

**BRICKS | TEMA**

# Imparare la fotografia al tempo dello smartphone

*a cura di:*

Giulia Caminada



1° grado, Fotografia, smartphone

**Ad Asso (CO) gli studenti di una scuola secondaria hanno realizzato un progetto fotografico documentando gli oggetti della civiltà contadina del loro territorio. Con lo *smartphone*.** L'iniziativa l'ho recentemente realizzata alla scuola media, in un corso pomeridiano promosso dal Piano Triennale delle Arti – MIUR, con la collaborazione di Edo Prando fotografo PMStudio Milano. Abbiamo usato lo *smartphone* come mezzo fotografico partendo da alcuni presupposti facilmente verificabili: oggi, anche i ragazzi compresi tra i dodici e i quattordici anni hanno in tasca uno *smartphone*; il mezzo ha potenzialità maggiori di quelle comunemente usate; bisogna considerare il mezzo in maniera diversa per scoprirle; lo *smartphone* è un incredibile mezzo per prendere appunti visivi e strutturarli, sia con immagini fisse (foto) sia con immagini in movimento (video); **lo *smartphone* è un mezzo per raccontare storie per immagini e, ricordiamolo, il nostro cervello struttura la conoscenza per immagini.** Da qui al corso il passo è stato breve. È bastato un incontro settimanale per tre mesi per spiegare gli strumenti tecnici e linguistici per raccontare storie per immagini: come eseguire una corretta ripresa tecnica foto/video (grammatica della comunicazione visiva) e come strutturare una immagine, come montare una serie di immagini fisse, come montare un video (sintassi della comunicazione visiva). Ogni incontro è stato strutturato in due precisi momenti: nuove informazioni e verifica di quanto appreso in precedenza. Alla fine del corso è stata realizzata una mostra con le foto scattate dagli alunni agli oggetti della civiltà contadina che, nel frattempo, i ragazzi avevano portato, al fine di realizzare un museo virtuale di oggetti della civiltà contadina locale.



## La metodologia e gli elementi innovativi del progetto.

La metodologia educativa adottata è stata di tipo partecipativo. Si tratta di una metodologia che implica una maggiore interazione tra insegnanti e alunni, i quali sono considerati soggetti attivi, poiché prendono parte a una serie di attività volte a rendere l'apprendimento dialogico, venendo coinvolti in scambi e analisi di gruppo sui propri vissuti specifici.

Il progetto è stato un laboratorio di innovazione tecnologica e l'introduzione di nuove modalità didattiche non è stato solo il tentativo di ottimizzare il sistema educativo esistente, ma la volontà di mettere in campo una nuova forza trasformatrice in grado di generare nuovi modi di conoscere e di apprendere. Fra gli elementi di forza dell'utilizzo dello *smartphone* per creare il museo virtuale di oggetti della tradizione contadina ci sono stati – per usare le recenti terminologie digitali – vari nuovi approcci. **Prima di tutto un approccio hacker alla conoscenza: secondo Steven Levy gli hackers credono che gli insegnamenti fondamentali sui sistemi – e sul mondo – possano essere appresi smontando le cose, analizzandone il funzionamento e utilizzando la conoscenza per creare cose nuove e più interessanti.** Quindi si apprende mettendoci le mani sopra, al fine di ottimizzarne l'uso e acquisire conoscenza. È stata poi favorita una metodologia *tinkering*, basata sul trinomio *think-make-improve*, che prevede una fase di ideazione, di definizione dei problemi, di studio, di *brainstorming*, di pianificazione; una fase di messa in pratica, di creazione, programmazione, osservazione, prototipazione; e un'ultima fase di verifica e miglioramento di quanto fatto, che può portare alla ridefinizione delle idee e degli assunti di partenza. In questo senso l'errore è un'occasione per progredire e migliorare. **La collaborazione e la condivisione della conoscenza è stata fatta in perfetta filosofia open: per esempio, copiare non vuol dire barare, anzi viene promosso come attività da praticare.** La strutturazione di questi tre aspetti sinteticamente presentati evidenzia come la proposta didattica si fondi su una serie di regole condivise e ben organizzate che potrebbero nel futuro essere accolte e integrate all'interno del sistema scuola in una struttura di reciproca contaminazione. È auspicabile che queste innovazioni contribuiscano a superare il modello didattico ancora dominante, cioè quello basato prevalentemente sulla trasmissione delle conoscenze *dalla cattedra*, ormai inadeguato per rispondere alle sfide poste dalla società della conoscenza e in modo particolare poco efficaci a contrastare la dispersione scolastica. L'inserimento, nel proprio programma didattico, di attività di tipo *maker* potenzia lo sviluppo delle competenze specifiche grazie alla presenza degli strumenti e ad attività didattiche laboratoriali; promuove percorsi formativi individualizzati e il coinvolgimento degli alunni; aiuta a sviluppare il senso di appartenenza alla scuola grazie alle attività informali svolte all'interno di laboratori dove i ruoli si ammorbidiscono e la collaborazione è facilitata; aiuta a sviluppare comportamenti ispirati al riuso degli oggetti, all'ottimizzazione delle risorse e a un approccio positivo alla risoluzione dei problemi; costituisce un ponte naturale tra l'ambiente scolastico e il mondo esterno fornendo agli studenti competenze evolute e al tempo stesso facilmente spendibili fuori dalla scuola poiché incentrate su attività svolte naturalmente dagli studenti. Le tecnologie, se realmente utilizzate in modo proficuo nei processi didattici, nella varietà di forme e di modi, possono produrre valore aggiunto al processo di insegnamento/apprendimento. Cambia l'organizzazione dello spazio, cambiano le attività proposte, la scuola è in continuo cambiamento

e **l'insegnante diventa ricercatore di sapere insieme ai ragazzi**. Il ruolo degli insegnanti deve adeguarsi alla complessità della nostra epoca, alla diversa posizione che la scuola occupa rispetto a più di vent'anni fa nella società, alla presenza innegabile di molteplici forme di accesso all'informazione, di una pluralità di media e di forme di conoscenza, alla necessità di comprendere che i bisogni degli allievi sono oggi più che mai eterogenei e diversificati, per non rischiare di ridurci ad una pura presenza formale, priva di una funzione non solo reale, ma realmente indispensabile ai giovani della società dell'informazione.

## Un passo indietro

Con i nostri scatti abbiamo guardato a cose umili, oggetti dei nostri nonni la cui immagine confluisce ora in un *Museo della civiltà contadina*. **Li abbiamo riuniti in trentacinque pannelli fotografici che ora abbelliscono l'Aula Magna della nostra scuola e raccontano il nostro percorso di approccio alla fotografia con lo *smartphone***. Il tutto è stato realizzato con l'apporto fondamentale di Edo Prando, qualificato e appassionato fotografo, che settimana dopo settimana ha suggerito esperienze di conoscenza fotografica sempre diverse e motivanti ai giovani alunni. **Se porti uno *smartphone* in classe per imparare a fotografare, lo strumento è molto più di un mezzo per apprendere: è il mezzo da apprendere**. I ragazzi fanno fotografie continuamente ma senza alcuna consapevolezza della composizione, della luce, del movimento, delle forme. Lavorare sulla fotografia attraverso uno *smartphone* è un ottimo strumento per aiutarli a vedere il mondo da diversi punti di vista, contribuendo a formare uno spirito critico e riflessivo. In fotografia servono conoscenze, competenze e... creatività.





## Oggi anche i quattordicenni hanno in tasca uno smarphone

Partiamo dal presupposto che oggi anche i quattordicenni hanno in tasca un cellulare che utilizza tendenzialmente per le attività private. Tuttavia ci sono anche docenti che applicano una didattica digitale attraverso specifiche app; che usano varie funzioni del telefono; che inviano materiale agli studenti in *.jpg* o *.pdf* o parlano con loro nelle chat e sui social per comunicazioni disciplinari inerenti la materia che insegnano. Tanti ragazzi registrano le lezioni come audio per riascoltarle o prendono appunti sul cellulare; altri fanno le foto alla lavagna per poi studiare su quel materiale, usato in questo modo con appunti. **Se facciamo riferimento a qualche dato recente dell'Osservatorio Nazionale Adolescenza, il 65% degli adolescenti italiani (6,5 su 10) usa regolarmente il cellulare in classe nonostante sia vietato, insieme al 15% degli adolescenti dagli 11 ai 13 anni.** Alle scuole secondarie di primo grado la percentuale è più bassa perché c'è sicuramente un maggior controllo e minor compulsività di utilizzo del cellulare da parte dei alunni di quella fascia d'età.

Fatte queste premesse possiamo capire come i ragazzi di oggi siano già iperconnessi e come non sia una così stravolgente utilizzare un cellulare in classe per un progetto educativo-didattico e che **l'aspetto educativo e didattico dovrebbe incentrarsi sullo far smettere ai ragazzi di utilizzarlo per le cose private e fornirgli una motivazione per usarlo ai fini didattici con apposite metodologie e con personale specializzato** che sappia mediare fra una didattica di stampo più tradizionale e l'utilizzo di nuove tecnologie che aprono a nuove modalità di relazione e di conoscenza.

## Il mezzo ha potenzialità maggiori di quelle comunemente usate

Le ultime generazioni hanno sviluppato nuove modalità di approcciarsi alla vita. Vivono contesti, punti di riferimento, valori, organizzazione del pensiero, modalità di acquisizione delle informazioni, di apprendimento, di espressione delle emozioni e dei sentimenti, di comunicare e di relazionarsi molto diversi dalle generazioni precedenti. **Oggi i ragazzi non imparano quasi più attraverso un processo di**

**apprendimento basato sul ragionamento e sulla comprensione, ma piuttosto da un processo incentrato sulla condivisione e sulla riproduzione.** In questo modo, si rischia di osservare ragazzi che si districano egregiamente nel mondo digitale e virtuale, in grado di elaborare più input contemporaneamente, ma poco efficaci nel mondo reale, soprattutto perché manifestano evidenti difficoltà nell'organizzarsi sia nei tempi che nello spazio. **Non hanno un approccio risolutivo nelle strategie di *problem solving*, nonostante siano perfettamente in grado di cercare l'app giusta che possa farlo al posto loro, fungendo da memoria esterna e da rassicurazione in modo da non assumersi direttamente la responsabilità.**

## **Bisogna considerare il mezzo in maniera diversa per scoprirle**

Per cui, è vero che da un lato dobbiamo tenere conto di tutti questi loro cambiamenti e in un certo senso adattarci, ma dall'altro lato dobbiamo impedire che vadano perse le abilità legate ad un apprendimento *non tecnologico* e le relative competenze emotive, relazionali e cognitive. Serve una scuola che vada incontro ai ragazzi e che crei un avvicinamento, senza andare a rinforzare il gap che c'è tra le due generazioni. Nel momento in cui il cellulare può essere utilizzato come uno strumento con una finalità formativa, è importante che gli insegnanti aiutino i ragazzi a comprendere gli strumenti tecnologici da un altro punto di vista e sviluppare una valutazione critica, cercando di sfruttarne al massimo le potenzialità in vista dell'apprendimento efficace. L'utilizzo di un cellulare per fare fotografie consente di sfruttare le potenzialità della tecnologia e al tempo stesso dare agli studenti gli strumenti per vedere che si possono fare tante cose al di fuori dei social *network*, dei blog e di YouTube che non credo in tanti di loro sappiano. Dargli i mezzi per imparare a vedere con occhi diversi la realtà o a cercare sui motori di ricerca, a non cadere nelle trappole delle *fake news*, a usare i servizi della rete sono tutti elementi formativi che contribuiscono a formare una capacità di valutazione critica. Per questo bisogna considerare ogni mezzo in maniera diversa, per conoscerne potenzialità nuove che aprono a nuovi modi di conoscenza.

Rispetto invece all'apprendimento, il modello educativo deve provenire dagli adulti, famiglia e scuola, per favorire un'alfabetizzazione e formazione in termini di senso critico e responsabilità etica con un'attenzione trasversale rispetto alle discipline in **un nuovo patto educativo che tenga conto dell'accompagnamento nell'uso degli strumenti così come dell'autoregolazione**, per creare le condizioni perché il ragazzino sviluppi da sé la capacità di pensare con la propria testa e di agire in maniera responsabile. **La cosa più importante è risultare credibili e la credibilità non passa solo da ciò che si riesce a verbalizzare, ma dal tipo di esempio quotidiano e dal modellamento agito sul bambino e adolescente.**

Lo *smartphone* è un incredibile mezzo per prendere appunti visivi e strutturarli, sia con immagini fisse (foto), sia con immagini in movimento (video). Molti studenti già lo fanno, mentre per altri ancora il mondo della tecnologia e delle applicazioni è ancora sconosciuto. Con uno *smartphone* è possibile prendere appunti velocemente, sia scrivendo, sia registrando la voce, sia scattando una foto. Inoltre,



## Gli smartphone in classe: nemici o strumenti di apprendimento?

alcune applicazioni permettono di sincronizzare note e appunti in modo da ritrovarli in tutti i dispositivi connessi: computer, *smartphone* o tablet.

La metodologia alla base dell'approccio didattico del laboratorio ha previsto soprattutto un metodo progettuale e sperimentale indirizzato allo sviluppo delle capacità espressive ed all'acquisizione contestuale di conoscenza delle tecniche fotografiche. Inoltre, è stato introdotto l'elemento *storico* con relativa contestualizzazione socio-culturale delle tematiche affrontate, l'educazione alla visione dell'immagine, l'avvicinarsi ad una vera lettura della composizione visiva e quindi ad un'interpretazione oggettiva della stessa.

Lo sviluppo contestuale di piccole competenze tecniche per un approccio consapevole dello strumento fotografico ha permesso di approcciare un uso creativo dello strumento digitale.



## Conclusioni

Se posto in questi termini, la tecnologia (*alias* un telefonino) può diventare una risorsa aggiuntiva in classe. Nelle nostre case la tecnologia fa parte dell'arredamento: il televisore, la lavastoviglie, la lavatrice, il computer, il tablet o lo *smartphone*. Tutti strumenti che oltre all'arredamento hanno modificato anche le

nostre abitudini quotidiane e le nostre relazioni familiari. È difficile pensare che questo processo di cambiamento non abbia influenzato anche la scuola e che le nuove modalità comunicative e relazionali veicolate dalla tecnologia non siano sfruttate anche per studiare e per **promuovere apprendimento significativo attraverso un processo guidato dalla professionalità che i docenti detengono in campo pedagogico**. La tecnologia può addirittura rappresentare una risorsa aggiuntiva in classe, in grado di supportare e aiutare i nostri figli nella comprensione del mondo. Certamente la tecnologia è in grado di migliorare l'apprendimento soltanto se supporta strategie d'insegnamento efficaci, ovvero quando permette di aumentare il tempo dedicato all'apprendimento e all'esercizio, quando sostiene la collaborazione o quando compensa difficoltà specifiche di apprendimento. Parlando di cellulare, stiamo parlando di uno strumento tra tanti ed esso non deve diventare l'unico strumento utilizzato per sviluppare abilità, atteggiamento collaborativo e conoscenza in un mondo scolastico dove le indagini di settore continuano a descrivere la tecnologia come un mezzo che occupa una parte ridotta del tempo scuola. Peraltro troppo spesso nella scuola di base l'impiego che se ne fa è ancora quello dello studio dell'informatica fine a sé stessa, sganciata dalle altre discipline.

Con il nostro laboratorio il cellulare non è il fine, ma il mezzo per realizzare altro. Seppur lentamente, il cambiamento è in atto e nel futuro potremo vedere le nostre scuole colmare il gap con la realtà extrascolastica e usufruire di quella risorsa aggiuntiva di supporto, di quell'acceleratore dell'apprendimento che può essere un buon utilizzo a livello didattico della tecnologia.



**Giulia Caminada**

*e-mail: [giulia.caminada.gc@gmail.com](mailto:giulia.caminada.gc@gmail.com)*

*Una vita dedicata all'insegnamento, al giornalismo e alla ricerca socio-antropologica applicata alle tradizioni del focolare prealpino. La scoperta della fotografia come strumento di ricerca, documentazione, comunicazione e arte. E delle nuove tecnologie multimediali per dare un'altra occasione agli studenti e alla scuola.*

*<http://giuliacaminada.altervista.org/>*