

APPENDICE I

Template per l'analisi del contesto: lezione con il video a 360°

di Damiana Luzzi

1.1.1 TEMPLATE ANALISI DEL CONTESTO	
1.1.2 LEZIONE CON IL VIDEO A 360°	
1.1.3 INFORMAZIONI GENERALI	
Titolo del video a 360°	
Breve descrizione: contenuto e scopo del video a 360°	
Stile del video a 360° <i>(ad esempio: registrazione di una lezione/conferenza, documentario, tour, tour guidato, simulazione di una procedura ecc.)</i>	
Parole chiave <i>(3/5 parole chiave che identificano il dominio conoscitivo del video a 360°)</i>	
Sfida didattica <i>(valore aggiunto e/o quali limiti/sfide vengono affrontate)</i>	
Applicazione e livello di trasferibilità del video a 360° in altri contesti didattici	
Istituto/Università	
Corso	
Anno del corso	
Disciplina	
Insegnamento	
Titolo della lezione	
Data di svolgimento della lezione	
Durata della lezione	
Durata del video a 360°	

5. TEAM DI SVILUPPO				
Persone coinvolte	Persona A: <i>Nome e cognome</i>	Persona B: <i>Nome e cognome</i>	Persona C: <i>Nome e cognome</i>	Persona D: <i>Nome e cognome</i>
Ruolo e responsabilità <i>(ad esempio: docente, esperto della materia, supporto alla lezione, operatore della ripresa, narratore, editing del video, inserimento dei punti interattivi)</i>				
OBIETTIVI: GENERALE E SPECIFICI				
Obiettivo generale				
Obiettivi specifici				
	1.			
	2.			
	3.			
	4.			
1.1.4 DESTINATARI				
Destinatari <i>(breve descrizione degli studenti/target)</i>				
Numero degli studenti				
Livello di conoscenza dell'argomento				
Studenti con bisogni specifici				
Prerequisiti <i>(competenze digitali necessarie)</i>				
Informazioni aggiuntive				
1.1.5 TECNOLOGIA				
Infrastruttura tecnologica/piattaforma <i>(breve descrizione)</i>				
Dispositivi e sistemi operativi <i>(selezionare le opzioni pertinenti e la quantità)</i>	<input type="checkbox"/> PC/notebook <input type="checkbox"/> Smartphone <input type="checkbox"/> Tablet	<input type="checkbox"/> Linux <input type="checkbox"/> MacOS <input type="checkbox"/> Windows <input type="checkbox"/> Android <input type="checkbox"/> iOS <input type="checkbox"/> altro _____	Quantità: n: _____	
Visori <i>(selezionare le opzioni pertinenti, indicare il modello del visore VR e la quantità)</i>	<input type="checkbox"/> Cardboard/visore simili <input type="checkbox"/> Visore VR	Modello: _____	Quantità: n: _____	
Altri requisiti				

1.1.6 METODO DI INSEGNAMENTO				
Descrizione del metodo di insegnamento <i>(ad esempio lezione frontale..., flipped classroom..., Blended... ecc.)</i>				
MODALITÀ DI EROGAZIONE DELLA LEZIONE E DEL VIDEO A 360° <i>(selezionare le opzioni pertinenti)</i>				
<input type="checkbox"/> Aula/laboratorio <input type="checkbox"/> A casa	<input type="checkbox"/> Individualmente <input type="checkbox"/> In gruppo	<input type="checkbox"/> modalità sincrona <input type="checkbox"/> modalità asincrona	<input type="checkbox"/> online <input type="checkbox"/> non online	<input type="checkbox"/> PC/Notebook + <input type="checkbox"/> Smartphone + cardboard/occhiali VR 3D <input type="checkbox"/> Tablet <input type="checkbox"/> Visore VR
Descrivere e motivare, del punto di vista didattico la scelta della modalità di erogazione				
1.1.7 VALUTAZIONE DELL'EFFICACIA FORMATIVA				
Strumenti di valutazione dell'apprendimento				

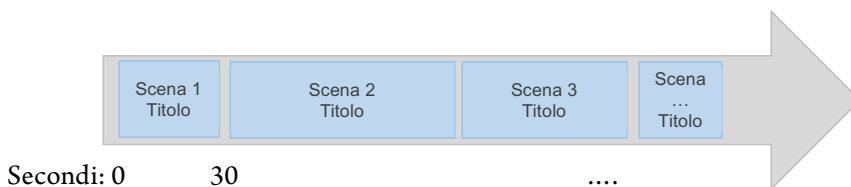
APPENDICE II

Storyboard

di Damiana Luzzi

1. Storyboard per la progettazione delle riprese

Livello A: storyboard grafico per riflettere e dare uno sguardo d’insieme su dove e cosa riprendere, quante scene comporranno le riprese e in quale sequenza temporale vanno presentate.



Livello B:

STORYBOARD PER LA PROGETTAZIONE DELLE RIPRESE						
SCENA N.						
Attore/i: chi è coinvolto? Con quale ruolo?	Descrizione della scena: cosa accade? <i>(per descrivere la scena si possono utilizzare testo, immagine o disegno)</i>	Oggetti: ci sono degli oggetti? Quali?	Voce: c'è un narratore/speaker? <i>(scrivere il testo, è anche utile per creare i sottotitoli)</i>	Posizione della videocamera: dov'è la videocamera? <i>(per indicare la posizione della videocamera affiancare alla descrizione testuale uno schizzo di una mappa o di una planimetria)</i>	Movimento della videocamera <i>(selezionare il movimento della videocamera)</i>	Aspetti etici <i>(indicare se nella scena sono presenti minorenni o altre persone e assicurarsi di ottenere il consenso scritto prima di filmarli)</i>
					<input type="checkbox"/> Statico <input type="checkbox"/> Dinamico	

2. Storyboard per il video editing e l'inserimento dei contenuti aggiuntivi

STORYBOARD PER IL VIDEO EDITING E L'INSERIMENTO CONTENUTI AGGIUNTIVI				
Tempo di visualizzazione (espresso in minuti e secondi)		Tipologia (selezionare una opzione)	Contenuto (scrivere il testo, inserire l'immagine (oppure una descrizione o link al file dell'immagine), il video (oppure una descrizione o link al file del video 2D), l'audio (oppure una descrizione o il link al file dell'audio)	Effetti (ad esempio dissolvenza incrociata)
Da (mm:ss)		<input type="checkbox"/> Titolo <input type="checkbox"/> Logo <input type="checkbox"/> Sottotitoli <input type="checkbox"/> Testo <input type="checkbox"/> Immagine <input type="checkbox"/> Video 2D <input type="checkbox"/> Voce fuoricampo <input type="checkbox"/> Musica/suono		
A (mm:ss)				
Da (mm:ss)		<input type="checkbox"/> Titolo <input type="checkbox"/> Logo <input type="checkbox"/> Sottotitoli <input type="checkbox"/> Testo <input type="checkbox"/> Immagine <input type="checkbox"/> Video 2D <input type="checkbox"/> Voce fuoricampo <input type="checkbox"/> Musica/suono		
A (mm:ss)				
Da (mm:ss)		<input type="checkbox"/> Titolo <input type="checkbox"/> Logo <input type="checkbox"/> Sottotitoli <input type="checkbox"/> Testo <input type="checkbox"/> Immagine <input type="checkbox"/> Video 2D <input type="checkbox"/> Voce fuoricampo <input type="checkbox"/> Musica/suono		
A (mm:ss)				

3. Storyboard per l'inserimento dei punti interattivi

Livello A: a supporto dell'individuazione della posizione migliore dove collocare i punti interattivi si riutilizza lo schizzo di una mappa o di una planimetria adoperata nello Storyboard per la progettazione delle riprese - **Livello B.** La posizione dei punti è puramente indicativa poiché non riproduce la sfericità del video a 360°.

Livello B:

STORYBOARD PER L'INSERIMENTO DEI PUNTI INTERATTIVI							
Sequenza n. <i>(numerare progressivamente secondo l'ordine di comparsa nel video)</i>	Tipo di contenuto interattivo	Titolo	Contenuto <i>(descrizione testuale, immagine, risposte per il test, video, audio, area da selezionare)</i>	Momento temporale in cui compare il punto interattivo <i>(mm:ss)</i>	Durata della visualizzazione del punto interattivo <i>(mm:ss)</i>	Motivazione dell'inserimento del contenuto interattivo dal punto di vista didattico	Visione obbligatoria o non obbligatoria del contenuto del punto interattivo
	<input type="checkbox"/> Testo <input type="checkbox"/> Immagine <input type="checkbox"/> Video 2D <input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Area sensibile (hotspot) <input type="checkbox"/> Quiz a scelta multipla <input type="checkbox"/> Quiz selezione immagine a scelta multipla <input type="checkbox"/> Quiz selezione area a scelta multipla <input type="checkbox"/> Teleport						<input type="checkbox"/> Obbligatorio <input type="checkbox"/> Non obbligatorio
	<input type="checkbox"/> Testo <input type="checkbox"/> Immagine <input type="checkbox"/> Video 2D <input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Area sensibile (hotspot) <input type="checkbox"/> Quiz a scelta multipla <input type="checkbox"/> Quiz selezione immagine a scelta multipla <input type="checkbox"/> Quiz selezione area a scelta multipla <input type="checkbox"/> Teleport						<input type="checkbox"/> Obbligatorio <input type="checkbox"/> Non obbligatorio

<input type="checkbox"/> Testo <input type="checkbox"/> Immagine <input type="checkbox"/> Video 2D <input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Area sensibile (hotspot) <input type="checkbox"/> Quiz a scelta multipla <input type="checkbox"/> Quiz selezione immagine a scelta multipla <input type="checkbox"/> Quiz selezione area a scelta multipla <input type="checkbox"/> Teleport						<input type="checkbox"/> Obbligatorio <input type="checkbox"/> Non obbligatorio
---	--	--	--	--	--	--

APPENDICE III

Lista di controllo dell'attrezzatura

di Damiana Luzzi

Oggetto	Si	Quantità
Videocamera a 360°	<input type="checkbox"/>	
Videocamera a 360° di riserva	<input type="checkbox"/>	
Batteria aggiuntiva per la videocamera	<input type="checkbox"/>	
Carica batteria portatile (power bank)	<input type="checkbox"/>	
Scheda di memoria SD	<input type="checkbox"/>	
Scheda di memoria SD aggiuntiva	<input type="checkbox"/>	
Cavi per ricarica	<input type="checkbox"/>	
Custodia protettiva per la videocamera	<input type="checkbox"/>	
Custodia protettiva impermeabile o sportiva	<input type="checkbox"/>	
Copri lenti	<input type="checkbox"/>	
Cavi di ricarica	<input type="checkbox"/>	
Kit per la pulizia delle lenti	<input type="checkbox"/>	
Morsetto per agganciare la videocamera	<input type="checkbox"/>	
Morsetto di riserva per agganciare la videocamera	<input type="checkbox"/>	
Tripode	<input type="checkbox"/>	
Selfie stick	<input type="checkbox"/>	
Altro supporto	<input type="checkbox"/>	
Set per l'illuminazione	<input type="checkbox"/>	
Microfono esterno	<input type="checkbox"/>	
Batterie per microfono esterno	<input type="checkbox"/>	
Smartphone con installata l'App	<input type="checkbox"/>	
Modulo Liberatoria	<input type="checkbox"/>	
Altro:	<input type="checkbox"/>	

Promemoria:

Batteria delle videocamere a 360° cariche	<input type="checkbox"/>
Batteria del microfono carica	<input type="checkbox"/>
Batteria dell'illuminazione carica	<input type="checkbox"/>
Varie batterie di riserva cariche	<input type="checkbox"/>
Carica batteria portatile (power bank) carico	<input type="checkbox"/>
Smartphone carico	<input type="checkbox"/>
App per lo smartphone installata e funzionante	<input type="checkbox"/>
Disattivare gli avvisi sonori e vibrazione dello smartphone	<input type="checkbox"/>
Spazio nelle schede SD sufficiente	<input type="checkbox"/>
Lenti pulite	<input type="checkbox"/>

APPENDICE IV

Modulo facsimile della liberatoria

di Damiana Luzzi

Il/La sottoscritto/a (Nome) _____ (Cognome) _____

C.F. _____

Con riferimento alle riprese video e fotografiche effettuate dal/la Docente (nome e cognome del/la Docente o del video operatore) _____ il giorno ___/___/___ presso _____ in occasione _____ con la presente:

AUTORIZZA

A titolo gratuito, senza limiti di tempo, anche ai sensi degli artt. 10 e 320 cod.civ. e degli artt. 96 e 97 legge 22.4.1941, n. 633, Legge sul diritto d'autore, alla pubblicazione e/o diffusione in qualsiasi forma delle proprie immagini sul sito internet _____ e piattaforma di Learning Management System _____ della Istituzione/Università _____, sui canali social istituzionali (Facebook, Twitter, YouTube, ecc.) e/o su qualsiasi altro mezzo di diffusione, nonché autorizza la conservazione dei video stessi negli archivi informatici della Istituzione/Università e prende atto che la finalità di tali pubblicazioni sono meramente di didattiche ed eventualmente informative.

La presente liberatoria/autorizzazione potrà essere revocata in ogni tempo con comunicazione scritta da inviare via PEC a: _____ o via mail a: _____

- per proprio conto
 nell'esercizio della responsabilità genitoriale sulla/sul minore

[Data, Luogo] _____ Firma (leggibile) _____

Informativa per la pubblicazione dei dati

Informativa ai sensi del Decreto legislativo 10 agosto 2018, n. 101 che adegua il Codice in materia di protezione dei dati personali (Decreto legislativo 30 giugno 2003, n. 196) alle disposizioni del Regolamento (UE) 2016/679 (General data Protection Regulation – GDPR).

Si informa che il trattamento dei dati personali conferiti con la presente liberatoria saranno trattati con modalità cartacee e telematiche nel rispetto della vigente normativa e dei principi di correttezza, liceità, trasparenza e riservatezza; in tale ottica i dati forniti, ivi incluse le immagini contenute nei video suindicati, verranno utilizzati per le finalità strettamente connesse e strumentali alle attività come indicate nella su estesa liberatoria. Il conferimento del consenso al trattamento dei dati personali è facoltativo. In qualsiasi momento è possibile esercitare tutti i diritti come indicato nel Decreto legislativo 10 agosto 2018, n. 101, in particolare la cancellazione, la rettifica o l'integrazione dei dati. Tali diritti potranno essere esercitati inviando comunicazione scritta da inviare via: PEC a: _____ o via mail a: _____

- fornisce il consenso nego il consenso

- per proprio conto
 nell'esercizio della responsabilità genitoriale sulla/sul minore

[Data, Luogo] _____ Firma (leggibile) _____

APPENDICE V

Analisi quantitativa della percezione degli studenti del video a 360°¹

di Stefano Cuomo

Sono riportati qui di seguito i dati numerici e le rappresentazioni grafiche relative alle risposte aggregate del questionario. Ricordiamo che le risposte al questionario erano formulate per lo più in forma chiusa con una scala Likert che assegna il valore minimo 1 alla risposta «Per niente d'accordo» e il valore massimo 5 alla risposta «Completamente d'accordo». Il questionario è stato strutturato in modo che a valori crescenti della scala Likert corrispondesse una valutazione maggiormente positiva in relazione al tema posto, così da poter fornire una analisi aggregata delle risposte. Quando ciò non è stato possibile si è provveduto a invertire i valori nella risposta in modo da consentire comunque una valutazione aggregata, di queste è fatta esplicita menzione nel prosieguo del testo.

Sezione B – Percezione del valore del video a 360°

La vostra percezione del video a 360°

Domande:

- B.1.1 Per l'ambiente filmato, il video a 360° era più adatto di un simile video 2D.
- B.1.2 Il video a 360° mi è sembrato un'esperienza piacevole.
- B.1.3 Il video a 360° mi è sembrata un'utile esperienza di apprendimento.
- B.1.4 Vorrei rivivere questa esperienza di apprendimento.
- B.1.5 Guardare il video a 360° mi ha fatto ricordare le conoscenze precedentemente acquisite.
- B.1.6 Guardare il video a 360° è stato utile nella mia formazione/istruzione.
- B.1.7 Guardare il video a 360° mi ha incoraggiato a utilizzare o implementare determinate procedure.
- B.1.8 La visione del video 3 a 60° è stata utile come preparazione alla mia attività professionale.

Risposte:

	Molto in disaccordo	Parzialmente in disaccordo	Né in accordo né in disaccordo	Parzialmente d'accordo	Completamente d'accordo
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
B.1.1	7	15	26	94	79
B.1.2	4	5	26	88	98
B.1.3	1	5	24	86	105
B.1.4	5	6	33	87	90
B.1.5	9	28	58	66	60
B.1.6	3	8	44	99	67
B.1.7	4	17	75	77	48
B.1.8	8	23	54	85	51

¹ I dati della sezione A non sono stati riportati in quanto non significativi per la valutazione dei video a 360°.

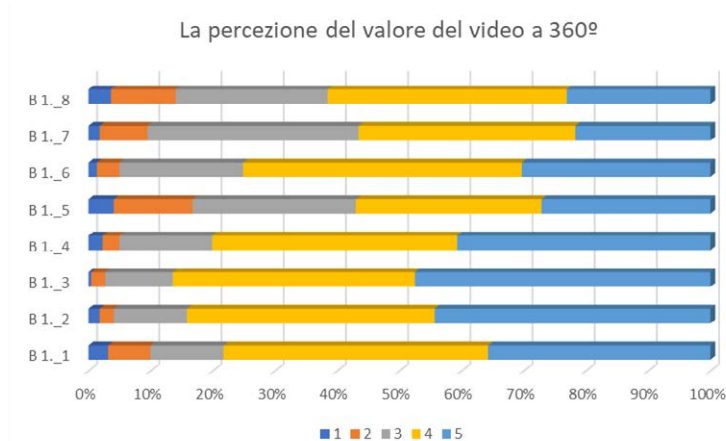


Figura 1 – La percezione di valore del video a 360°.

La vostra percezione della tecnologia relativa ai video a 360°

Domande:

- B.2.1 Ho trovato la tecnologia a 360° VIDEO facile da usare
- B.2.2 Ho trovato la tecnologia a 360° VIDEO adatta a me.
- B.2.3 Sarebbe facile per me diventare esperto nell'uso della tecnologia video a 360°.
- B.2.4 L'uso della tecnologia video a 360° nelle lezioni potrebbe migliorare le mie prestazioni di apprendimento.

Risposte:

	Molto in disaccordo	Parzialmente in disaccordo	Né in accordo né in disaccordo	Parzialmente d'accordo	Completamente d'accordo
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
B.2.1	3	10	23	103	82
B.2.2	3	10	56	92	60
B.2.3	3	10	58	88	62
B.2.4	3	10	54	96	58

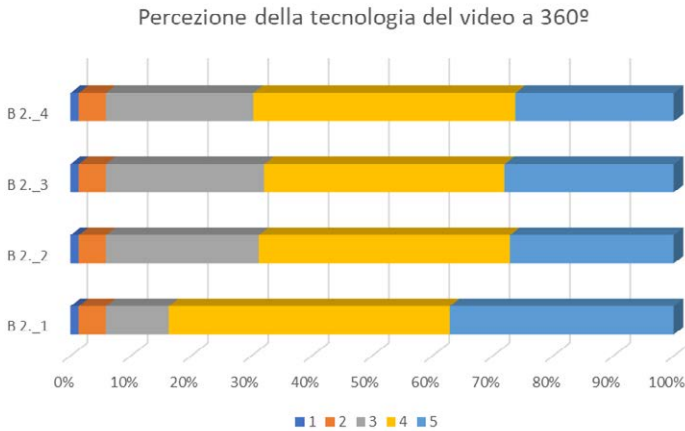


Figura 2 – La percezione della tecnologia del video a 360°.

Senso di realtà/presenza

Domande:

- B.3.1 Ho trovato questo video una rappresentazione realistica di una pratica professionale.
- B.3.2 Ho avuto la sensazione di essere presente in una situazione reale
- B.3.3 La qualità delle immagini era sufficiente per dare la sensazione di essere realmente presenti.
- B.3.4 Sono stato in grado di osservare il contenuto del video in modo più dettagliato rispetto a un video tradizionale.
- B.3.5 Se c'erano persone nel video a 360°, ho imparato da quello che stavano facendo.

Risposte:

	Molto in disaccordo	Parzialmente in disaccordo	Né in accordo né in disaccordo	Parzialmente d'accordo	Completamente d'accordo
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
B.3.1	1	5	21	113	81
B.3.2	8	16	36	99	62
B.3.3	7	20	40	98	56
B.3.4	4	8	15	73	121
B.3.5	1	5	21	113	81

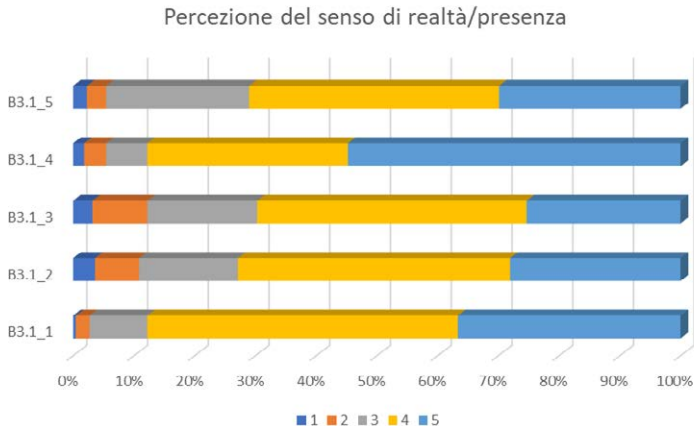


Figura 3 – La percezione del senso di realtà/presenza in un video a 360°.

Sezione C – Percezione del valore dell’ambiente immersivo

La vostra percezione dell’ambiente immersivo

Domande:

- C.1.1 Mi sono sentito immerso nel video, come se fossi presente nella situazione stessa.
- C.1.2 Ero così coinvolto che pensavo che le mie azioni potessero influenzare ciò che stava accadendo nel video a 360°.
- C.1.3 Ho dimenticato l’ora mentre guardavo il video a 360°.
- C.1.4 Mentre stavo guardando il video a 360°, mi sono sentito estraniato dal mondo al di fuori.
- C.1.5 La tecnologia video a 360° è stata mentalmente impegnativa.
- C.1.6 Mi sono sentito mettere fretta dal ritmo del video a 360°.
- C.1.7 Sono riuscito a realizzare ciò che mi era stato chiesto di fare nel video a 360°.
- C.1.8 Mi sono sentito stressato e/o nauseato durante/dopo aver visto il video a 360°.

Risposte:

	Molto in disaccordo	Parzialmente in disaccordo	Né in accordo né in disaccordo	Parzialmente d’accordo	Completamente d’accordo
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
C.1.1	1	1	9	18	20
C.1.2	6	11	11	15	6
C.1.3	1	9	4	22	13
C.1.4	3	9	6	21	10
C.1.5	1	2	20	20	6
C.1.6	11	9	14	15	0
C.1.7	1	0	12	26	10
C.1.8	27	13	4	3	2

Per la valutazione aggregata delle risposte in modo che a valori più alti della scala Likert corrispondesse una valutazione più positiva i valori delle risposte, riportate nel grafico successivo, relative alle domande C.1.5 e C.1.8 sono stati invertiti.

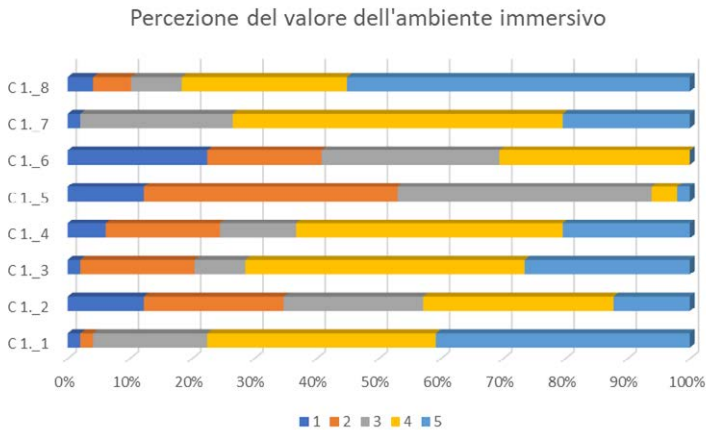


Figura 4 – La percezione del valore dell'ambiente immersivo in un video a 360°.

Sezione D – Percezione del valore dei punti di interattività

La vostra percezione dei punti di guida/interattività

Domande:

- D.1.1 La bussola di navigazione mi ha aiutato a focalizzare la mia attenzione.
- D.1.2 I punti di interazione mi hanno aiutato a focalizzare la mia attenzione.
- D.1.3 I capitoli mi hanno aiutato a focalizzare la mia attenzione.
- D.1.4 I punti di interazione sono stati utili per il mio processo di apprendimento.
- D.1.5 Mi è sempre stato chiaro a quali elementi del video a 360° prestare attenzione.
- D.1.6 La guida nel video a 360° era sufficiente.

Risposte:

	Molto in disaccordo	Parzialmente in disaccordo	Né in accordo né in disaccordo	Parzialmente d'accordo	Completamente d'accordo
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
D.1.1	1	14	40	83	58
D.1.2	0	9	28	88	71
D.1.3	3	11	46	86	50
D.1.4	1	4	22	78	91
D.1.5	8	24	42	66	56
D.1.6	2	11	30	88	65

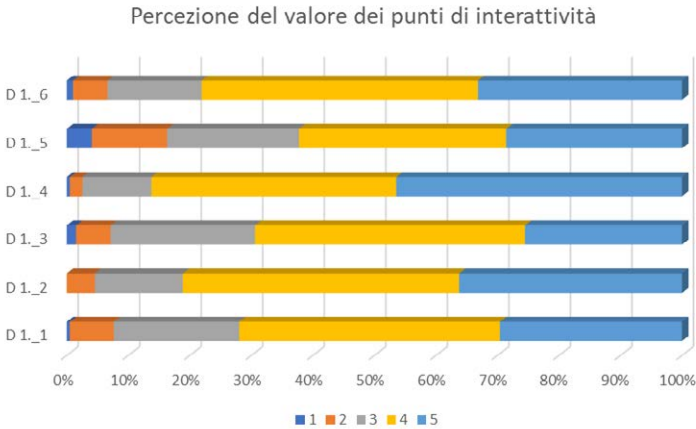


Figura 5 – La percezione del valore dell’interattività in un video a 360°.

La vostra percezione rispetto all’usabilità dell’ambiente Vivista

Domande:

- D.2.1 Mi piacerebbe usare frequentemente questo sistema.
- D.2.2 Ho trovato il sistema inutilmente complesso.
- D.2.3 Ho pensato che il sistema fosse facile da usare.
- D.2.4 Penso che avrei bisogno del supporto di una persona tecnica per poter utilizzare questo sistema.
- D.2.5 Ho riscontrato che le varie funzioni di questo sistema erano ben integrate.
- D.2.6 Ho pensato che ci fosse troppa incoerenza in questo sistema.
- D.2.7 Immagino che la maggior parte delle persone potrebbe imparare a utilizzare questo sistema molto rapidamente.
- D.2.8 Ho trovato il sistema molto macchinoso da usare.
- D.2.9 Mi sono sentito a mio agio nell’utilizzo dell’ambiente
- D.2.10 Per iniziare ad utilizzare il sistema è necessario apprendere molte cose

Risposte:

	Molto in disaccordo	Parzialmente in disaccordo	Né in accordo né in disaccordo	Parzialmente d’accordo	Completamente d’accordo
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
D.2.1	4	16	56	74	46
D.2.2	52	57	54	24	9
D.2.3	2	11	51	80	52
D.2.4	58	46	37	38	17
D.2.5	0	10	45	105	36
D.2.6	43	79	46	21	7
D.2.7	1	10	34	92	59
D.2.8	71	29	57	27	12
D.2.9	2	19	61	63	51
D.2.10	46	48	40	43	19

Per la valutazione aggregata delle risposte in modo che a valori pi alti della scala Likert corrispondesse una valutazione piú positiva i valori delle risposte, riportate nel grafico successivo, relative alle domande D.2.4, D.2.6, D.2.8, D.2.10 sono stati invertiti.

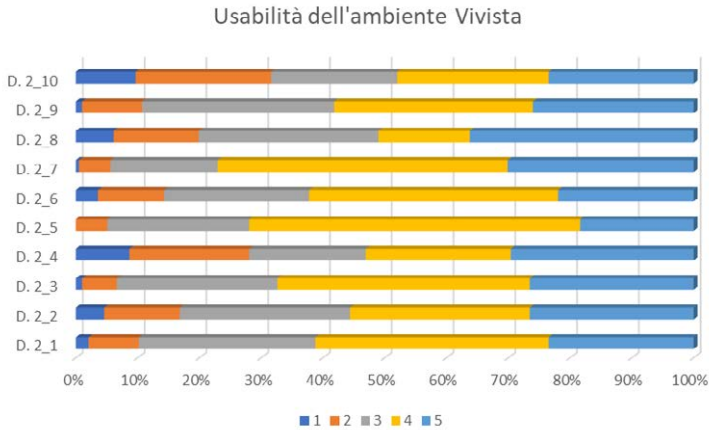


Figura 6 – La percezione dell'usabilità dell'ambiente Vivista.