

TEMA

Agorà Treddì 3.0- Creatività Urbana 3D come percorso innovativo di ASL

Costantina Cossu

Ambassador Scientix Italy, IIS "E. Fermi", Alghero (SS)-
Cooperativa Ypnos Alghero

c.tina@tiscali.it

keywords: *Isc@la, Creatività urbana, Alternanza Scuola Lavoro, software 3D, GIS, audio/video editing, democrazia partecipata, cittadinanza attiva, Bottom up*

Sintesi

Il progetto muove dalla constatazione che in massima parte gli spazi urbani vengono progettati e realizzati senza tenere sufficientemente conto delle esigenze delle nuove generazioni.

Probabilmente avviene poiché non esiste una cultura di ascolto e interpretazione delle esigenze dei ragazzi, né tantomeno una abitudine al loro coinvolgimento diretto (progettuale) nell'ideazione/ trasformazione degli spazi urbani.

Questo comporta due svantaggi: 1. gli spazi risultano spesso inadeguati alle esigenze dei più giovani, 2. I progettisti delle città non possono avvalersi del contributo ideativo dei ragazzi stessi, con una conseguente perdita secca di contributo ideativo e creativo.

Da tutti questi motivi nasce l'idea di un percorso in cui l'alunno è allo stesso tempo ideatore e creatore di uno spazio condiviso e vissuto in prima persona dove lui è partecipe, alla/nella ri-invenzione degli spazi urbani, un percorso laboratoriale e innovativo di Alternanza Scuola Lavoro per un gruppo di ragazzi del triennio del IIS E Fermi di Alghero.

Obiettivi

In relazione a questo scenario, l'obiettivo del progetto è stato individuato nel fornire ai ragazzi una coscienza, una volontà e una tecnica di intervento (creazione e modifica) degli elementi spaziali e simbolici relativi ai luoghi della propria città/quartiere, in modo da renderli interessati, partecipi e protagonisti della relativa destinazione, utilizzo e valore.

Il percorso si è sviluppato nelle fasi di:

1. analisi degli spazi urbani,
2. enucleazione dei propri bisogni fisici e simbolici e valutazione del grado di corrispondenza ad essi dei luoghi in analisi,
3. ipotesi di modifica fisico-simbolica degli spazi e dei luoghi,
4. confronto di tipo pubblico sulla fattibilità ed utilità delle modifiche ideate.

Risultati attesi

A parte quelli di ordine generale (psicologico e didattico) relativi alla maturazione dei singoli ragazzi, l'attività ha previsto un output composto da non meno di tre ipotesi di modifica fisico-simbolica di non meno di tre spazi urbani (nove modelli software cui corrisponderanno altrettanti modelli fisici tridimensionali realizzati con stampante 3D), corredati da una relazione illustrativa dei processi di modifica attuati, delle finalità attese dei bisogni cui tali modifiche vanno incontro, il tutto supportato da una mappa interattiva georeferenziata utilizzabile su smartphone, quale strumento di diffusione delle idee e di condivisione delle stesse con coetanei e adulti.

Obiettivi generali

E' stato quello di fornire ai ragazzi una coscienza, una volontà e una tecnica di intervento (creazione e modifica) degli elementi spaziali e simbolici relativi ai luoghi della propria città/quartiere, in modo da renderli interessati, partecipi e protagonisti della relativa destinazione, utilizzo e valore.

Obiettivo meno immediato ma parimenti importante è stato quello di fornire ai piccoli progettisti/amministratori degli spazi urbani l'occasione di confrontarsi con idee progettuali provenienti dai destinatari degli spazi stessi, secondo un modello moderno di *bottom up*, modello che nelle democrazie partecipate di più avanzato sviluppo (per esempio, i paesi nordici) rappresenta la frontiera moderna dei processi di appropriazione dei diritti di cittadinanza nel loro complesso.



Figura 1 - il team di docenti Senior, Junior, tutor e collaboratori

Obiettivi specifici

Gli output principali e caratteristici sono stati costituiti da due tipologie:

1. Output immateriali: con tale tipo di output il presente Progetto si avvia (Relazione sullo stato dei luoghi e sulle esigenze dei giovani fruitori) e si conclude (Relazione sulle ipotesi di modifica/miglioramento dei luoghi oggetto di studio); tali tipi di output hanno aiutato a definire e quantificare il livello di partecipazione dei ragazzi e rappresentano un indicatore fondamentale del loro coinvolgimento intellettuale ed emotivo.
2. Output materiali: sono stati di fatto tre, ovvero le elaborazioni software delle modifiche/reinvenzioni dei luoghi (caratteristiche fisiche, funzioni, carica simbolica), i relativi modellini in materiale plastico realizzati attraverso le stampe tridimensionali e, infine, la produzione di una mappa geolocalizzata della città utilizzabile in maniera intuitiva attraverso smartphone, quale strumento di diffusione e condivisione (soprattutto coetanei) dei risultati raggiunti durante le attività di laboratorio.

Risultati ottenuti

- Elaborazione di una relazione fotografica dei luoghi che saranno oggetto di una riqualificazione funzionale.

- Stesura di una breve relazione sulle esigenze dei ragazzi e sulla difficoltà/impossibilità dei luoghi analizzati di soddisfarli o facilitarne la soddisfazione.
- Produzione di scenari virtuali relativi a differenti luoghi/strutture, con indicazione dei cambiamenti 'funzionali', ovvero descrizione e rappresentazione delle attitudini dei nuovi scenari a soddisfare esigenze e bisogni della giovane utenza.
- Materializzazione delle idee progettuali con la creazione di un manufatto tangibile e quindi più facilmente ed intuitivamente utilizzabile per un confronto con gli interlocutori.
- Sistema di localizzazione georeferenziata in grado di consentire agli utenti di localizzare e individuare i luoghi oggetto di trasformazione virtuale.
- Definizione di uno strumento oggettivo e critico di valutazione/autovalutazione del progetto, in grado di aumentare il livello di coscienza dei ragazzi e degli adulti sia sul percorso svolto sia sul valore intrinseco dei risultati prodotti.

L'attività inserita in un percorso di alternanza scuola lavoro (attività laboratoriali) ha permesso:

1. La conoscenza della tecnologia (software 3D, GIS ed audio/video editing) che è stata usata nel laboratorio e l'individuazione delle potenziali aree di intervento su indicazione dei ragazzi.
2. La raccolta fotografica dei luoghi individuati della città.
3. La documentazione cartografica minima della città e delle aree di intervento con relativa rielaborazione di computer graphic.
4. Un report dal titolo "Relazione sullo stato dei luoghi e sulle esigenze dei giovani fruitori".
5. Tre scenari software relativi a ciascuno dei tre luoghi/strutture prescelti, per un complesso di nove scenari virtuali caratterizzati da nuove dotazioni fisico-simboliche.
6. Nove modelli fisici di luoghi/strutture riadattate secondo bisogni/esigenze dei ragazzi.
7. Una mappa interattiva georeferenziata consultabile attraverso smartphone o tablet.
8. Un report dal titolo 'Relazione sulle ipotesi di modifica/miglioramento dei luoghi oggetto di studio, contenente un sunto dell'intero lavoro svolto, elementi di autovalutazione critica e ipotesi di sbocco sia didattico che progettuale

Potenzialità innovativa

Tutti i risultati elencati possono essere definiti come output di processi fortemente innovativi, questo non solo dal punto di vista tecnologico (uso di software 3D, stampanti tridimensionali), ma soprattutto dal punto di vista dell'approccio metodologico a pratiche di cittadinanza attiva e partecipata tali da configurare il progetto come attività di Alternanza scuola lavoro.

Inoltre, i risultati attesi sono stati individuati e cadenzati in modo da costituire una traccia metodologica e di percorso facilmente replicabile e imitabile, nella speranza che questo progetto rappresenti solo il primo di un ciclo di percorsi di ASL .

Benefici e ricadute per gli studenti

Il Progetto è stato concepito e articolato in modo da garantire una crescita globale del senso di cittadinanza e del senso civico dei ragazzi ma non solo. Visto come attività di responsabilità, organizzazione del lavoro e rispetto di tempi e consegne aggiunto al suo carattere innovativo nell'ambito dell'uso delle nuove tecnologie si è rivelato un ottimo strumento di orientamento alle nuove professioni. Calcolato con un monte orario di 70 ore in ASL.

Già in fase di selezione dei luoghi sui quali operare, i ragazzi sono stati avviati ad una riflessione globale sul valore dello spazio pubblico, inteso come luogo di crescita ed esercizio dello spirito di collaborazione, della solidarietà e della pluralità.

In fase di elaborazione delle idee progettuali, inoltre, ai ragazzi è stata data l'opportunità di sperimentare le proprie capacità di immedesimarsi con le esigenze profonde dei cittadini (inclusi e a partire da essi stessi) e con le attitudini dei luoghi della città di farvi fronte.

I ragazzi, in sintesi, hanno affrontato l'esperienza di progettare parti del loro habitat urbano a partire da bisogni riconosciuti e condivisibili, esperienza che si è rivelata certamente molto formativa, sia sul profilo tecnico metodologico (avvicinandoli progressivamente ad una cultura di tipo mitteleuropeo) sia su quello prettamente umano.