

Contributi di Rete Dialogues:

Tecnologie, arte, autorialità: esperienze per una presenza significativa di alunne e alunni nella scuola e nella città

Proponente Giovanna Barzanò

Discussant Beatrice Ligorio

Questo simposio è presentato da esperti di *Rete Dialogues for Futures* (RD4F) -rete nazionale di scuole statali- e *Accademia di Arti e Nuove Tecnologie* (AANT) di Roma -istituzione terziaria parificata- che da anni collaborano in percorsi di ricerca-azione sulla multimedialità.

Al centro dei tre contributi c'è la riflessione su modalità e strumenti attraverso cui la tecnologia può contribuire oggi a rendere più vive, convincenti ed efficaci la presenza e la partecipazione di bambine-i e ragazze-i nel sociale.

Ci si riferisce in particolare a tre tipologie di percorsi didattici realizzati in istituti di diverse regioni italiane, che hanno al centro la scuola, la città e la possibilità di trasformazione dei loro ambienti con interventi artistici e narrativi dove diverse tecnologie si combinano: film, fotografia, podcast e tecnologie di comunicazione come NFC.

Sono stati coinvolti circa 100 docenti e dirigenti e più di 1500 alunni di diverse età. Si è lavorato con interventi multimediali di vario tipo, identificando interventi caratterizzati da contenuti, strumenti e modalità che potessero dare a alunne-i spazi di ideazione e azione reali e al tempo stesso fossero utili e funzionali, favorendo la sperimentazione in prima persona dell'impatto che ognuno può avere sul contesto in cui vive.

Tutti i percorsi sono ispirati all'approccio dialogico (Cesareni et al., 2018; Paavola & Hakkarainen, 2014, Sansone, 2021). In questa prospettiva lo sforzo educativo è diretto alla costruzione di oggetti che svolgono una duplice funzione: da una parte portano alunne-i ad apprendere e utilizzare nella pratica contenuti curricolari; dall'altra gli oggetti hanno destinatari più ampi della sola classe o del gruppo di lavoro che li costruisce. Così, l'approccio dialogico implica tanto una funzione creativa – tipica dell'approccio socio-costruttivista (Scardamalia & Bereiter, 2021) – quanto una dimensione socio-culturale. Infatti più agenti sono sistematicamente coinvolti nella progettazione e realizzazione degli oggetti. Chiamare esperti, consulenti, artisti etc. a partecipare alla definizione dei prodotti della scuola, significa costruire comunità ampie, capaci di scambiare e condividere conoscenze e competenze, di incoraggiare assetti mentali multi-prospettici, utili per sostenere dinamiche positive e cittadinanza attiva (Packham, 2008).

Per costruire oggetti interessanti e utilizzabili da una audience ampia, studentesse e studenti si cimentano come "autori", mettono in gioco la loro agency e devono interagire e interfacciarsi con vari interlocutori, utilizzando diversi strumenti di comunicazione in cui la tecnologia ha un particolare rilievo (Kangas et al. 2013). Si crea così un contesto ricco di opportunità dove il lavoro in aula si completa con quanto avviene in altri luoghi dentro e fuori la scuola: nei corridoi, nelle mense, nelle palestre ma anche in luoghi limitrofi (piazze, cortili, giardini) o lontani (musei, boschi, etc.) (Barzanò et al., 2020; Ligorio et al., 2024).

Il simposio si concentra in particolare su due interrogativi -stimolo che attraversano i tre macroprogetti presentati:

a) Come alunne/i e docenti possono sentirsi "autori" e accrescere il loro potenziale di agency attraverso l'uso delle tecnologie?

b) Come si realizzano rapporti fruttuosi scuola-esperti quando si vogliono costruire “oggetti” tecnologici multimediali da condividere?

Riferimenti

Barzanò, G., Amenduni, F., Cutello, G., Lissoni, M., Pecorelli, C., Quarta, R., Raffio, L., Regazzini, C., Zacchilli, E., & Ligorio, M.B. (2020). When the place matters: Moving the classroom into a museum to re-design a public space. *Frontiers in Psychology*. 11.

Cesareni, D., Ligorio, M.B. & Sansone, N. (2018). *Fare e collaborare: L'approccio trialogico nella didattica*, Milano: FrancoAngeli

Kangas, K. & Seitamaa-Hakkarainen, P., & Hakkarainen K. (2013). Design thinking in elementary students' collaborative lamp designing process. *Design and Technology Education: An International Journal*, 18(1), 30–43. <https://helda.helsinki.fi/server/api/core/bitstreams/9a6bbbfe-7bce-4509-96a9-b0bc9c6fed8b/content>

Ligorio, M.B., Barzanò, G., Amenduni, F., Cauchi, R., Raffio, L., Regazzini, C., Turrise, S., & Valentino, L. (2024). Active Citizenship and Participation Through “Dialogues in the Square”, in Erstad, O., Eriksen Hagtvet, B., Wertsch, JV (Eds), *Dialogues in polarized societies: dialogical perspectives in times of change*. New York: Oxford University Press.

Paavola & Hakkarainen, (2014) Trialogical approach for knowledge creation. In Tan S-C., Jo, H.-J., & Yoe, J. (Eds.), *Knowledge creation in education*. Education Innovation Series by Springer.

Packham, C. (2008) *Active citizenship and Community Learning*, Learning Matters Ltd, UK

Sansone, N. (2021) *L'approccio trialogico all'apprendimento per il learning design*. Roma: Armando Editore

Scardamalia, M. & Bereiter, C. (2021) Knowledge Building: Advancing the State of Community Knowledge, in Cress, U., Rosé, C., Friend Wise, A., & Oshima, J. *International Handbook of Computer-Supported Collaborative Learning* (pp.261-279)
DOI:[10.1007/978-3-030-65291-3_14](https://doi.org/10.1007/978-3-030-65291-3_14)

CONTRIBUTI

Competenze e linguaggi digitali per comprendere lo spazio fisico e simbolico della scuola: Discovering Machiavelli

Stefano Barricella AANT, Valerio di Paola AANT, Rossana Quarta AANT, Emanuele Tarducci AANT, Ludovica Valentino Liceo Machiavelli, Elena Zacchilli Liceo Machiavelli.

Questo contributo presenta lo sviluppo e l'analisi critica di “Discovering Machiavelli”, un progetto complesso ideato e realizzato in collaborazione dal Liceo Machiavelli di Roma e da AANT. Si tratta di un insieme di attività multimediali coordinate realizzate nei mesi di febbraio-maggio 2025, relative a

“percorsi didattici, formativi e di orientamento per studentesse e studenti finalizzati a promuovere l'integrazione, all'interno dei curricula di tutti i cicli scolastici, di attività, metodologie e contenuti volti a sviluppare le competenze STEM” (MIM, DM 65, 2023) (Ferri, 2024)

Hanno partecipato 37 classi del Liceo (dal II al V anno) con 853 studenti 22 docenti di diverse materie guidati dagli esperti di AANT: interaction designer, art director, videomaker, fotografi ecc.

Si presentano qui alcuni presupposti delle azioni condotte.

“Discovering Machiavelli” ha visto nella tecnologia importanti opportunità per:

- la valorizzazione della scuola come luogo dove lavorare con profondità e intensità su esperienze vissute insieme (Airoldi et al. 2025; Hands et al., 2023)
- la costruzione di beni relazionali, contando sulla soddisfazione che deriva dall'incontro con gli altri all'interno di un progetto sugli elementi creativi e generativi che ne derivano (Becchetti, 2022, p. 72-77)
- l'allestimento di scenari di apprendimento dove esperti con competenze molto specifiche e un'accurata struttura organizzativa supportano processi di costruzione di oggetti funzionali alla comunità scolastica (Sansone, 2021)
- l'arricchimento dell'ambiente scolastico -inteso come luogo fisico con
- una sua identità e come contesto relazionale- in quanto processo che implica l'autorialità di studentesse e studenti, crea appartenenza e sviluppa *agency* (Heid et al., 2023; Mameli et al. 2023)
- l'attenzione a modelli organizzativi ricchi, che sottolineano l'importanza delle relazioni di collaborazione, interdipendenza, convergenza verso prodotti collettivi

I percorsi-laboratorio realizzati hanno alcune caratteristiche specifiche:

- fanno riferimento ad una progettazione complessiva e coordinata che si propone di esercitare una trasformazione sulla scuola: produzioni iconiche, studi di ambientazione fotografica, simulazioni e realizzazioni di placemaking nel contesto scolastico e nell'ambiente urbano (Anzani, 2020; Hou, 2022)
- sono focalizzati su prodotti specifici e sull'influenza che le tecnologie hanno sulla possono avere esercitando un impatto virtuale o reale sull'ambiente: artefatti iconici (pannelli realizzati sulla base di una ricerca fotografica, pannelli a tema, ipotesi di miglioramento dell'ambiente scolastico attraverso la realizzazione di studi e simulazioni, approfondimenti storico-iconici (es. la storia della scuola), ricerche sul web su temi legati agli ambienti educativi;
- contribuiscono a creare di un contenitore che accoglie i diversi contributi realizzati e consente confronto e discussione degli elaborati fra classi diverse;
- prevedono una strutturazione di obiettivi, compiti, che si succedono sotto la responsabilità di diversi soggetti che agiscono in tempi diversi per formare un prodotto comune e forniscono così modelli operativi di socializzazione di strumenti e processi.

Sono stati attivati 6 percorsi laboratoriali che insieme si configurano come un intervento unitario, volto a utilizzare le tecnologie per costruire, raccontare e trasformare.

Queste nello specifico le azioni condotte:

FOTOGRAFIA

Trame affini (8 classi)

Ogni classe ha affrontato una riflessione sull'impronta che le persone lasciano sui luoghi e su come i luoghi stessi riescono a caratterizzare coloro che li abitano.

Meta-brief

Attraverso un brief uguale per tutte le classi studentesse e studenti hanno ricevuto specifiche istruzioni su come realizzare scatti da cellulare che sapessero catturare frammenti di luoghi e persone, per comporre con questi in

una linea narrativa coerente.

Obiettivo:

Attraverso il linguaggio della fotografia digitale, "Trame affini" mette insieme dettagli, espressioni, punti di unicità della scuola e delle persone che la popolano, generando un mosaico di immagini uniche. Dall'insieme dei materiali sono selezionate le immagini che creano la collezione narrativa,

accompagnata dai razionali preparati dagli studenti stessi.

Oggetti realizzati: immagini fotografiche, collezione narrativa, pannelli.

PODCAST

Le interviste impossibili (8 classi)

Si è lavorato con classi organizzate a coppie: studentesse e studenti procedono a scrivere e realizzare una serie di puntate podcast in cui vengono intervistati personaggi noti appartenenti al passato, la cui storia si è intrecciata con quella dell'istituto Machiavelli.

Meta-brief

Si illustrano le diverse fasi del processo necessario alla creazione di una linea narrativa imperniata su personaggi attuali o appartenenti al

passato; la prima classe sviluppa i contenuti dell'intervista e delle sigle del podcast (partendo da reference fornite in collaborazione con i docenti dell'istituto) e la seconda produce le necessarie registrazioni.

Obiettivo:

Formare gli studenti sulla scrittura creativa e la trasformazione in podcast, dando valore a tutti i necessari passaggi che consentono di partire da un brain storming per atterrare su un prodotto finito.

Oggetti realizzati: 4 podcast con interviste impossibili.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Se avessero avuto whatsapp

Si è lavorato con classi organizzate a coppie: ciascuna sceglie

un personaggio rappresentativo del corso di studi, per realizzarne un video ritratto e un breve speech, in chiave divertente, riferito a un evento storico, una scoperta scientifica, o altro evento noto che li riguardi, confezionato come fosse un video messaggio di whatsapp.

Meta-brief:

Le classi a coppie identificano il personaggio e uno specifico

evento che lo riguarda. La prima classe sviluppa il prompt necessario alla generazione del breve messaggio vocale in chiave comica/ironica, la seconda classe genera il video ritratto del personaggio a cui far dire il messaggio.

Obiettivo:

Formare le studentesse e gli studenti nella scrittura di prompt per la generazione di immagini e voci sintetiche.

Oggetti realizzati: 4 video messaggi.

VIDEO

Ti racconto come abbiamo fatto – 2 gruppi (8 classi)

Le classi chiamate a lavorare in questo segmento sono

organizzate come una “redazione” e hanno il compito di realizzare tutti i materiali utili alla narrazione dell’esperienza maturata dalle altre classi. Un vero e proprio lavoro di cronaca fatto di interviste, back stage, fuori onda, ecc.

Meta-brief:

Le classi costituiscono una troupe: sono fornite di una sceneggiatura di massima già suddivisa per gruppo. Studentesse e studenti si avvicinano nella produzione di materiali: filmano con i loro cellulari, intervistano studentesse e studenti delle altre classi contestualmente impegnati nei loro percorsi di formazione, realizzano back stage, fuori onda, ecc.

Obiettivo

Acquisire la capacità di osservare e pianificare la narrazione di un evento a favore dello spettatore, realizzare materiale video con intenzioni diverse: didattico, esplicativo, emozionale, ecc.

Oggetti realizzati: 1 video.

ARTE, AMBIENTE E TRASFORMAZIONE

StarGate: la condivisione (6 classi)

Dove sono visibili i risultati dei percorsi realizzati? Come sono condivisi?

Si realizzano:

1. a) un sito web che ospita i prodotti in modo organizzato,
2. b) dispositivi NFC, che opportunamente distribuiti all'interno dei plessi

scolastici, permettono a chiunque di leggere, sfogliare, guardare i prodotti (Razi & Normatul, 2024).

Le classi dedicate a questo segmento, raccolte in due super-gruppi, collaborano:

1. a) alla creazione della landing page nella redazione testi, nell'organizzazione dei materiali da pubblicare;
2. b) interverranno nella generazione dei dispositivi NFC per suggerirne forme

e colori e assistere al processo della loro creazione.

Oggetti realizzati: sito web e dispositivi NFC

EVENTO DI COMUNITA' COINVOLGIMENTO DELLE FAMIGLIE

Caccia al tesoro (1 classe)

L'inaugurazione delle installazioni complete, coincide con un evento di comunità in cui ragazze e ragazzi raccontano la loro parte di esperienza. All'interno di ciascuna sede vengono collocati pannelli esplicativi che spiegano e rappresentano il percorso dei dispositivi all'interno dell'istituto. La classe impegnata in questo segmento è coinvolta nella realizzazione dei

pannelli e nell'organizzazione dell'evento inaugurale.

Oggetti realizzati: analisi dei percorsi, evento di lancio

L'intervento realizzato ha creato un campo d'azione molto vivace, ricco di piccole avventure illuminanti, di incidenti critici capaci di far emergere aspetti cruciali della transizione digitale e dei suoi sviluppi per docenti e studentesse e studenti. Il monitoraggio condotto ha compreso: osservazioni sul campo durante le azioni, focus group e interviste, questionari aperti, analisi dei prodotti realizzati.

Riferimenti

Anzani, A.,(2020). *Mente e Luoghi*. Milano: Postmediabooks

Becchetti, L. (2022). *La rivoluzione della cittadinanza attiva*. Bologna: EMI

Blundell, C.N. (2024). Using design thinking to embrace the complexities of teacher learning-practice with digital technologies. *Professional Development in Education*. 1-19. <https://doi.org/10.1080/19415257.2024.2422063>

Heid, H., Jüttler, M. & Kärner, T. (2023) Participation in the classroom as a basis for democracy education? A conceptual analysis of the concept of student participation. *Front. Polit. Sci.* 5. <https://doi.org/10.3389/fpos.2023.1225620>

Hou, J. (2022). Placemaking as Social Learning. In: Im Sik, C., Kri.nik , B. & Hou, J. (eds), *Emerging Civic Urbanisms in Asia. Hong Kong, Seoul, Singapore, and Taipei beyond Developmental Urbanization*. Amsterdam: Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.5117/9789463728546>

Ferri, P. (2024). Scuola digitale e PNRR, gli indirizzi 2024 con i fondi per formazione e orientamento STEM. *Agenda digitale*

Mameli, C., Grazia, V., Molinari, L., (2023). Student agency: Theoretical elaborations and implications for research and practice. *International Journal of Educational Research* 122. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2023.102258>

Razi, R., Normatul, S.O. (2024) Exploring NFC Technology's Driven Graphic Design Within an Educational Setting. *International Journal of Art & Design (IJAD)*, Volume 8(1)SI-1, . 87-103 <https://doi.org/10.24191/ijad.v8i1/SI-1>

Sansone, N. (2021) *L'approccio trialogico all'apprendimento per il learning design*. Roma: Armando Editore

Fotografie digitali e rappresentazioni in ambienti scolastici: percorsi, allestimenti, installazioni

Giovanna Barzanò RD4F, Simonetta Boscolo RD4F, Maria Grazia Chillemi RD4F, Anna Curci RD4F, Claudia Primangeli AANT, Chiara Savini RD4F, Anna Vasta RD4F

In questo paper presentiamo alcuni percorsi di rigenerazione dell'ambiente scolastico attraverso installazioni artistiche pittoriche o fotografiche che hanno preso l'avvio in una scuola di Venezia nel 2022, si stanno sperimentando in altre quattro scuole in Veneto, Lombardia e Toscana e sono tuttora in corso di sviluppo.

Si tratta del progetto "Piu Luoghi" che ha una forte componente tecnologica soprattutto nella sua componente fotografica. Il progetto muove dalla considerazione che chiunque si soffermi ad osservare i cortili o le mura interne degli edifici scolastici, vi trova nella maggior parte dei casi indicazioni e artefatti casuali, cartelloni appesi da anni, bacheche con avvisi e comunicazioni scadute da tempo. Questi

ambienti potrebbero, e dovrebbero, accogliere e accompagnare i diversi momenti della giornata scolastica, rappresentando la cultura della scuola e il suo spirito, offrendo un contesto di benessere e calore come parte dell'azione educativa. Al contrario, essi rispecchiano troppo frequentemente una sensazione di abbandono alla loro mera funzione connettiva: ogni intenzione di comunità sembra lontana, piuttosto che luoghi, sono nonluoghi (Augé, 1992-2004).

Più luoghi riguarda quindi la produzione di opere collettive e condivise che intendono dare una nuova forma all'ambiente-territorio scolastico e costituiscono una forma di "*placemaking*" intendendo con ciò il "fare il luogo", (Mateo-Babiano & Lee, 2020). Quello di *placemaking* è un concetto ampio, che si applica a interventi materiali che provocano una modificazione degli spazi (indefiniti, generici, spesso abbandonati) facendoli diventare "luoghi", rendendo più ricca la loro identità, più forte il loro potenziale immaginativo e sociale. Non si tratta solo di interventi materiali, ma anche di interventi che "raccontano" i luoghi in modo diverso, ritoccando con la narrazione o la rappresentazione iconica la loro identità e dando valore all'emozione nella percezione e nella conoscenza (Anzani, 2020). Il placemaking può essere un ambito molto efficace per l'uso didattico delle tecnologie.

Nel progetto "Più Luoghi" la fotografia ha offerto un territorio di intreccio tecnologia-placemaking particolarmente interessante (Barzanò, 2024, Weiss, 2024). In questa prospettiva insieme ad alunne-i i docenti si sono posti alcune domande. Come si progetta insieme un intervento che trasforma uno spazio con immagini fotografiche che possiamo noi stessi produrre? A quali fonti ci si rivolge per trarre ispirazione? Come si scelgono i temi adatti? Che cosa si deve sapere per fotografare? Quali esperti si interpellano, che cosa si chiede e come ci si relaziona con loro? Come si cura l'allestimento? Come si valutano le opzioni possibili e gli esiti finali?

La risposta a questi interrogativi ha guidato l'azione verso i primi risultati concreti e al tempo stesso costituisce la struttura metodologica e il *decalage* degli obiettivi di un laboratorio didattico che coinvolge insieme alunne-i e docenti, continua nel tempo in una prospettiva di ricerca-azione, genera nuove consapevolezze nei docenti e apprendimenti preziosi in diversi ambiti disciplinari negli alunni.

Ma soprattutto il contesto operativo e le trasformazioni realizzate diventano palestra di sperimentazione della propria *agency* e autoefficacia (Bandura, 1994), di un senso concreto di cittadinanza, cooperazione e partecipazione, favorisce nuovi sentimenti di appartenenza al luogo in cui si agisce e nuove relazioni identitarie (Ligorio et al. 2020)

In questa presentazione attraverso la proposta di alcune esperienze specifiche si analizzano proposte metodologiche attraverso le quali la fotografia digitale può contribuire alla comunicazione di idee e progetti e costituire un veicolo di conoscenza e apprendimento che partendo dall'osservazione visiva arrivi alla progettazione di nuove rappresentazioni. (Niemela & Uusitalo, 2024)

Qui la fotografia diventa uno strumento di appropriazione dello spazio e un linguaggio espressivo e comunicativo chiaro e privo delle barriere presenti in altri linguaggi.

Scopo principale dei percorsi è stato quello di promuovere nuove competenze digitali, rileggendo e reinterpretando attraverso la fotografia digitale gli spazi scolastici, e/o intorno alla scuola dalle aule al giardino, dalla mensa alla palestra, a ciò che sta nei pressi. Ovvero: tutti quei luoghi in cui gli studentesse e studenti trascorrono la loro giornata scolastica e/o quelli in cui passano per raggiungere la scuola. La scuola -e/o il suo circondario sono diventati set esclusivi in cui far lavorare gli studenti, proprio nell'ottica di permettere loro di rileggere questi spazi e appropriarsene in modo

creativo. Ma la scuola è diventata anche spazio espositivo delle creazioni che ha essa stessa generato.

Le installazioni – oggetti dialogici dal grande potenziale di coinvolgimento (Cesareni et al. 2018)- hanno costituito il punto di arrivo di un percorso le cui tappe hanno svelato molti elementi cruciali della fotografia

digitale, delle sue tecniche e delle sue opportunità:

1. Identificazione del tema da rappresentare e degli spazi espositivi
2. Costruzione degli oggetti da fotografare e del set fotografico
3. Riprese fotografiche degli oggetti e del back stage
4. Post produzione
5. Scelte di allestimento (materiali di stampa, dimensioni, geometrie)
6. Installazione
7. Inaugurazione

Ognuna delle tappe ha visto la partecipazione delle esperte fotografe in dialogo continuo con alunne-i, che si sono sentiti autori del processo e hanno dato grande valore al supporto delle fotografe, come rivelato dal monitoraggio (White et al. 2023).

I temi scelti dalle scuole sono stati i più diversi: nelle mense della scuola di Venezia c'è ora una grande composizione di pannelli con immagini macro di composizioni di piatti, bicchieri e posate oppure di verdure aggregate secondo diverse cromie, e saranno presentati nel simposio, unitamente ad alcuni dati relativi. A Chioggia si è lavorato su composizioni di pasta e verdura che rappresentano una serie di emoji relativi al gusto. Ad Arezzo un intero corridoio espone composizioni delle mani di 200 alunni con sfumature di pelle diverse...

Le installazioni saranno presentate nel simposio unitamente all'analisi degli obiettivi conseguiti e ai dati di monitoraggio raccolti.

Riferimenti

Anzani, A., (2020) *Mente e Luoghi*. Milano: Postmediabooks.

Augé, M. (1992-2024) *Nonluoghi*. Milano: Eleuthera.

Bandura, A. (1994). Self-efficacy. In Ramachaudra, V.S. (Ed.). *Encyclopedia of Human Behaviour* 4. 71-81. Cambridge US: Academic Press.

Barzanò, G. (2024) *Leadership* e dialoghi progettuali con gli attori sociali nel territorio. In: Earley, P., Greany T., Moretti, G. & Barzanò, G. *Leadership Educativa in un ecosistema formativo che cambia*. Roma: Anicia.

Cesareni, D., Ligorio, M.B. & Sansone, N. (2018). *Fare e collaborare: L'approccio triadico nella didattica*, Milano: FrancoAngeli

Ligorio, M. B., Barzanò, G., Amenduni, F., Cauchi, R., Turrise, S., Raffio, L., ... & Valentino, L. (2024). Active Citizenship and Participation Through "Dialogues in the Square". In: Erstad, O., Hagtvet, B. E. & Wertsch, J. W. (Eds.), *Education and Dialogue in Polarized Societies: Dialogic Perspectives in Times of Change*. 96-120. Oxford: Oxford University Press.

Niemelä-Nyrhinen, J. & Uusitalo, N. (19 Sep 2024): Redistributing

the sensible: exploring aesthetic practices in a photography course, *Environmental Education*

Weiss, C. (2024) Trasforming the classroom with design thinking. Invited Lecture. University of Novi Sad, Faculty of Technical Sciences, Department of Graphic Engineering and Design. <https://doi.org/10.24867/GRID-2024-p3>

White, P., Ardoin, N., Eames, C. & Monroe, M. (2023). Agency in the Anthropocene: Supporting document to the PISA 2025 Science Framework. *OECD Education Working Papers*, No. 297. Paris: OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/8d3b6cfa-en>

Narrazioni e documentazioni in video: usare e creare immagini e brani filmici a scuola

Luigi Airoidi RD4F, Gianna Angelini AANT, Maria Lissoni RD4F, Lorenza Marson RD4F, Matteo Quarta AANT, Laura Santini RD4F, Salvatore Impellizzeri RD4F

La narrativa visiva è oggi un tema cruciale nell'educazione a tutti i livelli scolastici. Questa presentazione si addentra in diverse esperienze di educazione alla narrazione visiva e nei molteplici aspetti delle competenze narrative e tecnologiche su cui questa si fonda (Bergala, 2023, Salimbeni, 2022).

Si fa riferimento in particolare a tre progetti realizzati -nell'ambito dei percorsi laboratoriali di Scuola Futura -Transizione Digitale- da sei Istituti Comprensivi in Veneto e in Lombardia, e ancora in corso di sviluppo. Qui l'ideazione di percorsi di narrazione visiva e l'uso di tecnologie audiovisive sono diventati elemento essenziale per documentare e "dare nuova vita" a avventure, emozioni e nuovi apprendimenti, relativi a temi ambientali. Si è creato e animato un teatro di pratica e ricerca, dove la tecnologia è funzionale all'educazione all'ambiente e alla sostenibilità.

- "Forme di mare" coinvolge tre istituti scolastici della Città Metropolitana di Venezia (6 classi primaria e secondaria I), un territorio in cui il rapporto con il mare è centrale ma spesso dato per scontato. Attraverso un percorso che combina visione, analisi critica e produzione filmica, alunne-i sono stati guidati a esplorare e raccontare il tema dell'ambiente marino. L'approccio alla concettualizzazione del tema è avvenuto attraverso la fruizione e l'analisi di alcuni video e materiali multimediali. Il cuore del progetto è però consistito in un'escursione di due giorni all'Area Marina Protetta di Miramare (TS) del WWF, con la partecipazione di un videomaker. Tra laboratori specifici, spedizione in barca, emozioni di vita (la cena, la notte fuori) il viaggio offre una grande dovizia di contenuti narrativi.

L'atmosfera familiare, ma accurata e rigorosa dei laboratori marini accoglie naturalmente i desideri narrativi, le curiosità, la voglia di catturare testimonianze visive di alunne-i.

Al ritorno, quando sono disponibili le riprese e alcuni assemblaggi di premontato, si apre un interessante laboratorio di costruzione filmica.

Riconoscere le immagini del proprio vissuto (Freire 2004-2014) e avere la possibilità di considerare diverse ipotesi narrative è particolarmente coinvolgente. Si lavora sulle possibilità di cambiare il montaggio, che assume un ruolo cruciale (Henzler, 2023) i prodotti provvisori si scambiano tra le classi, si commentano e discutono, fino ad arrivare a versioni definitive.

Dall'avventura si sviluppano tre video.

- “Dai colli al mare” è realizzato da tre Istituti Comprensivi della Bergamasca (6 classi). La metodologia seguita è analoga a quella del progetto “Forme di mare”: centrata sulla co-costruzione delle riprese da parte della videomaker -che è presente in scena- insieme a alunne-i.

Anche in questo caso la postproduzione e il montaggio ricevono un’attenzione particolare e diventano territorio di negoziazione e dialogo tra l’esperta e alunne-i. Da escursioni in collina, osservazioni dell’Orto Scolastico e dell’Aula Natura e dai laboratori di trasposizione artistica di elementi naturali all’interno delle mura scolastiche *si sviluppano tre video*

- “Noi Venezia” documenta un’articolata ricerca effettuata da una scuola primaria sul Canal Grande a Venezia (una classe V). Qui alunne-i hanno lavorato a lungo sui problemi della città, hanno identificato personaggi chiave, raccolto testimonianze. Hanno anche preparato con i docenti uno spettacolo teatrale sul tema. “Fare un film” su questi contenuti significa prendere coscienza di altre modalità narrative, trovarsi a confrontare linguaggi diversi -quello del teatro e del video- e sperimentare come funzionano, mobilitando le tecniche necessarie. Si giunge a produrre una documentazione viva di qualcosa che resterebbe altrimenti soltanto: se il video non ci fosse, con le sue interviste, i suoi personaggi ripresi tra ponti e canali, resterebbe soltanto il ricordo di una ricerca e dello spettacolo.

Obiettivo centrale dei tre progetti è utilizzare l’audiovisivo per offrire a alunne-i -in quanto fruitori, ma anche in quanto autori- nuovi strumenti per comprendere e raccontare l’ambiente, il mare, la collina, la città attraverso il racconto visivo, acquisendo una maggiore consapevolezza ecologica e narrativa e sperimentando nuove conoscenze e emozioni (Ancillotti & Cuzzo, 2024). La partecipazione dell’esperto videomaker alla scena che diviene oggetto del racconto favorisce dinamiche di apprendimento particolarmente efficaci, dove anche nozioni tecniche evolute si presentano quasi “da sole” e scaturiscono le domande: “Mi fai vedere che differenza c’è tra una panoramica e una carrellata?”.

I progetti quindi si sviluppano in più fasi. Si parte dalla visione di film e documentari selezionati per stimolare la riflessione sui problemi ambientali e sulle potenzialità del cinema come mezzo di espressione. Questi contenuti diventano il punto di partenza per laboratori didattici che approfondiscono il linguaggio audiovisivo “sul campo”, mentre l’avventura accade, aiutando alunne-i a interpretare e decodificare le immagini in modo consapevole.

Parallelamente, la didattica esperienziale porta i partecipanti a confrontarsi direttamente con l’ambiente, in attività di osservazione diretta e incontri con esperti del settore scientifico e artistico.

La produzione audiovisiva e il suo uso in contesti collettivi, con il feed-back che ne deriva- rappresenta il cuore dei progetti. Alunne-i, lavorano alla creazione di cortometraggi attraverso la complicità con gli esperti e si cimentano a raccontare il territorio attraverso il loro sguardo. Dalla scrittura alla

regia, dalle riprese al montaggio, ogni fase diventa un’occasione di apprendimento attivo. L’approccio adottato favorisce il passaggio da semplici spettatori a narratori consapevoli, stimolando la creatività e la capacità di esprimere idee e vivere emozioni attraverso il linguaggio delle immagini (Khusumadewi, A., & Juliantika, 2018). I progetti coinvolgono anche i docenti, attraverso gli workshop e i seminari dedicati all’uso del cinema nella didattica, per creare percorsi educativi più coinvolgenti. Il confronto con esperti si carica di tonalità relazionali e affettive, favorisce lo sviluppo di strategie innovative per stimolare il pensiero critico e la partecipazione attiva degli alunni.

L’esperienza si conclude con la presentazione di cortometraggi e reel in eventi pubblici, proiezioni scolastiche e incontri con le famiglie. Le opere realizzate diventano così strumenti di sensibilizzazione, ampliando l’impatto del progetto oltre le mura scolastiche e stimolando un dialogo sulla tutela dell’ambiente.

Si acquisiscono nuove prospettive sul cinema come forma d’arte, ma anche come mezzo per

comprendere il mondo e prendere coscienza delle proprie responsabilità nei confronti del pianeta.

Nei tre progetti si sono condotte azioni di monitoraggio centrate su osservazione partecipata, focus group e interviste, che sono in corso di ulteriore elaborazione. La presentazione prenderà in considerazione tre dei sette brevi video realizzati qui citati, per analizzarne gli elementi strutturali, le modalità di realizzazione e i primi esiti di monitoraggio.

Riferimenti

Ancillotti, I., & Cuozzo, G. (2024). Cinema as a pedagogical tool: pathways for the education and assessment of prosocial attitudes in upper secondary school. *Italian Journal of Special Education for Inclusion*, XII, 2, 183192. <https://doi.org/10.7346/sipes-02-2024-16>

Bergala, A. (2023). *L'ipotesi cinema*. Bologna: Edizioni Cineteca Bologna

Chambers, J. (2018) 'Towards an open cinema: Revisiting Alain Bergala's

The Cinema Hypothesis within a global field of film education'. *Film*

Education Journal, 1 (1): 35–50. DOI <https://doi.org/10.18546/FEJ.01.1.04>

Freire, P. (2004-2014). *Pedagogia dell'autonomia*. Torino: Gruppo Abele

Henzler, B. (2023) 'Montage as a gesture of mediation and education'. *Film Education Journal*, 6 (2), 141–61. DOI: <https://doi.org/10.14324/FEJ.06.2.06>.

Khusumadewi, A., & Juliantika, Y. T. (2018). The Effectiveness of Cinema Therapy to Improve Student Empathy. In *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 212: Proceedings of the 2nd International Conference on Education Innovation (ICEI 2018)

Salimbeni, A. (2022). La favola urbana. Reimmaginare lo spazio attraverso la realizzazione collettiva film finzionali e parodici. *Rivista geografica italiana*. CX XIX. 3 . Issn 0035-6697, pp. 78-102, Doi 10.3280/rgioa3-2022oa14591

Presentatori dei contributi

- Luigi Airoidi, DS RD4F
- Gianna Angelini, AANT
- Stefano Barricella, AANT
- Simonetta Boscolo DS RD4F
- Maria Grazia Chillemi DS RD4F
- Anna Curci DS RD4F
- Valerio Di Paola AANT
- Salvatore Impellizzeri DS RD4F
- Maria Lissoni Tutor RD4F

- Lorenza Marson Tutor RD4F
- Claudia Primangeli AANT
- Matteo Quarta AANT
- Rossana Quarta AANT
- Laura Santini RD4F
- Chiara Savini DS RD4F
- Emanuele Tarducci AANT
- Ludovica Valentino RD4F
- Elena Zacchilli DS RD4F