



ISTITUTO COMPRENSIVO "SAN GIROLAMO"

Venezia, Cannaregio 3022/A, CAP 30121 Tel. 041 717336 – fax 041 721789

e – mail VEIC84200T@istruzione.it – VEIC84200T@pec.istruzione.it

Codice Scuola VEIC84200T

VENEZIA

Com. N. 51/COMUNE

Venezia, 23.02.2017

AI DOCENTI

Oggetto: Interventi in autoformazione giovedì 2 marzo ore 17:00 – incontri di approfondimento su "Lavorare con la LIM" – proposta di lavoro della docente Elisabetta Smaniotto: **Produrre files multimediali al fine di documentare, commentare e integrare percorsi didattici con la LIM**

Come previsto dal calendario com. 49 comune del 15.02.2017 [Collegi dei docenti e attività comunque riferibili a quanto previsto nel CCNL vigente art. 29, comma 3, lettera \(a\) realizzate fino ad ora – calendario attività di Collegio nel periodo febbraio – maggio 2017 – Calendario attività incontri professionali di approfondimento in autoformazione come da ipotesi 19.12.2016 \(vd com. Comune 42 del 9.01.2017\)](#), con riferimento alle iniziative proposte nel com. 42 comune citato, i docenti interessati della scuola primaria e secondaria sono invitati al primo incontro in programma per il giorno giovedì 2 marzo presso la sede G. Gallina, ore 17:00.

Ferma restando la possibilità di tutti i docenti interessati ad incontrarsi per confrontare le proprie esperienze e identificare itinerari comuni di approfondimento, presento di seguito la proposta della docente Elisabetta Smaniotto che mette a disposizione competenze legate alla realizzazione, trattamento, modifica di files multimediali al fine di documentare, commentare e integrare percorsi didattici con la LIM.

Al fine di consentire la sperimentazione delle attività proposte e l'esercizio nell'applicazione delle azioni previste dai software sarà opportuno contenere il numero dei docenti partecipanti a questa proposta di autoformazione.

Segue il testo della proposta di intervento della docente Elisabetta Smaniotto.

Nel sito, come allegato al presente comunicato, sondaggio per la manifestazione di interesse alla partecipazione all'iniziativa.

Per ogni ulteriore informazione rivolgetevi direttamente alla docente, contattandola via e-mail o presso la sede di servizio.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
prof. Alberto Solesin

PROPOSTA PER INCONTRI DI AUTOFORMAZIONE

APPROFONDIMENTO DELLA FORMAZIONE LIM

CREARE FILMATI AL FINE DI DOCUMENTARE, COMMENTARE, APPROFONDIRE, INTEGRARE PERCORSI DIDATTICI

PRIMO INCONTRO Produrre files multimediali al fine di documentare, commentare e integrare percorsi didattici con la LIM
<ul style="list-style-type: none">- Introduzione ai formati video più comuni e ai software free di editing video- Esempi di programmi per convertire video: Any video converter e Freemake Video Converter- Download e salvataggio di video da you tube- Download e salvataggio di brani musicali da you tube- Introduzione alle funzionalità di Windows Live Movie Maker<ul style="list-style-type: none">✓ Aggiungere video, foto e musica✓ Utilizzare gli strumenti testo e gli strumenti video✓ Applicare animazioni ed effetti visivi- Inserimento dei materiali prodotti in un file Easiteach (*.etng)
DURATA PREVISTA: 2 ORE
SECONDO INCONTRO Creare filmati con Windows Live Movie Maker a partire da video auto prodotti, filmati scaricati da you tube, foto e immagini.
<ul style="list-style-type: none">- Montaggio di filmati: tagliare e aggiungere immagini a un video, aggiungere il testo- Unione di due file video- Creazione di scritte in movimento all'interno del video.- Aggiunta o sostituzione di musica.- Prova pratica di produzione di un filmato a partire da una serie di materiali a disposizione- Inserimento dei materiali prodotti in un file Easiteach (*.etng)- Inserimento di filmati prodotti in una piattaforma di condivisione
DURATA PREVISTA: 2 ORE
TERZO INCONTRO Introduzione ad alcuni semplici software utilizzabili dagli alunni
<ul style="list-style-type: none">- Produzione di ebook autoeseguibili con il software Primilibri<ul style="list-style-type: none">✓ Inserire registrazioni audio, musiche, sfondi, immagini✓ Creare direttamente disegni da inserire nel libro- Produzione di presentazioni e album fotografici animati con il software Photo story 3<ul style="list-style-type: none">✓ Inserire immagini e titoli✓ Registrare commenti e personalizzare il movimento✓ Aggiungere musica di sottofondo- Inserimento dei materiali prodotti in un file Easiteach (*.etng)
DURATA PREVISTA: 2 ORE
Al fine di consentire la sperimentazione delle attività proposte e l'esercizio nell'applicazione delle azioni previste dai software sarà necessario contenere il numero dei docenti partecipanti a questa proposta di autoformazione.

PRIMO INCONTRO

Giovedì 2 marzo – Scuola Gallina ore 17.00 – 19.00

Produrre files multimediali al fine di documentare, commentare e integrare percorsi didattici con la LIM

- Introduzione ai formati video più comuni e ai software free di editing video
- Esempi di programmi per convertire video: Any video converter e Freemake Video Converter
- Download e salvataggio di video da you tube
- Download e salvataggio di brani musicali da you tube
- Introduzione alle funzionalità di Windows Live Movie Maker
 - ✓ Aggiungere video, foto e musica
 - ✓ Utilizzare gli strumenti testo e gli strumenti video
 - ✓ Applicare animazioni ed effetti visivi
- Inserimento dei materiali prodotti in un file Easiteach (*.etng)

Le ragioni della proposta

Per i docenti

Tra i filmati pubblicati nei vari social network dedicati alla condivisione di video, alcuni sono particolarmente indicati per la nostra attività di insegnamento. Ci si aprirebbero diverse opportunità se potessimo renderli interattivi. Se avessimo la possibilità di manipolarli, inserendo nei punti che riteniamo più adatti: note, commenti, link a risorse presenti sul web, domande, istruzioni... (v. anche <https://edpuzzle.com/>)

Esempio di utilizzo di video prodotti dal docente

- ✓ Documentazione di un'attività della classe con immagini e filmati autoprodotti
- ✓ Trasposizione video di una ricerca
- ✓ Creazione di video di canzoni con immagini e testo.
- ✓ Pubblicazione in un filmato dei disegni degli alunni.
- ✓ Verificare se esistono on-line video interessanti inerenti a ciò che si sta trattando in classe e utilizzarli.
- ✓ Fornire materiali nell'ambito del flipped learning.

Per gli alunni

Finalità

- Creare un filmato di carattere educativo per chi lo produce e per chi ne fruisce
- Apprendere linguaggi e tecnologie ma anche competenze di natura relazionale e di organizzazione personale e collettiva
- Riflettere sulle attività svolte
- Trasmettere il sapere ad altri gruppi
- Mantenere la memoria
- Autovalutarsi

Esempio di utilizzo di video prodotti dagli alunni

- ✓ Realizzare un prodotto efficace per comunicare progetti/attività
- ✓ Telegiornale al fine di approfondire argomenti di vita scolastica, accompagnato da interviste. Testi e domande vanno preparati dal gruppo.
- ✓ Fiction a brevi episodi con soggetto discusso e sceneggiatura scritta dagli alunni. Il lavoro può essere preceduto dalla rappresentazione dello storyboard.

- ✓ **Digital Storytelling** ovvero la narrazione realizzata con strumenti digitali: consiste nell'organizzare contenuti selezionati dal web in un sistema coerente, retto da una struttura narrativa, in modo da ottenere un racconto costituito da molteplici elementi di vario formato (video, audio, immagini, testi, mappe, ecc.) A questo proposito interessante il blog <https://ilpiccolobit.blogspot.com/>. Esistono anche web app specifiche per la creazione di narrazioni digitali: Storyjumper, ToonDoo, Zooburst, Storypark.com

Formati e codec

Esistono diversi formati dedicati ai file video, tutti piuttosto diffusi. Vedremo le alternative a disposizione, tra i diversi **formati video**. Il formato file può essere considerato una sorta di contenitore, al cui interno si trovano i dati compressi usando un determinato codec.

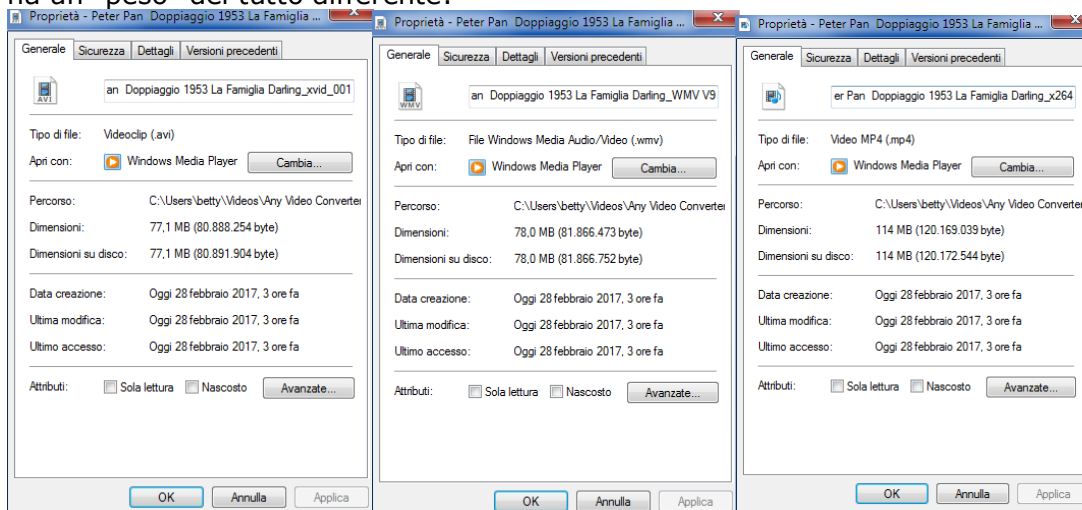
Un CODEC è un programma che si occupa di trasformare - codificare e decodificare - un segnale analogico (audio o video) in digitale. Questa trasformazione avviene mediante la compressione del segnale originale che viene reso "più leggero" al fine di una sua più facile archiviazione e trasmissibilità

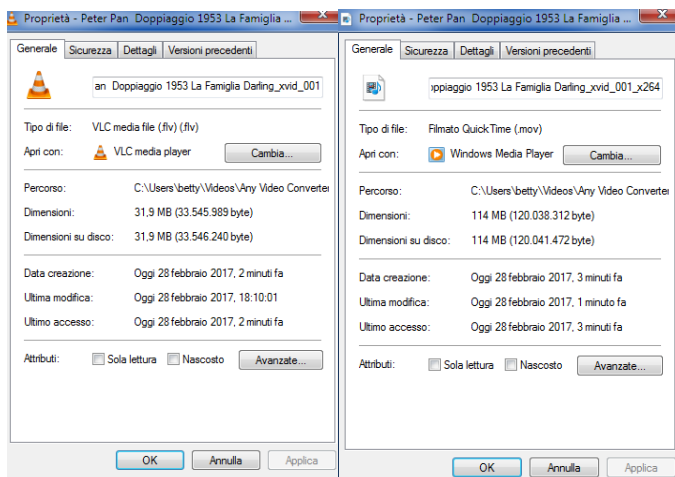
Di seguito i formati più comuni supportati dai software più comuni come Powerpoint:

Formati di file video supportati

Formato di file	Estensione
File Windows Video (Alcuni file con estensione avi potrebbero richiedere codec aggiuntivi)	asf
File Windows Video (Alcuni file con estensione avi potrebbero richiedere codec aggiuntivi)	avi
File video MP4*	mp4, m4v, mov
Filmato	mpg o mpeg
Adobe Flash Media**	swf
File video Windows Media	wmv

Confronto tra le estensioni video più comuni. Lo stesso filmato, salvato in estensioni diverse, ha un "peso" del tutto differente:

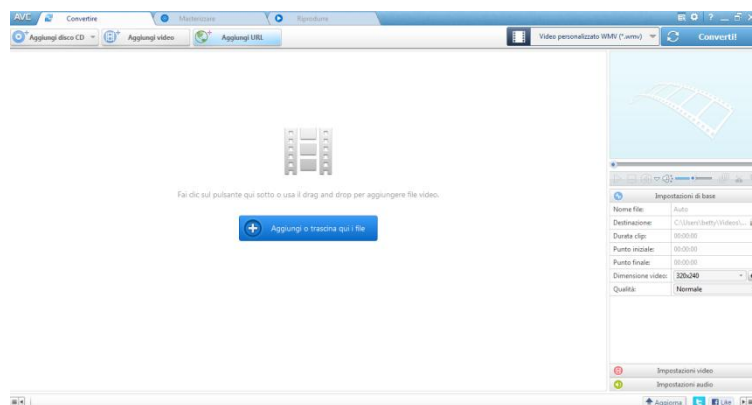




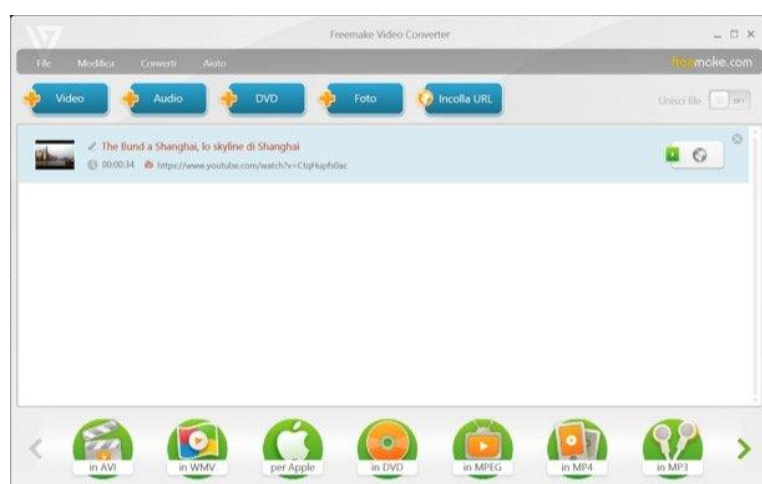
Programmi free per scaricare e convertire video

Any video converter

Oltre a consentire di scaricare e convertire video dal web, consente di scaricare filmati da DVD e ritagliare e salvare come files a sé stanti immagini e sequenze di qualunque filmato scaricato.



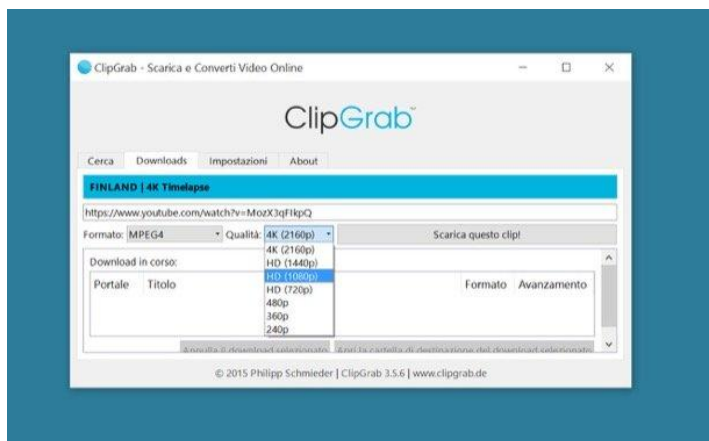
Freemake Video Converter (Windows)



Freemake Video Converter è principalmente un convertitore video, ma tra le sue funzioni c'è anche il download di video da YouTube.

Per utilizzarlo, basta copiare l'indirizzo del video, cliccare sul pulsante Incolla URL e selezionare il formato di output desiderato: AVI, WMV, MP4, MP3 (solo audio) ecc. Durante l'installazione bisogna fare attenzione ai software promozionali che vengono proposti per il download. Per rifiutarne l'installazione bisogna mettere la

spunta sulla voce Installazione personalizzata e deselectare tutte le altre opzioni.



ClipGrab (Windows/Mac/Linux)

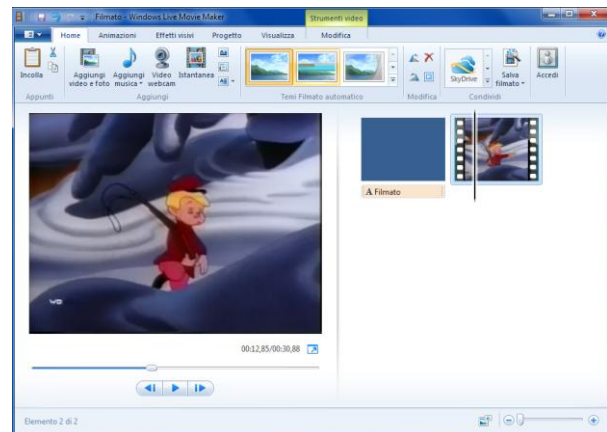
ClipGrab è un'applicazione gratuita che permette di scaricare audio e video da YouTube in maniera estremamente semplice e veloce.

Per utilizzarlo, basta incollare l'indirizzo del video da scaricare nella barra collocata al centro. Dopodiché bisogna scegliere il **formato** di file in cui effettuare il download.

Si trovano **programmi scaricare video da YouTube online**, ossia servizi Web che permettono di scaricare video da YouTube senza installare alcun software sul PC. Sono tutti gratuiti e compatibili con i browser Web più diffusi (nonché con tutti i principali sistemi operativi). Qualche esempio: Video2mp3, 9xbuddy, ClipConverter.

Un programma semplice per creare filmati: Windows Movie Maker

La semplicità è una delle caratteristiche di questo programma, in tutti i suoi aspetti. Windows Movie Maker (parte dei Microsoft Essentials), rende in grado di creare e modificare filmati senza difficoltà. Si può tagliare e ridimensionare il video, aggiungerci musica e audio, inserire immagini statiche, creare delle dissolvenze, inserire dei testi e molto altro. Tutto questo può essere fatto in modo estremamente semplice, inoltre tutti gli effetti di modifica dei video possono essere visualizzati in tempo reale. Windows Movie Maker presenta l'elenco a discesa della storyboard, sequenza temporale e alcuni menu a scorrimento. Il design è abbastanza chiaro e si possono trovare quasi tutte le funzioni necessarie sulla barra degli



strumenti.

Il software supporta più formati multimediali, tra cui ASF, WMV, M2TS, WTV, MP4, MOV, VOB, AVI

Il secondo incontro prevede un'esercitazione pratica che consisterà nella creazione di un filmato a partire da materiali messi a disposizione o portati dai docenti. Il lavoro potrà essere svolto per piccoli gruppi alle LIM. È consigliabile portare con sé una chiavetta USB al fine di trasferire il file prodotto che verrà visionato e inserito in un file di Easiteach e in una piattaforma di condivisione.

SECONDO INCONTRO

Creare filmati con Windows Live Movie Maker a partire da video auto prodotti, filmati scaricati da YouTube, foto e immagini.

- Montaggio di filmati: tagliare e aggiungere immagini a un video, aggiungere il testo
- Unione di due file video
- Creazione di scritte in movimento all'interno del video.
- Aggiunta o sostituzione di musica.
- Prova pratica di produzione di un filmato a partire da una serie di materiali a disposizione
- Inserimento dei materiali prodotti in un file Easiteach (*.etng)
- Inserimento di filmati prodotti in una piattaforma di condivisione