



FABCUBE

SCHEDA PROGETTUALE

Area n. 1 Scambio generazionale -
Azione 2 – Realizzazione di un laboratorio intergenerazionale
con l'utilizzo delle nuove tecnologie

Progetto “Videomakers a 360°”

Servizio/Progettualità:

FabCube srl Vittorio Veneto

Sintesi del progetto:

Il laboratorio “Videomakers a 360°” si pone l'obiettivo di far conoscere le basi del videomaking in generale, per poi concentrarsi sulle nuove possibilità offerte dalle riprese a 360°. Saranno delineate tutte le fasi di sviluppo di un cortometraggio, partendo dalla definizione del concept, passando attraverso le dinamiche delle riprese e del montaggio, per poi arrivare ad un video completo in tempi brevi. Il gruppo di studenti verrà suddiviso in gruppi da tre, così da migliorare anche le *soft skills* legate alla comunicazione e al lavoro all'interno di team di dimensioni ridotte.

Il corso si svolgerà in linea con le disposizioni di sicurezza previste per la lotta alla diffusione del virus COVID-19, favorendo la realizzazione di attività outdoor.

Proponenti:

FabCube srl

Destinatari:

Ragazzi dai 15 ai 29 anni, con particolare attenzione per quelli nella fascia 17-20, che vivono un presente di difficoltà causato da disagi familiari, l'abbandono degli studi, difficoltà d'integrazione oppure appartenenti alla categoria dei NEET.

Ragazzi creativi e interessati al mondo delle nuove tecnologie, ma ignari di come sia possibile combinare queste due abilità, trasformandole in competenze tecniche e professionali.

- Numero minimo partecipanti 6
- Numero massimo partecipanti 9

Obiettivi:

Generali:

- Aiutare il reinserimento dei ragazzi all'interno dei circuiti sociali e/o a capire l'importanza del completamento degli studi.
- Far cambiare la percezione che i giovani hanno di sé stessi e del loro ruolo sociale, trasformandoli da soggetti passivi a soggetti attivi e ricchi di risorse.
- Impegnarli attivamente e catturare la loro attenzione, coinvolgendoli in attività che possono allontanarli da situazioni di pericolo e di devianza.
- Favorire la condivisione intergenerazionale del lavoro realizzato attraverso sessioni con i visori di Realtà Virtuale dedicate agli ospiti delle RSA del territorio.

Specifici:

- Conoscere le nozioni base per lo sviluppo di uno storytelling efficace e apprendere le principali tipologie di inquadrature



FABCUBE

- Approfondire le dinamiche del lavoro in team, anche attraverso la realizzazione delle riprese outdoor;
- Acquisizione delle competenze basilari all'utilizzo del software di montaggio "Adobe premiere".

Organizzazione:

Il laboratorio sarà così strutturato:

- 5 incontri di 3h ciascuno (15 ore totali) da realizzarsi presso il FabLab Innovation Centre di Vittorio Veneto, in Via Vittorio Emanuele II, 3.
- 3 incontri da 5h ciascuno (15 ore totali) da realizzarsi outdoor per la realizzazione delle riprese, in linea con le esigenze

FASE 1: "Elementi di videomaking e potenzialità del 360°"

- **Obiettivi:** approccio al mondo delle tecnologie legate al videomaking e approfondimento sugli strumenti disponibili. Introduzione alle principali tipologie di inquadrature e alla definizione di uno storyboard.
- **Strumenti utilizzati:** Pc, Internet, videocamera 360°, VR headset "Oculus GO".
- **Ore:** 3

FASE 2: "Definizione del concept"

- **Obiettivi:** suddivisione in gruppi e individuazione del soggetto del video. Definizione di una scaletta delle riprese e relativa pianificazione delle giornate di ripresa.
- **Strumenti utilizzati:** Pc, Internet, pacchetto Office.
- **Ore:** 6

FASE 3: "Realizzazione delle riprese video"

- **Obiettivi:** richiesta autorizzazioni, sviluppo delle prove e produzione di tutte le riprese necessarie alla realizzazione del concept.
- **Strumenti utilizzati:** videocamera 360°
- **Ore:** 10

FASE 4: "Montaggio delle riprese video"

- **Obiettivi:** selezione delle migliori immagini e montaggio audio/video delle stesse, fino al raggiungimento di un output di qualità soddisfacente.
- **Strumenti utilizzati:** pc, internet, software di montaggio "Adobe premiere", VR headset "Oculus GO"
- **Ore:** 8

FASE 5: "Condivisione dell'output"

- **Obiettivi:** condividere con alcuni ospiti, selezionati, della locale casa di riposo i video realizzati, nell'ottica di favorire un confronto ed un arricchimento reciproco grazie ai supporti offerti dalla Realtà Virtuale
- **Strumenti utilizzati:** VR headset "Oculus GO", internet, pc
- **Ore:** 3



FABCUBE

| FASE | TEMPI | ORE |
|------|--------------------------|-----|
| 1 | 22/09/2021 – 15:00/18:00 | 3 |
| 2 | 29/09/2021 – 15:00/18:00 | 3 |
| 2 | 06/10/2021 – 15:00/18:00 | 3 |
| 3 | 16/10/2021 – 14:00/19:00 | 5 |
| 3 | 18/10/2021 – 08:00/13:00 | 5 |
| 4 | 27/10/2021 – 14:00/18:00 | 4 |
| 4 | 03/11/2021 – 14:00/18:00 | 4 |
| 5 | 12/11/2021 – 15:00/18:00 | 3 |

Follow up:

Avendo l'obiettivo di coinvolgere i ragazzi in un ambiente giovanile e stimolante, offrendo loro l'occasione di occupare il proprio tempo in modo proficuo, ci si pone lo scopo di inserirli gradualmente in una rete di conoscenze che li agganci a lungo termine.

Il laboratorio si presenta come un percorso di formazione che applica modalità innovative d'insegnamento, favorendo il dialogo e il confronto con i ragazzi.

Al termine degli incontri programmati, verrà resa l'opportunità di condividere i video creati attraverso le principali piattaforme social, andando anche a costituire il primo nucleo di un database di esperienze in 360° legate al territorio dell'ULSS 2 – Distretto di Pieve di Soligo.