

WORK AND FUN: non un gioco ma una sfida!

Gli studenti della classe 3^aA del Liceo Economico Sociale “Salvatore Pizzi” di Capua(CE) hanno deciso, con grande entusiasmo, di accogliere la sfida lanciata dall’ASOC(A Scuola Di OpenCoesione), rivolta a studenti e docenti di istituti secondari di 2°grado.

Si tratta di un’associazione che si occupa di solidarietà e cooperazione internazionale che realizza numerosi progetti solidali.

È appunto ad uno di questi progetti che gli studenti hanno deciso di lavorare, costituendo un gruppo di lavoro denominato “Work and Fun”.



“Il nome del nostro team”, affermano gli alunni “è stato scelto siccome il nostro lavoro è un dovere perché ha lo scopo di permettere alla comunità di usufruire al meglio del luogo, ma è anche un’esperienza piacevole”

Il soggetto del progetto scelto riprende l'Officina Ludoteca di Capua. La sfida è quella di verificare se i fondi messi a disposizione dall'Unione Europea siano stati utilizzati per beneficiare la Ludoteca.



I ragazzi hanno scelto come tema principale del logo i seguenti colori: verde, ossia la speranza di raggiungere i loro obiettivi; giallo e rosso, i quali coincidono con i colori del comune sul quale agiscono. La bambina con i palloncini ed il cavallo con la scacchiera simboleggiano le varie fasce di età che possono accedervi.

Gli alunni della classe, durante il percorso di alternanza scuola-lavoro, devono seguire delle tappe. Per il conseguimento della prima tappa, essi hanno visionato i vari Webinar, in cui veniva spiegato cos'è OpenCoesione, quali sono le sue attività ed i suoi obiettivi. Come secondo punto della prima tappa, i ragazzi hanno scelto assieme al docente il progetto da portare avanti, che risulta essere quello sopracitato. Infine, si sono divisi in sottogruppi, ognuno avente diversi ruoli:

-le Project Manager (Concetta Abbate e Mariantonietta Giuliano) sono le menti del team e si occupano di controllare il corretto funzionamento del lavoro. Supervisionano il lavoro degli altri gruppi imponendo le scadenze entro quali tutti devono portare a termine il proprio compito.

-le Social Media Manager (Aurelia Barone, Debora Borrelli, Marika Di Monaco e Noemi D'Angelo), il cui lavoro è di creare visibilità del nostro operato sui social network, quali Instagram, Facebook, Twitter e Google Drive. Esse creano gli appositi profili aggiungendo immagini e descrizioni delle attività svolte all'interno della ludoteca.

-Storyteller (Alessia Giacobbone, Antonietta Di Rauso, Dalila Ciriello e Valentina Alfano), il cui compito è quello di descrivere lo svolgimento delle lezioni in classe, le varie tappe seguite e gli obiettivi prefissati.

-Analisti e Coder (Antonio Russo, Gianpaolo Buccini, Marco Di Furia e Mario Faenza) i quali trascrivono i dati e le informazioni trovate durante le lezioni in classe, spiegando come possano essere utilizzati per la ricerca.

-Blogger (Annachiara Cappabianca, Giulia Palma, Sabrina Cardella e Samantha Luiso) le quali utilizzano gli elaborati realizzati dagli Storyteller, Analisti e Coder, e scrivono un post di massimo 9000 caratteri in cui riassumono le decisioni prese dal team.

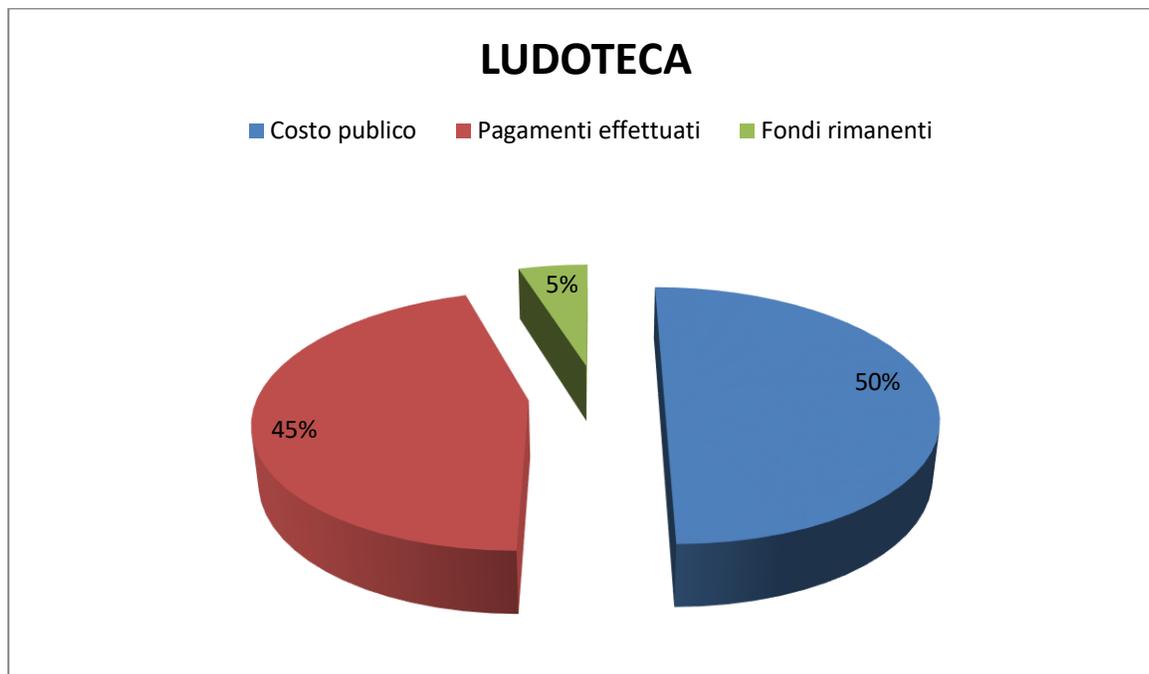
-Designer (Alessandra Ciardulli, Giovanna Handabura, Lorena Funicello e Tonia Pia Sorione) che elaborano un logo rappresentativo del tema e del progetto scelto, e riportano graficamente le tappe seguite.

Per conseguire la seconda tappa, i ragazzi hanno svolto delle indagini e raccolto dati riguardanti la Ludoteca.

Analizzando i fondi stanziati dall'Unione Europea per la "Ludoteca Comunale" del comune di Capua, gli analisti hanno notato che: l'inizio previsto era il 16/12/2013 ma l'inizio effettivo è stato il 22/06/2016, cioè tre anni dopo. La fine, invece, era prevista il 30/06/2016, ma risulta essere il 22/06/2016. Osservando le date, gli analisti hanno

notato che la data di inizio e la data di fine coincidono, implicando quindi che il lavoro è stato svolto in un unico giorno.

Il Piano d'Azione per la coesione è di 18.000 euro e i pagamenti effettuati sono di 16.244,86 euro (90%). I soldi stanziati effettivamente non corrispondono al costo pubblico previsto cioè i rimanenti 1755,14 euro.



In seguito, hanno organizzato un evento per la Settimana dell'Amministrazione Aperta (#SAA2019), che avrà luogo all'interno dell'Istituto. Durante l'evento i ragazzi presenteranno il percorso svolto, esponendo le tappe seguite e presentando i risultati della ricerca dopo aver citato i soggetti coinvolti nel progetto, tra cui Europe Direct.

Il gruppo si ripromette non solo di vincere la sfida raccolta, ma anche di aggiudicarsi il premio messo in palio: un viaggio a Bruxelles per tutto il team.

“Non un gioco qualunque”, hanno dichiarato i componenti del team “Work and Fun”, ma anche e soprattutto una sfida da conseguire, non solo come obiettivo fine a se stesso, ma anche come momento di partecipazione alla vita scolastica e del territorio, nonché motivo di prestigio per il Liceo Economico Sociale “Salvatore Pizzi” (Capua- CE).