

Blog Post - raccontare la ricerca scelta

La classe OpenCoesione dell'IIS "Da Vinci Galilei" si è messa al lavoro. Il 6 dicembre la prof.ssa E. Martucci, docente di Storia e Filosofia nonché referente del progetto, ha avviato la lezione e ci ha illustrato in che cosa consistono le Politiche di Coesione, a cosa servono e perché le risorse dedicate alle politiche di coesione, che provengono dal bilancio europeo e nazionale, agiscono per garantire al meglio la qualità della vita nei diversi territori.

Con l'ausilio delle "video-pillole" di *A scuola di OpenCoesione* (<http://www.ascuoladiopencoesione.it/>) abbiamo scoperto cos'è un monitoraggio civico e quali strumenti abbiamo a nostra disposizione per esercitarlo (<http://www.monithon.it>). Inoltre, attraverso i filmati visionati, abbiamo rilevato quanto sia importante il lavoro di *squadra*, nonché la necessità di operare con impegno e in maniera sinergica per il conseguimento dell'obiettivo comune.

Dopo questa parte introduttiva, il primo passo di questo lungo "viaggio" è consistito nella formazione dei gruppi di lavoro con funzioni diverse per lo svolgimento degli *homework*. Abbiamo individuato i due project manager, i quali avranno il compito di supervisionare l'operato di tutto il team e di controllare gli elaborati dei singoli gruppi, per poi caricarli sulla piattaforma del sito ASOC. Siamo passati, quindi, ad individuare i componenti di tutti gli altri gruppi: designer e coder - storyteller, blogger, addetti ai social media e analisti -.

Da questa organizzazione ha avuto origine, con la rappresentazione dell'organigramma delle diverse funzioni attribuite a ciascuno, il nostro ASOC wall che vedrà il suo sviluppo man mano che andremo avanti nella realizzazione delle diverse fasi del progetto. Di comune accordo, abbiamo stabilito che i designer si occuperanno, oltre che della cura della nostra bacheca, anche della creazione del logo e del titolo rappresentativo del tema che andremo a scegliere per la ricerca, nonché della documentazione, attraverso foto e filmati, dello sviluppo del nostro progetto. I social media coder si occuperanno della pubblicazione del nostro lavoro attraverso post sui diversi profili social che verranno creati. Gli storyteller, invece, avranno il compito di stilare i report degli incontri e, attraverso mappe concettuali e parole-chiave, cureranno la comunicazione scritta e orale; mentre i blogger con l'aiuto di questi ultimi completeranno, con le loro relazioni, i resoconti e le interviste che saranno effettuate e creeranno anche brevi testi da postare sui diversi social network. Infine, gli analisti si occuperanno della ricerca di dati e delle informazioni utili e aggiuntive su cui potranno lavorare anche gli altri gruppi.

A questo punto, incuriositi, abbiamo effettuato una *data expedition* sul portale di OpenCoesione (<http://www.opencoesione.gov.it/>) per scegliere il progetto da monitorare sul nostro territorio. Gli analisti si sono messi subito all'opera e, dalla ricerca effettuata, hanno rilevato il numero dei progetti autorizzati sul territorio di Noci, i loro titoli, i costi pubblici, i pagamenti effettuati, i temi e la natura. Dall'analisi è emersa la discussione circa la scelta e, dopo la selezione di due progetti, abbiamo deciso, con la piena condivisione dei docenti, di monitorare il seguente progetto: "RIGENERAZIONE TERRITORIALE -NOCI- MUSEO DEI RAGAZZI: COMPLETAMENTO E SISTEMAZIONE AREA EX PISCINA COMUNALE" (<http://www.opencoesione.gov.it/progetti/1pufe7200149/>).

- I. finanziamento per la realizzazione di questo progetto è di € 682.000 di cui € 436.760 dall'Unione Europea, € 79.112 dal Fondo di Rotazione (Co-finanziamento nazionale) e € 139.128 dalla Regione. L'attuale andamento dei pagamenti effettuati è del 99%, pari a € 673.203,86.

Attratti da tutto ciò, abbiamo allora voluto saperne di più. Gli analisti hanno cercato e reperito altri dati consultando la testata giornalistica on-line della città di Noci (<http://www.noci24.it/>). Abbiamo trovato conferma che il "Museo dei Ragazzi" di Noci è un complesso architettonico co-finanziato e finalizzato alla realizzazione di un piccolo teatro di 100 posti, di laboratori didattici, di spazi adibiti a mostre, rappresentazioni, etc..., rimasto, dopo molti anni e molti richiami da parte della cittadinanza, uno spazio vuoto e non ancora funzionante. Il progetto ha avuto inizio sulla carta nel 2005 e si è ampliato man mano nel tempo con la richiesta, da parte dell'Amministrazione Comunale, della sistemazione esterna dell'area ex-piscina comunale con l'inglobamento dello spazio verde che comprende la villa comunale.

Obiettivo specifico del nostro monitoraggio civico è quello di seguire l'avanzamento dei lavori, portare all'attenzione della collettività il tema della valorizzazione del nostro territorio e dare concretezza e fattibilità alle opere realizzate. La nostra scelta infatti è stata determinata dalla necessità di auto-sensibilizzarci e sensibilizzare la comunità nocese al coinvolgimento delle decisioni collettive affinché gli amministratori agiscano per il benessere della comunità e i cittadini, attraverso la diffusione dell'informazione, partecipino più attivamente allo sviluppo culturale e sociale del nostro territorio.

Con le informazioni ricercate e con lo scopo sopra indicato, ha cominciato a prendere forma il nostro Canvas, vale a dire il nostro piano di lavoro, sul quale abbiamo cominciato a fissare le parole-chiave da cui partire per monitorare e "raccontare" il progetto di completamento delle opere di riqualificazione e sviluppo territoriale del Comune di Noci.

A questo punto è iniziata la fase dell'assegnazione degli homework ai gruppi di lavoro.

I primi a mettersi in gioco sono stati i designer ai quali viene affidato il compito di elaborare il logo e il titolo da dare al nostro team e al nostro progetto. Dopo ampia discussione e valutazione di diversi titoli da adottare, la nostra attenzione è caduta sul termine "isola" associato a "museo", quale luogo qualificante del nostro paese per la condivisione e l'orientamento culturale e formativo dei giovani non soltanto nocesi ma anche dei centri limitrofi. Parfrasando "l'isola che non c'è", mitica isola del capolavoro del famoso drammaturgo Barrie, abbiamo deciso di dare al nostro progetto e al nostro team il titolo "*L'isola che... sarà*". Allo stato attuale, il nostro museo potrebbe essere definito una vera e propria utopia, come la ben nota "*Never never Land*", dove il protagonista Peter Pan, che non vuole crescere, può essere paragonato al "Museo dei ragazzi" che, per diversi motivi e per difficoltà burocratiche e amministrative, non è ancora stato terminato. È rimasto un luogo ideale nella mente di chi l'ha progettato e soprattutto dei cittadini di Noci che attendono ancora il suo completamento e la sua apertura. Sta a noi ora con questo progetto trasformare il "*non c'è*" in "*ci sarà*", in quanto crediamo di essere in possesso e di avere la fortuna di una "bussola" che può servirci ad orientarci, ad andare avanti e a trasformare questa utopia in realtà. Nel nostro paese vorremmo la creazione di un'isola popolata da giovani che possano crescere in una comunità che offra loro cultura, socialità e l'opportunità di dare futuro al passato.

Individuata la "rotta" della nostra ricerca e la nostra identificazione nel titolo, siamo passati alla discussione delle proposte per la realizzazione del logo. Ci siamo accordati sulla rappresentazione costituita da un puntatore, come quello dei GPS, utile all'orientamento, così come potrebbe essere il Museo dei ragazzi, idea di un luogo attivo e accessibile a tutti, per sviluppare talenti. La classe accoglie anche l'idea di rappresentare all'interno del puntatore la visione planimetrica stilizzata del museo con le sue forme geometriche, i suoi spigoli, i suoi contorni netti, amplificati dai colori del verde marino, rosso, blu e giallo che vogliono esprimere le insidie presenti nel completamento del progetto, fermo in una zona prospiciente il centro storico del nostro paese, proprio come un'isola che non c'è.

Conclusa la fase dell'affidamento dei compiti ai designer, ai social media coder viene assegnato il compito di provvedere alla creazione di due indirizzi e-mail: uno mediante Google Drive per la comunicazione e la condivisione di informazioni, file e immagini tra i diversi gruppi del team; l'altro da utilizzare per i social network. Questi, inoltre, devono adoperarsi per la creazione di una pagina Facebook "*L'isola che sarà*" (<https://www.facebook.com/lisolachesara/?ref=bookmarks>), su cui postare e condividere i nostri link e contenuti e una pagina Twitter (<https://twitter.com/Lisosolachesara>) con la presentazione del progetto e del gruppo. Infine sarà loro cura realizzare una pagina web all'interno del sito della nostra scuola (<http://www.davincigalilei.it/category/progetti/lisola-che-sara/>) dove poter informare tutti del progetto.

Ai blogger, in collaborazione con gli storyteller, viene affidato il compito di produrre report, post e tweet; agli analisti il compito di esplorare e studiare il sito ASOC, trovare dati e informazioni, maneggiarli e comunicarli ai vari gruppi. Ai project manager viene affidato il compito di coordinare i gruppi, di raccogliere i materiali prodotti, attivare l'account classe sul sito ASOC, compilare il report di lezione, compilare i dati del profilo sulla piattaforma.

Affidati gli homework, la compilazione del Canvas, in quanto "trama" de "*L'isola che... sarà*" con la sua breve descrizione del progetto, i dati di contesto, l'individuazione delle figure esperte, la metodologia e le finalità, costituisce il punto di approdo della nostra prima lezione - progettare -, ma anche punto di partenza per salpare verso la nuova meta - approfondire -.

Nota: gli homework sono stati svolti dai gruppi dal 6 dicembre ad oggi, pertanto i link e i riferimenti alle pagine create sui social network sono stati riportati contestualmente all'invio del presente post.