Fabbricanti di Idee / Sesto qui

Documento di progetto

ver. 1.0.0

© CriticalCity, by Focus coop. soc.

Breve presentazione

"Il mondo in cui viviamo non lo abbiamo avuto in eredità dai nostri padri, ma lo abbiamo in prestito dai nostri figli"

(Capo Indiano, Hin-Mut-Too-Jha-Lat-Kekht)

La crescita di una città è dovuta a molteplici fattori, pulsioni, enpansioni o riqualificazioni.
La maggior parte dei cittadini è normalmente esclusa da questo processo, sebbene si tratti di un processo che cambia, anche radicalmente, il nostro modo di vivere.
I giovani fanno parte di questa porzione di cittadini, non sono chiamati a decidere sull'ambiente che lo circonda, ma si trovano comunque a viverlo o a subirlo.
La street art, ed in generale la street culture, sono espressione di pulsioni che caratterizzano il mondo giovanile, espressione anche di un voler interagire e modificare la città, partendo dall'immagine della stessa (graffiti), fino a viverne la forma in modo differente (skateboarding, parkour, street bouldering).
I giovani quindi esprimono energie propositive per il cambiamento dell'ambiente in cui vivono, il nostro gioco si propone di incanalarle in un processo di attivazione civica e di progettazione di largo respiro della città.

Il progetto Fabbricanti di idee/Sesto qui (nome ancora da definire) è un **progetto di attivazione ludica**, pensato per le fasce giovani della popolazione del Comune di Sesto San Giovanni, che mira a giungere ad un **percorso di progettazione cosciente e partecipata della Sesto del futuro.**

Fabbricanti di idee/Sesto qui è un gioco tra scuole in cui la competizione è sulle idee e sulle azioni, in cui la community determina la qualità delle proposte vincitrici, un esperimento di e-democracy progettuale rivolta ai giovani e con un focus territoriale.

© CriticalCity, by Focus coop. soc.

Obiettivi

Fabbricanti di Idee/Sesto Qui si rivolge a ragazzi tra i 14 ed i 19 anni che frequentano le scuole superiori di Sesto San Giovanni e dintorni. Gli obiettivi del progetto sono:

1) coinvolgere i ragazzi in un gioco, che abbia come focus una porzione di città strategica per il loro futuro, che gli permetta di esprimere la loro opinione divertendosi.
2) promuovere la cultura di un intrattenimento sano e socialmente utile, fornendo occasioni di incontro e conoscenza reali che superino la dimensione virtuale
3) aggregare in gruppi informali con un obiettivo comune composti da giovani cittadini, finalmente protagonisti virtuosi della vita civile del proprio comune
4) giungere alla definizione di visioni e proposte open-ended su temi di riqualificazione urbanistica

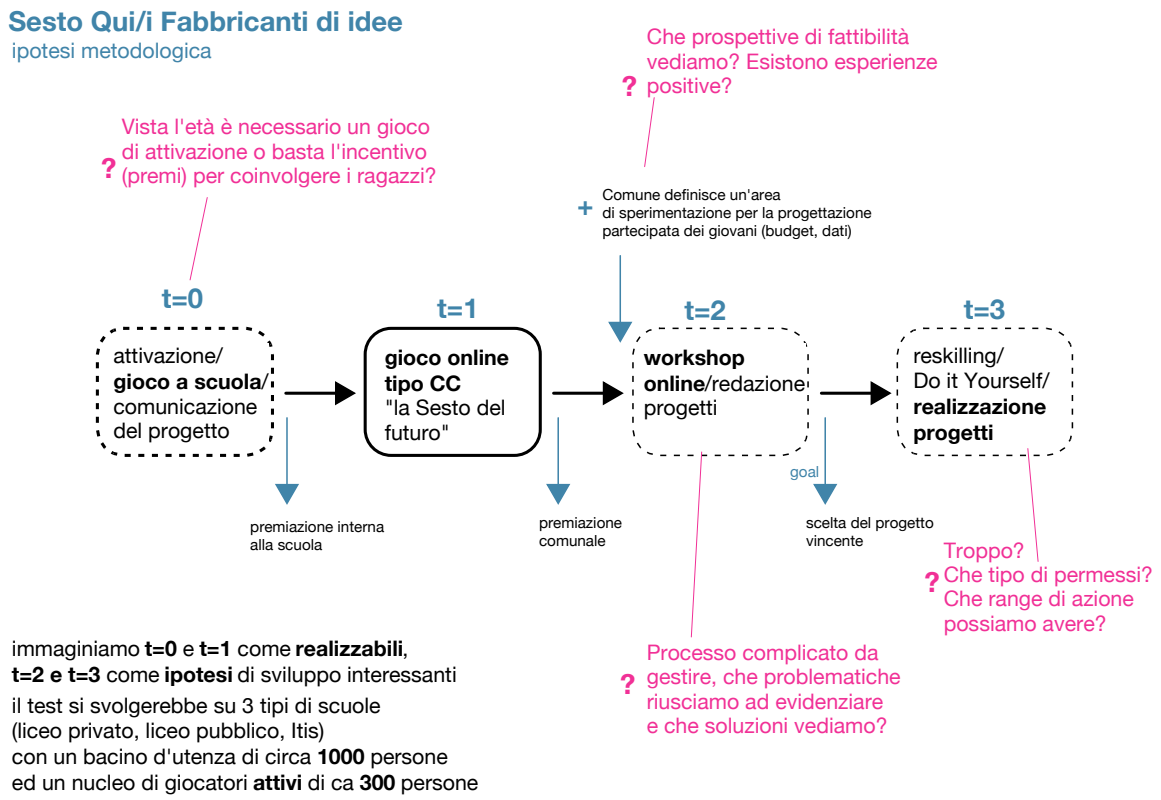
© CriticalCity, by Focus coop. soc.

L'idea progettuale

In un primo tempo immaginiamo un test su 3 scuole dell'area del comune di Sesto, ed in particolare un liceo privato, un liceo pubblico ed un istituto tecnico.
Il bacino di utenti a cui si rivolge il test è quindi di circa 1000 ragazzi compresi tra i 14 e i 19 anni.

Il cuore dell'idea

Lo schema metodologico che abbiamo ipotizzato parte da un gioco di attivazione su temi civici per giungere ad una progettazione partecipata di un'area della città.



© CriticalCity, by Focus coop. soc.

Attivazione (t=0)

Gioco offline di durata temporale limitata (mattinata di lezione) in cui gli studenti ed i professori iniziano a sperimentare i temi della riscoperta della città e del senso civico.

Il gioco vuole, con una dinamica divertente e poco impegnativa, coinvolgere il numero massimo di studenti.

Il gioco sarà una caccia al tesoro in contemporanea nei tre istituti, in cui le prove da compiere sono comunicate via cellulare, la caccia è organizzata per aree di esplorazione della città presente e passata, temi che saranno ripresi anche nel gioco online della fase t=1.

© CriticalCity, by Focus coop. soc.

Gioco Online (t=1)

Il gioco online avrà una durata limitata nel tempo, (8-10 settimane, > 3 mesi).
L'obiettivo è far giocare i ragazzi su temi relativi alla città, tramite una dinamica di gioco simile a CriticalCity (nella versione odierna).
Potranno giocare i ragazzi ed i professori organizzati in squadre, la competizione sarà aperta tra i team delle diverse scuole partecipanti al test.
Il gioco ha un catalogo di missioni organizzate per aree tematiche e livelli.
Le aree tematiche sono le diverse Sesto da scoprire:

- La città Segreta
- La città dei Sensi
- La città della Memoria
- La città Naturale

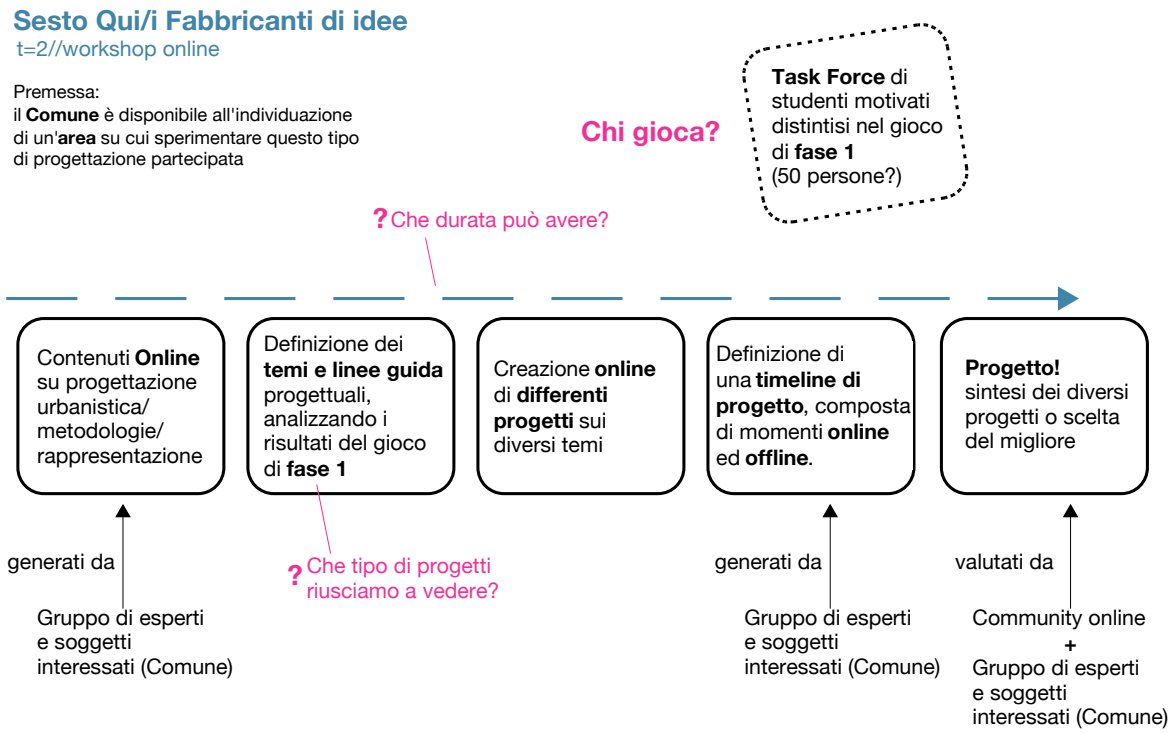
I titoli delle aree tematiche non saranno quelli sopra proposti, ma per ogni area verrà creato un nome di fantasia ed un "racconto" che ne spieghi la natura, simile ai racconti di Calvino delle Città invisibili.
Le squadre di giocatori potranno svolgere le missioni della città che preferiscono, così facendo accumulano punti e salgono di livello ed in classifica.
Le missioni sono organizzate in 4 livelli, ogni area tematica ha un archivio di 31 missioni, per un totale di 124 missioni.
Esempi di missioni:

- Mangia su un albero
- In una giornata di pioggia accompagna con l'ombrello chi lo richiede, fatti pagare con una stretta di mano
- Trova il posto più bello, il più brutto, il più giallo della tua città
- Cucina il piatto tipico della tua città, sottoponilo al giudizio di almeno tre persone anziane
- Chiedi un appuntamento ed incontra una persona di una famiglia nobiliare della tua città
- Vestiti come la persona a cui è intitolata una via/piazza, spiega ai passanti la tua storia
- Promuovi l'acqua del rubinetto

Al termine del periodo di gioco la squadra che ha totalizzato più punti verrà dichiarata vincitrice e premiata dalle istituzioni pubbliche in un'assemblea plenaria con gli studenti e la cittadinanza.

© CriticalCity, by Focus coop. soc.

Workshop online (t=2)



Premessa necessaria, questa parte di progetto è quella più interessante, innovativa, ma anche la più complessa e con più lacune.

Oggetto del Workhop è quello di immaginare le Sesto del futuro.

Per realizzare questa parte del progetto riteniamo necessario, da parte del Comune o di chi è interessato al processo partecipativo, che venga data la disponibilità di un'area su cui sperimentare il risultato del processo progettuale.

Questo per due motivazioni: primo, se il progetto vuole essere un oggetto non aleatorio, serio, e didatticamente interessante, deve possedere tutti gli elementi (dati, analisi, budget) per partire su basi realistiche; secondo, il vedere la possibilità di concretizzare il proprio lavoro progettuale è uno stimolo, se non il premio, che spingerà i ragazzi ad impegnarsi nel processo.

Ipotizziamo quindi che il workshop abbia un focus territoriale definito.

Sul sito saranno presenti contenuti formativi su diverse tematiche, i contenuti saranno redatti da un team di esperti e soggetti interessati alla dinamica che seguiranno tutto il processo di redazione dei progetti.

© CriticalCity, by Focus coop. soc.

Partendo dal gioco online si delineeranno quali sono le tematiche che più sono state oggetto di attenzione e di gioco da parte dei ragazzi e si tenterà di dare alcuni indirizzi progettuali su cui lavorare.

Esempio: *le missioni più svolte, e che hanno dato i risultati di maggiore qualità, sono quelle relative all'uso alternativo degli spazi pubblici, quelle relative all'acqua, e quelle relative ai profumi.*

Ognuno dei temi evidenziati diverrà oggetto di un progetto online. I ragazzi saranno chiamati a lavorare sui progetti che preferiscono, anche su più progetti, liberamente.

Ogni progetto avrà una timeline composta di momenti online (pubblicazioni di porzioni di progetto) e momenti offline (workshop formativi, passeggiate nell'area, raccolta dati).

Ogni step della timeline diverrà oggetto di un momento di valutazione online da parte della community e del gruppo di esperti.

Alla fine del periodo di progetto (> 3 mesi) si procederà alla scelta del progetto migliore, o ad una sintesi delle linee guida sviluppate.

Realizzazione Progetti (t=3)

Massima aspirazione possibile, siamo interessati a definire le problematiche e proporre soluzioni, coscienti che sia molto difficile gestire e realizzare una fase di questo tipo.

Dopo la redazione del progetto si passerà ad una parziale realizzazione dello stesso, da parte degli stessi ragazzi promotori.

Il primo momento sarà di reskilling sulle tematiche costruttive di interesse per il progetto vincitore, il reskilling sarà completamente offline, gestito da esperti del settore.

In un secondo momento si passerà alla realizzazione del progetto, in alcune sue parti o nella sua completezza, le ore che i ragazzi e i professori passeranno sul campo (o in cantiere) saranno equivalenti a quelle scolastiche.

© CriticalCity, by Focus coop. soc.