

# GenerAction

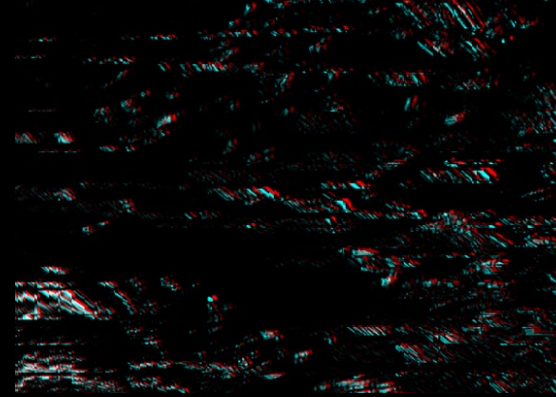
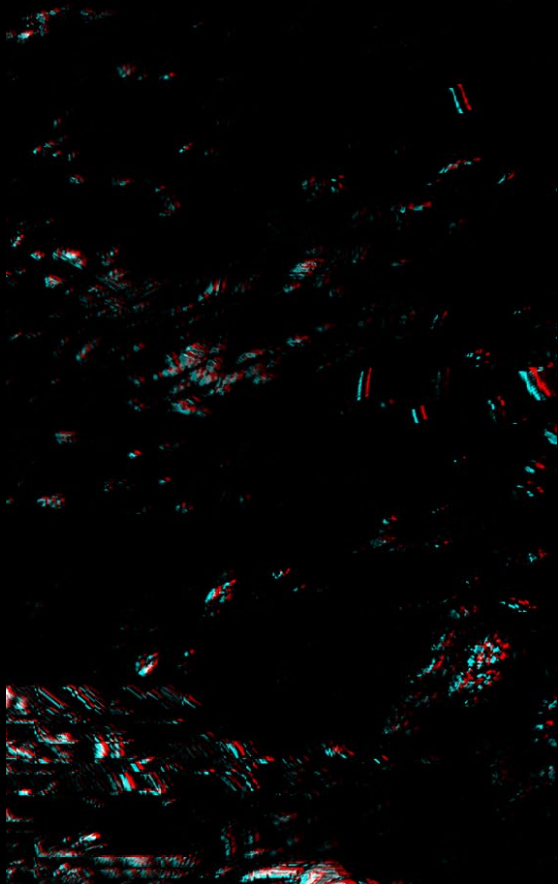
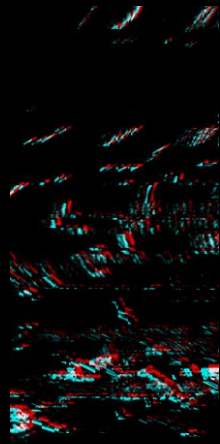
# Innovare l'educazione all'immagine con metodi e tecnologie del XXI secolo

Tra le profonde trasformazioni avvenute negli ultimi decenni grazie alla tecnologia, una delle più significative è sicuramente la sempre più enorme produzione e circolazione di immagini, che ha investito ogni aspetto della nostra vita – privata, collettiva, istituzionale – e ha modificato non solo il nostro modo di comunicare e di interpretare la realtà, ma anche la nostra modalità di apprendere e di relazionarci gli uni con gli altri. In questo contesto, è essenziale che anche nella scuola si creino gli spazi e le condizioni per una rinnovata educazione alle immagini, intesa sia come fruizione e produzione consapevole di materiali visivi al passo con i cambiamenti in atto, sia come parte di una più ampia e fondamentale educazione ai media.

Questo è stato anche l'obiettivo di GenerAction, progetto realizzato nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da MiC-Ministero della Cultura e MIM-Ministero dell'Istruzione e del Merito, che ha messo a sistema le esperienze di educazione all'immagine di Fondazione Modena Arti Visive e Future Education Modena, sperimentando strumenti e metodologie didattiche innovative rivolte a docenti e classi delle scuole primarie, secondarie di I e II grado di tutta Italia.

Alla base dell'intero progetto c'è la visione dei media visuali come luoghi di apprendimento profondo, attivo e personalizzato dove poter acquisire nuove chiavi interpretative del mondo contemporaneo e un modello formativo improntato alla multidisciplinarietà, che combina tra loro i diversi assi di consapevolezza mediale, competenze digitali e produzione artistica e audiovisiva.

# Quattro concetti chiave



## **Immagini come linguaggio**

Imparare quali sono gli elementi visivi che fanno "parlare" le immagini è il primo passo per poterle leggere e interpretare, ma anche per produrle di efficaci.

## **Strumenti digitali**

Oggi i mezzi di produzione e fruizione delle immagini sono molteplici e attraversano la nostra vita quotidiana. Dagli smartphone ai device di realtà aumentata, fino alle piattaforme di gaming e universi virtuali. Usiamoli anche a scuola!

## **Consapevolezza mediale**

Quali immagini guardiamo? Come sono prodotte e con quale scopo? Come cambiano a seconda dei media utilizzati? È importante allenare uno sguardo critico sulle immagini (ma anche sul mondo).

## **Creatività e inclusione**

Integrare nella didattica il linguaggio delle immagini come ulteriore canale di comunicazione per una formazione più accessibile e universale.





## **Numeri del progetto**

**7**  
formazioni  
per docenti  
in presenza  
e online

**6**  
laboratori  
per le classi

**5**  
incontri con  
registi e artisti  
internazionali

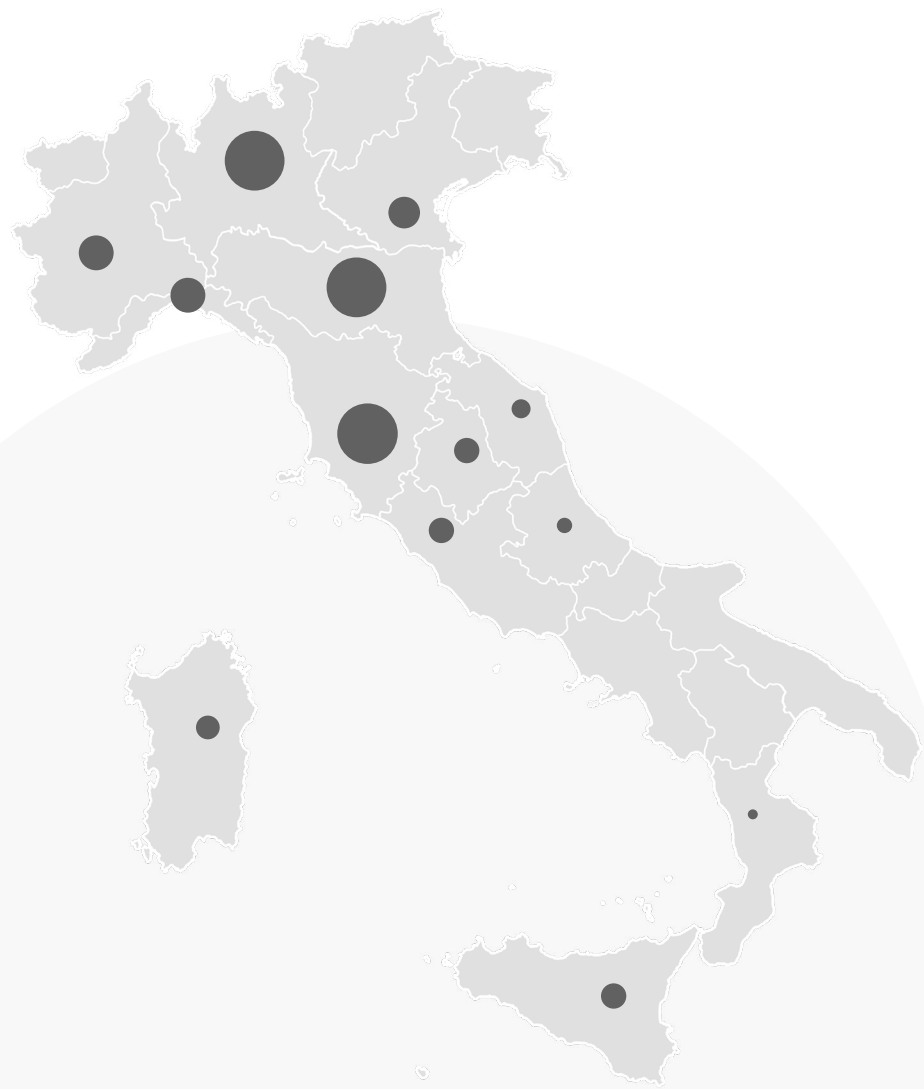
**130**  
docenti  
partecipanti  
alle formazioni

**349**  
docenti iscritti  
al progetto

**26**  
classi

**557**  
student\*





**Abbiamo raggiunto docenti in tutta l'Italia.**







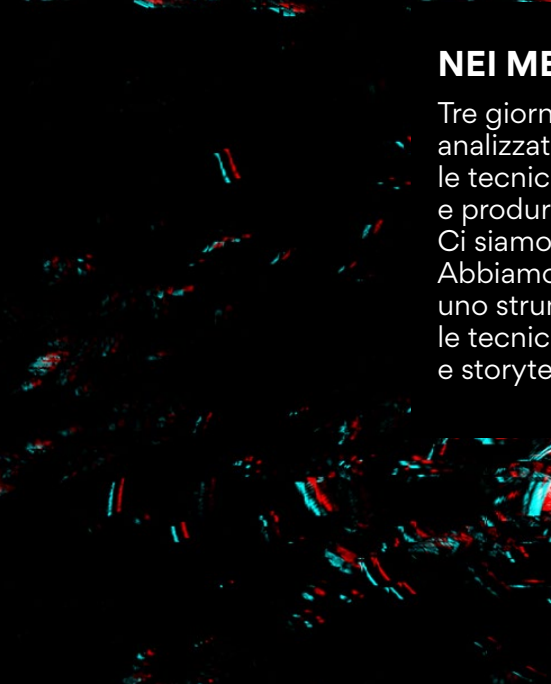
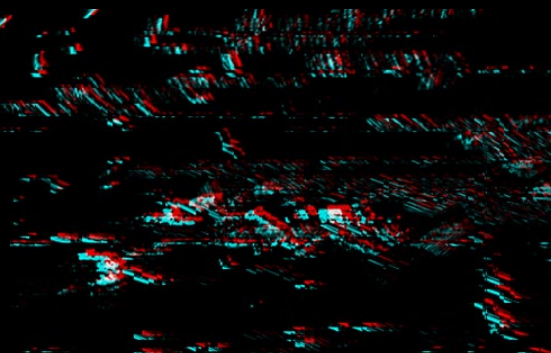


# Cosa abbiamo fatto

Un programma di formazioni online per docenti delle scuole di ogni ordine e grado, con percorsi differenziati per argomenti e target.

## ARTE, IMMAGINI E TECNOLOGIA NEL TERZO MILLENNIO

Un corso di quattro incontri in cui abbiamo indagato lo stato attuale del mondo delle immagini in relazione alle nuove tecnologie, approfondendo il contesto di creazione, condivisione e fruizione collettiva. Abbiamo capito come la ricerca artistica sia uno strumento capace di fornire utili strumenti di orientamento e interpretazione trasversale della realtà contemporanea, che possono essere utilizzati anche in classe.



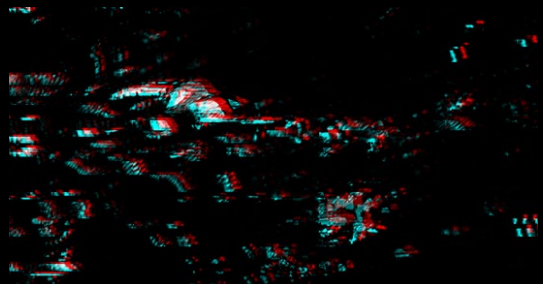
## NEI MEDIA

Tre giornate intensive di formazione in cui abbiamo analizzato la natura e le categorie dei media, le tecniche impiegate per costruire messaggi e produrre senso, studiandone i linguaggi specifici. Ci siamo occupati di transmedialità e crossmedialità. Abbiamo testato come il videogame possa diventare uno strumento narrativo e come utilizzare a scuola le tecniche di media analysis, mediamaking e storytelling digitale.



## ABC DELLA FOTOGRAFIA

Quattro appuntamenti per docenti della scuola primaria e secondaria di I grado in cui abbiamo analizzato gli elementi costitutivi del linguaggio fotografico e individuato le competenze necessarie a una produzione visiva comunicativa ed efficace. Insieme ai docenti abbiamo delineato un utilizzo più integrato e consapevole delle immagini nella didattica, sia come linguaggio espressivo-comunicativo ma anche come supporto alle attività



## UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING

Abbiamo approfondito le metodologie didattiche finalizzate alla promozione dell'inclusività nei percorsi di educazione all'immagine, progettato scenari educativi inclusivi che prevedono un utilizzo strategico del linguaggio visuale e delle tecnologie, e capito come modificare le strategie didattiche per consentire l'accessibilità all'intero contesto classe.

## Laboratori con le classi

Insieme ai docenti coinvolti nei percorsi formativi abbiamo condotto alcuni percorsi laboratoriali con le classi dedicati all'approfondimento del linguaggio delle immagini e all'utilizzo consapevole dei media.



# Tecniche audiovisive con le nuove tecnologie digitali

Uno speciale percorso formativo, in collaborazione anche con Biografilm Festival di Bologna, ha coinvolto e messo in rete 21 classi di 9 scuole secondarie di II grado nella creazione di nuovi audiovisivi attraverso tecniche digitali differenti, capaci di riflettere la complessità della produzione audiovisiva contemporanea – comunicativa, artistica e cinematografica – contraddistinta da una sempre maggiore ibridazione dei generi tradizionali in combinazione con animazioni digitali, gaming e realtà virtuale.

Lavorando con i propri docenti, con formatori, artisti e registi gli studenti hanno appreso nuove competenze per la produzione audiovisiva, applicandole per affrontare e narrare in maniera creativa e collaborativa problemi di attualità e con impatto sociale e ambientale.

## **Video-storytelling**

La creazione di un racconto audiovisivo attraverso riprese video-fotografiche.

## **Machinima**

La realizzazione di animazioni video attraverso piattaforme di videogioco e realtà virtuale.

## **Art of Coding**

La generazione di composizioni grafiche in movimento attraverso il codice di programmazione.

## **Summer Camp**

Prima di lavorare con le classi abbiamo coinvolto i docenti in 3 giornate di formazione in presenza a Modena e Bologna, per:

- Workshop intensivi sulle tecniche digitali di produzione video
- Confronto, messa in rete e sperimentazione
- Partecipazione al Biografilm Festival a Bologna e incontri con registi





*È uno sguardo su strumenti che a scuola già abbiamo ma non conosciamo e che possiamo usare a nostro vantaggio per innovare la didattica e avvicinarci ai linguaggi degli studenti.*

(Machinima)



*Mi ha consentito di sperimentare modalità di utilizzo dei media come facilitatori dell'apprendimento facendo leva sulla motivazione, il coinvolgimento emotivo e la contemporaneità dei nostri ragazzi.*

(Nei media)

*Corso utilissimo, moltissimi spunti pratici che ho già iniziato a sperimentare in classe.*

(ABC della fotografia)

*Stimolante e creativo.*

(Art of Coding)

*Erano anni che aspettavo un corso così (sia dal punto di vista tecnico-creativo che organizzativo), emozionante!*

(Video-storytelling)

*Ringrazio per aver aperto squarci a prospettive nuove, ostili per chi non sia un nativo digitale ma importanti da conoscere se si vuole dialogare con i ragazzi.*

(Arte, immagini e tecnologia nel terzo millennio)

*Cercherò di diffondere tra i colleghi quanto appreso perché credo che il modello UDL sia una buona opportunità per studenti e docenti.*

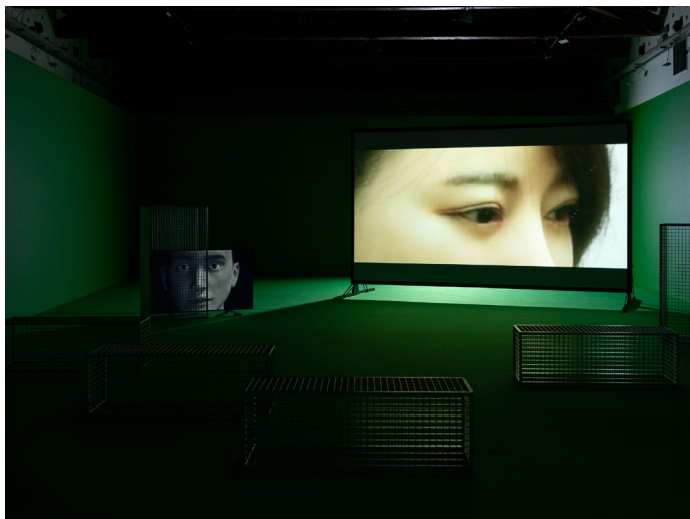
(Universal Design for Learning)

*Il corso ha sviluppato in me una maggiore apertura mentale su strumenti e opportunità da usare per rinnovare la didattica.*

(Machinima)

# Semi per una nuova educazione all'immagine

**Il progetto GenerAction ha offerto ai docenti una formazione metodologica, tecnica e di contenuto sull'utilizzo consapevole delle immagini, che li aiuterà a costruire in futuro percorsi didattici più accessibili e interdisciplinari oltre che più vicini ai linguaggi contemporanei.**



Ci siamo confrontati su come la didattica in classe possa integrare i diversi ambiti di produzione delle immagini usate oggi dalle giovani generazioni – dalla fotocamera degli smartphone alle piattaforme di gaming e fino all'intelligenza artificiale – e abbiamo sperimentato alcune nuove modalità possibili.

Con le formazioni in programma abbiamo fornito a studenti e a docenti una cassetta degli attrezzi per allenare le proprie competenze di lettura, analisi e comprensione delle immagini e rafforzare il proprio senso critico e civico, sviluppando dunque valori di cittadinanza digitale.

Abbiamo offerto occasioni per implementare specifiche competenze legate alle immagini (digitali, comunicative, artistiche, espressive e progettuali) che corrispondono a professionalità oggi sempre più ricercate.

Attraverso il progetto di rete abbiamo creato occasioni di incontro e di scambio tra i docenti e le classi coinvolte, permettendo loro di entrare in contatto con i meccanismi ideativi e produttivi del settore artistico, cinematografico e audiovisivo, di cui abbiamo raccontato il funzionamento e le figure professionali coinvolte.







# Chi siamo

**FMAV**  
Fondazione  
Modena  
Arti Visive

**FMAV - Fondazione Modena Arti Visive** è un centro di produzione culturale e di formazione professionale e didattica finalizzato a diffondere l'arte e la cultura visiva contemporanea e a porsi come un punto di riferimento nell'interazione fra discipline e linguaggi artistici differenti e nel dialogo fra le arti, la scienza e le tecnologie.

**FEM**

**Wonderful Education - FEM Future Education Modena** è un centro per l'innovazione educativa, specializzato in didattica innovativa in ambito digital, visual & media literacy, con percorsi formativi per docenti e studenti finalizzati a promuovere consapevolezza mediale, competenze digitali, di visual art literacy e di composizione e analisi dell'immagine.

 **modena**  
city of media arts

Dal 2021 Modena è diventata la prima città italiana nel cluster delle città creative UNESCO per le Media Arts: una città che investe sui nuovi linguaggi del digitale e delle tecnologie, applicati ai linguaggi culturali.

In collaborazione con:

**Associazione Fanatic About Festivals - Biografilm Festival** (Bologna)

**PLIN - Projects for Learning Innovation** (Cuneo)

**Istituto Istruzione Superiore Adolfo Venturi** (Modena)

**Istituto Tecnico Economico e Tecnologico L. Einaudi** (Bassano del Grappa - VI)

**Istituto di Istruzione Superiore Isabella Morra** (Matera)

Immagini dalle mostre FMAV:

Pag. 9: *Mécaniques Discursives. Don't follow the guide!* FMAV Palazzo Santa Margherita, 23.03.2023-20.08.2023

Pag. 10-11: *aurorameccanica*. Figura, FMAV Palazzo Santa Margherita, 10.09.2021-31.01.2022

Pag. 13, 15, 19 in alto: *Is this real? L'arte nell'epoca della Game Engine Culture*, FMAV Palazzina dei Giardini, 23.03.2023-20.08.2023

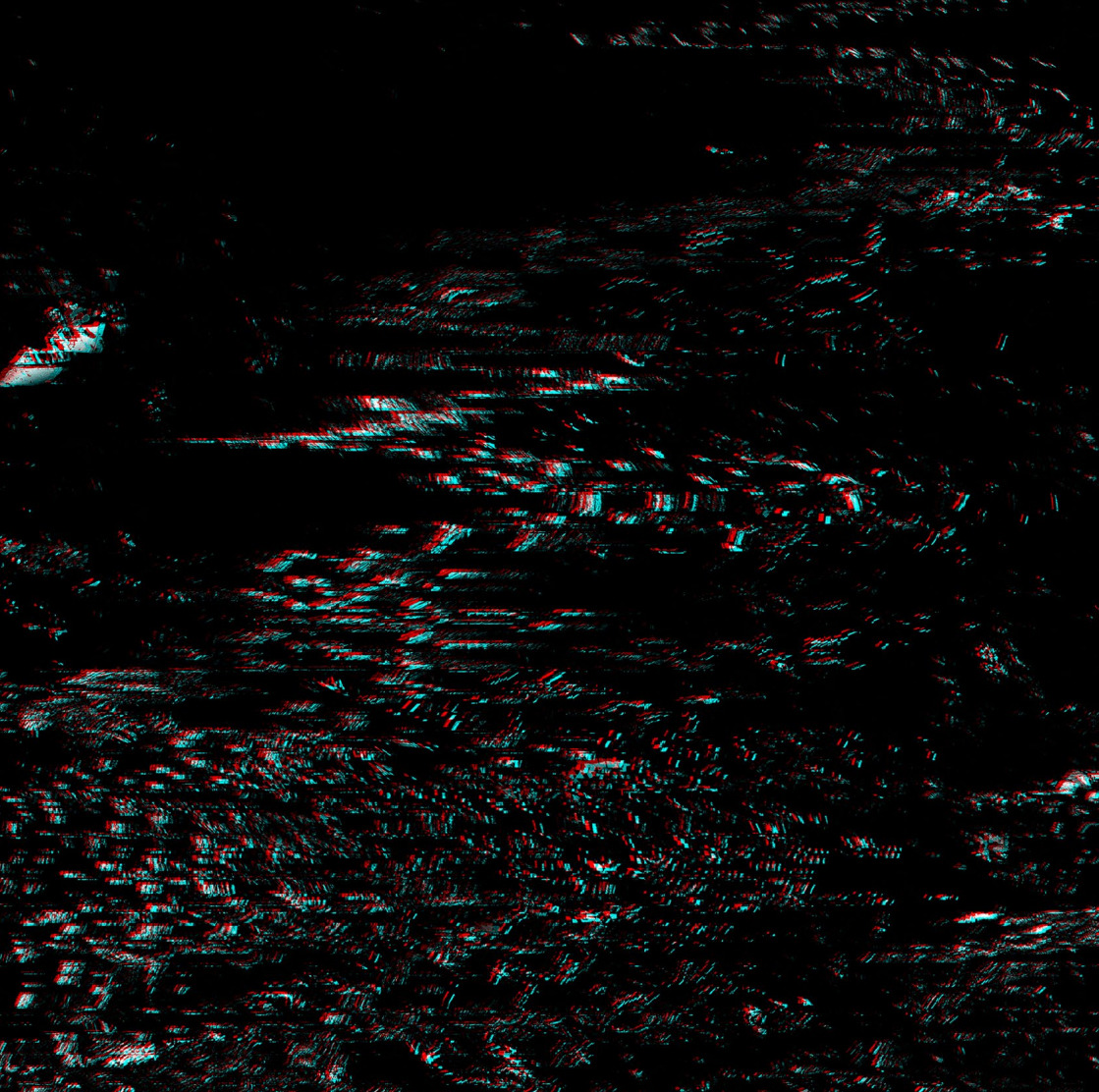
Pag. 18 in alto: *Yannick Jacquet. Finger plays: dal teatro delle ombre ai social network*, FMAV Museo della Figurina, 19.05.2023-20.08.2023

Pag. 18 in basso: *Quayola. Ultima perfezione*, FMAV Palazzo Santa Margherita, 18.09.2020-10.01.2021

Pag. 19 in basso: *Eva & Franco Mattes. Most to Least Viewed*, FMAV Palazzo Santa Margherita, 16.09.2022-26.02.2023

Pag. 22: *Salvatore Vitale. Decompressed Prism*, FMAV Palazzo Santa Margherita, 04.03.2022-05.06.2022

Pag. 24-25: *Jon Rafman. Il viaggiatore mentale*, FMAV Palazzina dei Giardini, 14.09.2012-24.02.2018



**FMAV**  
Fondazione  
Modena  
Arti Visive

**WFE** WONDERFUL  
EDUCATION

**FEM**

Iniziativa realizzata nell'ambito  
del Piano Nazionale Cinema e  
Immagini per la Scuola promosso  
da MiC-Ministero della Cultura  
e MIM-Ministero dell'Istruzione  
e del Merito

 Direzione Generale  
**CINEMA e  
AUDIOVISIVO**

**CINEMA  
E IMMAGINI  
PER LA SCUOLA**

 **MIM**  
Ministero dell'Istruzione  
e del Merito

in collaborazione con:

**BIOGRAFILM**

 **Plin**  
Projects  
for Learning  
Innovation

 **ADOLFO VENTURI**  
Istituto Istruzione Superiore

 **L. EINAUDI**  
Istituto Tecnico Economico e Tecnologico  
Banco del Gruppo