverso, in modo che i miei partecipanti potessero essere coinvolti attivamente in varie esperienze di apprendimento. Per prima cosa, ho cercato di creare presentazioni *PowerPoint* di grande impatto, in cui potessi trasmettere efficacemente il contenuto delle rispettive sessioni con l'aiuto di tecniche semplici.

Allo stesso tempo, ho esplorato vari altri modi per trasmettere visivamente idee, concetti e temi diversi per renderli facili da seguire e da capire. Nelle mie sessioni di formazione ho sempre cercato di rendere i partecipanti protagonisti dei rispettivi incontri. Nel corso della mia ricerca, un giorno ho assistito, come partecipante, a una presentazione diversa da tutte le altre fino a quel momento. La persona davanti a noi, i partecipanti, presentava utilizzando un metodo innovativo che non avevo mai visto o sentito prima. Si trattava di una piattaforma digitale chiamata *Mentimeter*. Ciò che la rendeva assolutamente spettacolare era la possibilità per i partecipanti di interagire con il relatore in tempo reale. Inoltre, il modo in cui *Mentimeter* è stato utilizzato era molto semplice e alla portata di ogni partecipante che avesse uno smartphone connesso a Internet.

Come insegnante, *Mentimeter* vi aiuta a trasmettere informazioni, a tastare il polso ai partecipanti e a stimolare lo spirito competitivo di chi vi sta di fronte. Come partecipante, *Mentimeter* vi mette immediatamente in contatto con l'esperienza di apprendimento a cui state partecipando. E nel caso delle competizioni, anche se *Mentimeter* alla fine designa un unico vincitore, tutti i partecipanti ricevono una ricompensa: quella di aver assistito a un'esperienza memorabile, in cui non solo hanno imparato cose nuove e informazioni che possono essere utili per loro, ma lo hanno fatto in un modo non convenzionale e attraente. Perché, essenzialmente, *Mentimeter*, in quanto strumento di facilitazione visiva, mira a far sì che i partecipanti contribuiscano effettivamente alla realizzazione della rispettiva sessione attraverso idee e feedback in tempo reale.

Dal giorno in cui ci siamo incontrati, *Mentimeter* è diventato uno dei miei migliori "amici". Mi affido a lui per qualsiasi presentazione o workshop. E non solo non mi ha mai deluso, ma ha facilitato la mia sperimentazione con momenti particolarmente interessanti e a volte anche divertenti, indipendentemente dal profilo dei partecipanti a una sessione o all'altra, dalla loro età o dalla loro professione. Tutti partecipano con la stessa curiosità (all'inizio) che poi si trasforma in una straordinaria energia.

# L'ARTE DELL'APPRENDIMENTO:

## Kit di Strumenti per la Facilitazione Visiva

VISION — FACILITAZIONE VISIVA
E CREATIVITÀ PER ADULTI
CON BASSE COMPETENZE

**NUMERO DEL PROGETTO:**
2022-1-RO01-KA210-ADU-000082451

**IMPLEMENTATO DA:**

Fundația otpbank România

POT PROJECT

Co-funded by the European Union

AUTORI

Corina Vele,
Adriana Ioniță,
Adrian Căruceru,
Mihai Deaconu,
Fabrizio Troccoli