



# GenerAction

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

Il progetto GenerAction mette a sistema le esperienze di **educazione all'immagine** di Fondazione Modena Arti Visive e Wonderful Education con un ricco programma di strumenti, format e metodologie didattiche innovative rivolte a docenti e classi delle scuole primarie e secondarie di I e II grado di tutta Italia.

Da maggio a ottobre 2023, in presenza e online, si svolgeranno **programmi di innovazione didattica** in educazione ai media, all'immagine e alla produzione audiovisiva, a cui sarà possibile accedere gratuitamente e con riconoscimento dei crediti Sofia. I percorsi proposti promuovono la partecipazione attiva delle nuove generazioni nella creazione di contenuti visuali e mettono in connessione lo sviluppo di competenze scientifico-tecnologiche e umanistico-espressive, pensiero computazionale, informatica e competenze visuali di lettura, scrittura, comprensione ed elaborazione dell'immagine.

I docenti delle **scuole secondarie di II grado** potranno inoltre aderire con le loro classi al **percorso speciale** interamente gratuito e coperto dal progetto "Tecniche audiovisive con le nuove tecnologie digitali", che metterà in rete il lavoro di almeno dieci scuole provenienti da tutta Italia coinvolgendole nella creazione di nuovi prodotti audiovisivi ispirati all'arte generativa, cortometraggi e animazioni da piattaforme virtuali.

In tutte le azioni progettuali abbiamo deciso di adottare una **metodologia didattica inclusiva**, attenta alle specificità di ogni studente, con particolare riguardo per studenti con disabilità e Bisogni Educativi Speciali. In questa direzione, uno specifico modulo formativo sui principi dell'Universal Design for Learning, applicato all'educazione all'immagine, è incluso in tutte le formazioni in programma.

Le **adesioni** vengono accettate attraverso la compilazione del form disponibile al link <https://bit.ly/sondaggioGenerAction> entro il **10 maggio 2023**.

Il progetto "GenerAction" è un'iniziativa sostenuta nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da Ministero della Cultura e Ministero dell'Istruzione e del Merito, promosso da Fondazione Modena Arti Visive (FMAV), Future Education Modena (FEM) e Wonderful Education, in collaborazione con Projects for Learning Innovation (PLIN), Associazione Fanatic About Festivals – Biografilm Festival, ITET L. Einaudi, IIS Venturi e IIS Isabella Morra.

**Fondazione Modena Arti Visive (FMAV)** promuove un'educazione all'immagine intesa nel suo concetto più attuale e allargato che si estende dall'illustrazione alla grafica, dalla fotografia al video e alle elaborazioni digitali, con proposte educative destinate a scuole di diverso ordine e grado e percorsi formativi personalizzati, privilegiando l'incontro con artisti e il dialogo con le sperimentazioni visive. Dal 2011 sviluppa azioni educative grazie alla Scuola di alta formazione, con prestigio nazionale e internazionale, dedicata all'immagine contemporanea. Dal 2018 attraverso il Dipartimento Educativo incrementa le attività didattiche rivolte al pubblico e alle scuole focalizzando i temi della didattica dell'arte e delle immagini.

**Wonderful Education (WE)** ha ideato nel 2019 FEM Future Education Modena, centro internazionale per l'innovazione educativa in Italia, specializzato in didattica innovativa anche in ambito digital, visual & media literacy, e ha sviluppato percorsi formativi destinati a docenti e studenti finalizzati a promuovere consapevolezza mediale, competenze digitali, di visual art literacy e di composizione e analisi dell'immagine, fornendo alle scuole cassette degli strumenti ad hoc. WE in tre anni ha formato 50.000 docenti e impattato su 800.0000 studenti di tutta Italia.

## FORMAZIONE ESTESA PER DOCENTI

Tutti i percorsi formativi includono il modulo dedicato ai principi dello Universal Design for Learning, disponibile in diretta streaming iscrivendosi e successivamente in asincrono su piattaforma dedicata.

### ISCRIZIONI

Per aderire ai percorsi formativi è necessario compilare l'apposito form di iscrizione disponibile al link <https://bit.ly/sondaggioGenerAction>.

Per informazioni [fmao.org](mailto:fmao.org) - [edu@fmao.org](mailto:edu@fmao.org) - 059 224418

## IL VALORE DELL'ESPRESSIONE VISUALE PER CREARE AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INCLUSIVI SECONDO I PRINCIPI DELLO UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING (UDL)

A cura di WE/FEM

17 maggio, 29 maggio, 6 giugno 2023, dalle ore 17.00 alle 18.30

4,5 ore

Online, ambiente dedicato

Per docenti scuole primarie, secondarie di I e II grado

Percorso gratuito, riconoscimento crediti Sofia

Formazione metodologica destinata ai e alle docenti partecipanti ai percorsi formativi e finalizzata alla promozione dell'inclusività nei percorsi di educazione all'immagine. L'esperienza formativa si propone di avviare i e le docenti ad applicare i tre principi dello Universal Design for learning (UDL) alla progettazione didattica. I e le partecipanti impareranno non solo a progettare scenari didattici altamente inclusivi che includano un utilizzo strategico delle immagini, anche alla luce dei paradigmi della Visual Information, ma anche a modificare stabilmente il proprio modo di agire la didattica affinché metodi e strategie siano applicati per consentire l'accessibilità all'intero contesto classe. Un'attenzione particolare verrà dedicata all'utilizzo integrato delle tecnologie, intese come mezzo per promuovere l'accelerazione dei processi di apprendimento, la personalizzazione dei contenuti e il livello di coinvolgimento.

Il percorso prevede 3 incontri live registrati per essere fruiti anche in modalità asincrona, e materiali di approfondimento da poter analizzare facoltativamente. Il percorso prevede il riconoscimento di crediti formativi Sofia.

### NEI MEDIA

A cura di WE/FEM

30 agosto, 31 agosto, 1 settembre 2023

12 ore, ambiente online dedicato

Per docenti scuole secondarie di I e II grado

Percorso gratuito, riconoscimento crediti Sofia

Una tre giorni online per avvicinarsi sui temi della Media Education e della Media & Information Literacy. Il percorso è progettato per fornire ai e alle partecipanti una panoramica dei principali approcci della media education, partendo dalle proprie esperienze personali. Durante il corso, i e le docenti hanno la possibilità di esplorare alcune tecniche tipiche della Media Education: media analysis, mediamaking, storytelling digitale e visual storytelling, videogame come strumento narrativo, transmedialità e crossmedialità. Ogni appuntamento prevede un momento teorico e uno pratico, basato su un approccio laboratoriale, in modo da apprendere attraverso l'esperienza diretta e la sperimentazione. I e le docenti hanno l'opportunità di lavorare in gruppo per costruire attività didattiche in stile mediaeducativo da portare nelle loro classi. Al termine del corso, i e le partecipanti avranno raccolto un piccolo kit di attività che potranno sperimentare

in classe e saranno in grado di applicare i principi della media education alle proprie discipline per aiutare i loro studenti a diventare cittadini consapevoli e critici nel mondo digitale.

Il percorso prevede 4 ore formative live per ogni giornata, registrate per essere fruite anche in modalità asincrona, e una serie di materiali di approfondimento (video e documentazione in vari formati) da poter analizzare (facoltativamente). Il percorso prevede il riconoscimento di crediti formativi Sofia.

A integrazione di questo percorso formativo destinato ai docenti, verranno proposti interventi laboratoriali in classe a settembre-ottobre 2023, da concordarsi con le scuole aderenti.

## **ARTE, IMMAGINI E TECNOLOGIA NEL TERZO MILLENNIO**

A cura di FMAV

28 settembre, 5, 12 e 19 ottobre 2023, dalle 17 alle 19

8 ore (4 incontri), ambiente online dedicato

Per docenti scuole secondarie I e II grado

Percorso gratuito, riconoscimento crediti Sofia

All'inizio del nuovo millennio era nata l'espressione "cultura partecipativa" per definire un fenomeno rivoluzionario con cui gli utenti diventavano i principali produttori di contenuti, ribaltando la tradizionale relazione autore-pubblico. Oggi siamo tutti impegnati in un atto collettivo di creazione, condivisione e fruizione e tale attività non impatta solo sul modo in cui comunichiamo, ma sulla nostra interpretazione del mondo, che assomiglia sempre più a un videogioco. In questo contesto la ricerca artistica si pone come uno strumento che può offrire delle letture trasversali e degli strumenti di orientamento e riflessione da applicare in ambito scolastico. Il corso offre quattro approfondimenti tematici che possono diventare possibili spunti per lo sviluppo di attività didattiche.

Il percorso prevede il riconoscimento di crediti formativi Sofia.

## **ABC della FOTOGRAFIA**

A cura di FMAV

10, 17, 24 e 31 ottobre 2023, dalle 17 alle 19

8 ore (4 incontri), ambiente online dedicato

Per docenti scuole primarie e secondarie I grado

Percorso gratuito, riconoscimento crediti Sofia

Un corso base sulla fotografia, appositamente pensato per i docenti delle scuole primarie e secondarie di I grado interessati ad adottare nella propria didattica un utilizzo più integrato e consapevole delle immagini, sia come linguaggio espressivo-comunicativo ma anche come supporto alle attività con la classe. Alternando lezioni frontali, attività pratiche e momenti di revisione collettiva, il corso intende fornire alcune competenze necessarie a una produzione fotografica comunicativa ed efficace. Nei vari appuntamenti verranno infatti presi in esame gli elementi costitutivi di un'immagine e come, combinati insieme, contribuiscano a veicolare significato: dal soggetto e dall'ambientazione fino alle scelte di composizione, inquadratura e utilizzo della luce. Un'attenzione particolare è riservata alla costruzione di un racconto per immagini, differenziato in base agli scopi comunicativi desiderati, ai destinatari e al medium utilizzato. Il percorso prevede il riconoscimento di crediti formativi Sofia.

## FORMAZIONE ESTESA PER LE CLASSI (PERCORSI BREVI)

### ISCRIZIONI

Iscrizioni a partire da agosto/settembre 2023.

Per informazioni [fmav.org](http://fmav.org) - [edu@fmav.org](mailto:edu@fmav.org) - 059 224418

### COME PARLANO LE IMMAGINI?

A cura di FMAV

Settembre/Ottobre 2023

2 incontri online – 3 ore

Scuole secondarie I e II grado

Percorso gratuito. Iscrizioni a partire da agosto/settembre 2023.

Un'introduzione al linguaggio della fotografia, alle potenzialità e alle implicazioni offerte da questo mezzo espressivo che in poco meno di 200 anni ha rivoluzionato il nostro modo di guardare la realtà.

Nel primo incontro sarà esaminato il valore delle immagini e gli elementi attraverso cui si costruisce la comunicazione visiva (luce, colori, inquadratura, scelta del soggetto, etc). Le stesse nozioni saranno messe in pratica in un'attività da svolgere in autonomia che coinvolgerà gli studenti in una sorta di caccia al tesoro fotografica per creare nuove insolite visioni del loro ambiente quotidiano. Gli scatti realizzati dagli studenti saranno il punto di partenza del secondo incontro, nel quale si esplorerà come l'accostamento di più fotografie possa creare nuovi intrecci visivi e narrativi, anche distanti dalle singole immagini di partenza. Gli incontri si svolgeranno online alternando momenti di spiegazione frontale, interazioni con la classe ed esercitazioni individuali.

### DAI DAGHERROTIPI AI SELFIE: IL RITRATTO E LA FOTOGRAFIA

A cura di FMAV

Settembre/Ottobre 2023

2 incontri online – 3 ore

Scuole secondarie I e II grado

Percorso gratuito. Iscrizioni a partire da agosto/settembre 2023.

Il percorso intende fornire agli studenti strumenti utili per la lettura e la produzione consapevole delle immagini. Quello del ritratto è un genere che da sempre ha caratterizzato la storia dell'arte, ma che con l'invenzione della fotografia ha raggiunto nuovi modelli di rappresentazione. Dai dagherrotipi ai selfie contemporanei, nel corso dell'attività sarà presentata una serie di opere di artisti che hanno trattato questo tema, ripercorrendo l'evoluzione della fotografia e sottolineando come questa tecnica abbia contribuito a trasformare la visione della società negli ultimi due secoli. Il primo incontro inizia con una presentazione dedicata a diversi autori che hanno trattato il tema del ritratto fotografico, prestando attenzione ai diversi elementi tecnici di un'immagine: la scelta della luce, l'ambientazione e l'espressività del volto. Questi elementi saranno utilizzati dai ragazzi a casa per realizzare un proprio autoritratto fotografico. Nel secondo incontro gli scatti realizzati saranno raccolti e restituiti alla classe in una nuova presentazione che unirà e metterà a confronto le differenti visioni degli studenti. Gli incontri si svolgeranno online alternando momenti di spiegazione frontale, interazioni con la classe ed esercitazioni individuali.

# Percorso speciale per docenti e classi di scuole secondarie di II grado

## TECNICHE AUDIOVISIVE CON LE NUOVE TECNOLOGIE DIGITALI

Per i docenti e le classi delle scuole secondarie di II grado è previsto un percorso specifico dedicato al mezzo audiovisivo, linguaggio che ha conosciuto negli ultimi anni un'espansione esponenziale, anche grazie alla diffusione di tecnologie digitali sempre più alla portata di tutti.

Il percorso porterà i docenti e le classi ad apprendere e sperimentare nuove tecniche per la produzione di prodotti audiovisivi scegliendo uno dei tre percorsi formativi offerti:

- **video-storytelling** con tecniche tradizionali
- **computer animation** all'interno di piattaforme virtuali
- **generazione di immagini digitali** con software di programmazione

Il percorso prevede il coinvolgimento dei **docenti in una formazione specifica estiva** in modalità blended e una successiva **progettualità con le classi**, condotta in autonomia dai singoli docenti con il supporto di esperti e professionisti e volta alla produzione di nuovi prodotti audiovisivi. Gli elaborati finali, ispirati alle azioni presenti nell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile, saranno raccolti in una gallery online e saranno presentati all'interno di un allestimento presso Fondazione Modena Arti Visive.

**La partecipazione alle attività formative è gratuita.** I costi di viaggio e alloggio per la partecipazione dei docenti al Summer Camp a Modena sono coperti dal progetto.

### FORMAZIONE DOCENTI

**12-14 giugno 2023, @ Modena-Bologna**

SUMMER CAMP

Partecipazione a Biografilm Festival

Formazione intensiva sul percorso scelto

**inizio settembre 2023, online**

Formazione orientata a preparare il lavoro con le classi

### IN CLASSE

**settembre – novembre 2023**

La classe partecipa al percorso formativo, condotto dai docenti

> incontri con esperti dei singoli percorsi formativi

> incontri ispirazionali con artisti e registi

> help-desk

> produzione di nuovi prodotti audiovisivi

## PERCORSI FORMATIVI SULLE TECNICHE AUDIOVISIVE

Ogni docente potrà scegliere di partecipare con la sua classe a uno dei seguenti percorsi:

### **1. ART OF CODING: GENERARE IMMAGINI DIGITALI**

Un percorso di ricerca-azione interdisciplinare che favorisce lo sviluppo delle competenze chiave mettendo in connessione le competenze scientifico-tecnologiche con quelle umanistico-espressive. Un percorso di arteeducazione basato sulle tecnologie digitali e su un modello pedagogico innovativo, articolato in due attività parallele: un laboratorio pratico di coding basato sull'apprendimento creativo, dove la generazione di composizioni grafiche in movimento attraverso la programmazione e l'analisi collettiva degli elaborati diventano il risultato del processo educativo; un percorso nel quale i docenti lavorano sull'analisi e la ricalibrazione degli incontri in un'ottica di ricerca-azione e di sistematizzazione dell'esperienza. Il percorso analizza il linguaggio di programmazione p5js, linguaggio derivato da JavaScript progettato e realizzato dal Media Lab del Massachusetts Institute of Technology (MIT), e l'ambiente di sviluppo, regole di base della sintassi, il rapporto degli elementi nello spazio e la codifica del colore, la gestione visuale del canvas e degli elementi grafici, analisi critica delle composizioni visuali, possibilità espressive con le forme e i colori (con attenzione all'arte generativa), funzioni e trasformazioni affini (traslazione, rotazione, scala), connessione con gli elementi di composizione e analisi visuale, creazione di pattern grafici in movimento e progetti interattivi.

### **2. VIDEO-STORYTELLING**

Un percorso didattico che ha l'obiettivo di fornire alle classi un set di nozioni e tecniche per la creazione di un racconto audiovisivo con diversi formati e stili. Attraverso una serie di lezioni tecniche ed esercitazioni pratiche, le studentesse e gli studenti impareranno a ideare un proprio progetto narrativo efficace e coinvolgente attraverso un linguaggio visivo predefinito, metodi per la creazione di una storia e per la scrittura di una sceneggiatura efficace; costruzione di uno storyboard; a definire obiettivi comunicativi attraverso le immagini, a pianificare le riprese, a gestire i principali software di editing. Nello specifico, il percorso comprende un'introduzione al Video-Storytelling e ai principi di base di un racconto audiovisivo; tecniche per sviluppare personaggi e situazioni; stesura di uno storyboard; tecniche di ripresa e montaggio in coerenza con gli scopi narrativi definiti; l'utilizzo della luce e del suono per creare l'atmosfera giusta; la post-produzione di immagini e suoni in coerenza con gli scopi narrativi (la musica come direzione, i messaggi visivi, durata dello shot e selezione del girato).

### **3. COMPUTER ANIMATION**

Un percorso didattico che affronta dal punto di vista pratico e metodologico la creazione di progetti di animazione video e ambientazioni visive attraverso piattaforme di videogioco e realtà virtuale. A questa tecnica, anche detta Machinima, è dedicata sempre più attenzione nel mondo dell'arte negli ultimi anni, come dimostra anche il successo del [MilanMachinimaFestival](#), giunto quest'anno alla sesta edizione. Le studentesse e gli studenti sperimenteranno le tecniche e i metodi per ideare e costruire storie multimediali utilizzando ambienti virtuali già esistenti, affrontando tutte le fasi del processo creativo e della gestione progettuale: ricerca della storia, ideazione, sviluppo concettuale, registrazione delle immagini e montaggio finale.

In particolare, il percorso prevede un'introduzione al processo di creazione di un Machinima e la presentazione delle principali piattaforme e software utilizzati, un'introduzione alle tecniche di animazione e di storytelling, le tecniche di creazione del mondo virtuale attraverso un software di game development, la realizzazione di ambientazioni e personaggi all'interno del mondo virtuale, le tecniche di ripresa attraverso la modalità in-game, l'utilizzo di software di editing video per il montaggio del materiale acquisito, la creazione di effetti speciali e sincronizzazione audio e video.

## OBIETTIVI E VALORE EDUCATIVO DEL PROGETTO

La **multidisciplinarietà** è un elemento di innovazione di questa proposta formativa, che combina un modello formativo unico su diversi assi: **consapevolezza mediale; competenze digitali; produzione artistica e audiovisiva**. *GenerAction* applica un approccio basato sui principi della visual media education e fornisce agli studenti competenze di lettura, analisi e comprensione profonda, creazione di prodotti visuali, potenziando nelle nuove generazioni le capacità estetiche ed espressive, rafforzando la loro preparazione culturale e sviluppando la loro presa di coscienza, senso critico e civico, sviluppando dunque valori di cittadinanza digitale. Questi principi e approcci, alla base delle attività formative previste nel progetto destinate a studenti e docenti, promuovono un utilizzo dei media visuali come **luoghi di apprendimento profondo**, personalizzato, attivo e consapevole per l'acquisizione di chiavi interpretative del mondo contemporaneo e un apprendimento autentico e motivato. Studenti e studentesse, attraverso un'esperienza educativa dedicata alle classi e supportata da esperienze pratiche e challenge, sono invitati ad applicare conoscenze e competenze nell'ambiente mediale, e risolvere/narrare in maniera creativa e collaborativa problemi di attualità e con impatto sociale e ambientale (rif. Agenda 2030).

Il progetto fornisce inoltre a docenti e studenti la possibilità di **sperimentare e acquisire specifiche competenze** (digitali, comunicative, artistiche, espressive, progettuali ecc.) che corrispondono a **professionalità oggi sempre più ricercate**. Il progetto di rete offre occasioni di incontro e di scambio tra i docenti e le classi coinvolte, stimolando il contatto tra i partecipanti e motivando il loro coinvolgimento in vista del confronto conclusivo.

Grazie alla collaborazione con Biografilm Festival di Bologna e agli incontri con professionisti – artisti e registi – il progetto permette inoltre di entrare in contatto con i **meccanismi ideativi e produttivi del settore artistico, cinematografico e audiovisivo**, raccontandone il funzionamento e le figure professionali coinvolte, favorendone la conoscenza e rendendolo di fatto accessibile. Si arriverà infatti a comprendere come la scena contemporanea – comunicativa, artistica e cinematografica – sia contraddistinta da una sempre maggiore ibridazione dei generi tradizionali e dei campi di produzione creativa: le tecniche più consolidate trovano oggi infatti nuove combinazioni con animazioni digitali, realtà virtuale, gaming e intelligenza artificiale, proponendo produzioni multimediali completamente rinnovate. Emerge quindi come fondamentale l'esigenza di educare a un utilizzo che permetta alle nuove generazioni di saper fruire in modo consapevole di questi nuovi linguaggi, valutandone l'impatto, e di testarne le potenziali capacità espressive.

I docenti che aderiscono al progetto ricevono una **formazione metodologica, tecnica e di contenuto spendibile nel lungo periodo** nella costruzione di futuri percorsi didattici, acquisendo consapevolezza sulle caratteristiche e gli utilizzi di linguaggi sempre più protagonisti della comunicazione e dell'espressione contemporanea, utili a costruire percorsi interdisciplinari. Trasversale a tutto il progetto è la formazione metodologica sulla didattica inclusiva, basata sui principi dell'Universal Design for Learning e le sue applicazioni all'interno della progettazione didattica e nei percorsi di creatività digitale visuale, per garantire accessibilità ai percorsi formativi per tutti gli studenti.