



Percorso di partecipazione “Reset Reset”
OST “Officina digitale e competenze”
12/05/2021

Quando

Martedì 25 maggio 2021, ore 18.30

Dove

Habitat, Soliera

Target

Ragazzi, genitori, educatori

Partecipanti

26 partecipanti

Obiettivo

Individuare insieme a ragazzi, genitori ed educatori proposte in tema di sviluppo delle competenze e officina digitale.

Metodologia

Il laboratorio è stato condotto con la tecnica Open Space Technology (OST), ideata dall'antropologo Harrison Owen ed utilizzata in contesti diversi negli ultimi quarant'anni, con l'obiettivo di fare discutere gruppi di persone in simultanea, in uno spazio “aperto”, ovvero dove non esistono regole se non quelle del proprio interesse a discutere un particolare aspetto dell'argomento in questione.

Report di attività

L'OST ha preso avvio alle 18.30 presso la sede di Habitat, prevedendo l'allestimento necessario allo svolgimento dell'attività. Il programma di lavoro è infatti costruito dagli stessi partecipanti, che propongono i temi da approfondire. Anche la formazione dei gruppi è un processo spontaneo, che si basa sull'autoselezione in ragione di un interesse specifico dei partecipanti negli argomenti trattati dai gruppi.

Nell'OST i partecipanti sono i diretti responsabili della riuscita dell'evento: decidere quali argomenti approfondire, in quale modo e con quali esiti è infatti completamente nelle mani dei partecipanti. Attraverso questo percorso di “empowerment” dei partecipanti si raggiunge molto spesso un risultato creativo e arricchente pur in mancanza di un vero e proprio “controllo” del gruppo da parte di un facilitatore esterno. Il presupposto alla base dell'OST è che chi partecipa è fortemente motivato a dare un proprio contributo alla discussione e che la partecipazione è basata sull'interesse in quello che viene discusso, di volta in volta, da ciascun gruppo.

Il ruolo del facilitatore, in questo contesto, consiste nel predisporre il “setting”, ovvero il contesto entro il quale il gruppo si dovrà esprimere, dare alcune indicazioni su come organizzare la parte iniziale dei lavori e su come sfruttare le ore di laboratorio e, infine, “aprire” completamente lo spazio alla creatività e allo spirito di autodeterminazione del gruppo.

L’unica “guida” che viene data al gruppo dal facilitatore è quella della DOMANDA, ovvero la questione iniziale dalla quale si parte, il tema che si vuole approfondire, che viene sintetizzato in una domanda che è formulata in modo da stimolare la discussione dei gruppi. Nel nostro caso, la presentazione della domanda è stata preceduta da un saluto dell’autorità e da una introduzione metodologica. La domanda-stimolo dalla quale sono partiti i lavori dei gruppi è stata **“Officina digitale e competenze: cosa fare nel centro giovani?”** che richiama in modo semplice e con parole chiave l’obiettivo dell’attività.

I partecipanti, al termine dell’attività, hanno condiviso in plenaria gli esiti dei diversi gruppi di lavoro.



Programma delle attività:

- ore 18.30 – 18.45 accoglienza e registrazione dei partecipanti;
- ore 18.45 – 19.00 presentazione dell’OST
- ore 19.00 – 19.45 fase di proposta e discussione
- ore 19.45 – 20.15 restituzione plenaria e chiusura lavori



Proposte emerse

TEMA 1: PROGETTUALITÀ DAL BASSO

Situazione di partenza / criticità e bisogni

Troppi laboratori strutturati.
Non solo fruitori ma protagonisti.

Di cosa abbiamo parlato

Sviluppare progetti partendo dagli interessi e dalle competenze dei ragazzi.

Cosa proponiamo

Che i ragazzi siano aiutati da esperti a sviluppare le proprie competenze attraverso il confronto e la realizzazione di progetti interdisciplinari invece che laboratori singoli.

Referente del gruppo e partecipanti

Stefania, Fiamma, Danile, Maria, Vania, Pina

TEMA 2: EMOZIONI

Situazione di partenza / criticità e bisogni

Troppa attenzione ai laboratori invece che alla modalità e all'obiettivo.

Di cosa abbiamo parlato

Di quanto sia importante guidare la fascia d'età 11-18 all'ascolto e allo sviluppo di intelligenza emotiva e consapevolezza di sé.

Cosa proponiamo

Un obiettivo chiaro: sviluppo dell'intelligenza emotiva in modo trasversale, quindi formazione mirata a tutti gli operatori che possono spendere in ogni laboratorio o attività.

Referente del gruppo e partecipanti

Elena, Daniele, Vania, Federica, Maria



TEMA 3: TECNOLOGIA E DISEGNO

Situazione di partenza / criticità e bisogni

Bisogni: tavoletta grafica per disegno, computer, droni o robot, scrivanie, tavoli, LIM per esporre i progetti, sistema VR Oculus, Quest 2, Robot Anki, stampante 3D PLA, kit Arduino con sensori, resistenze, ecc.

Di cosa abbiamo parlato

Di tecnologia e disegno.

Cosa proponiamo

Un laboratorio di ricerca e sviluppo per poter svolgere progetti informatici o robotici in amicizia e anche per imparare ad usare la tecnologia.

Referente del gruppo e partecipanti

Marco, Alessandro, Gabriele, Andrea, Aron, Cristina

TEMA 4: CALCETTO, PARKOUR, SKATE PARK

Situazione di partenza / criticità e bisogni

Calcetto gratuito, skate park, parkour

Di cosa abbiamo parlato

Non ci sono campi dove giocare

Cosa proponiamo

Campo da calcetto, parkour, skate park

Referente del gruppo e partecipanti

Yassin



TEMA 5: RADIO, YOUTUBE, FILM E VIDEO

Situazione di partenza / criticità e bisogni

A scuola esperienza con coding e creazione video.
Editing video con la Play a casa.

Di cosa abbiamo parlato

Cosa proponiamo

Canale youtube dello spazio giovani / radio:

- Gestito dai ragazzi per esprimersi
- Per raccontare cosa facciamo allo spazio giovani
- Consigli sul metodo di studio
- Challenge
- Cineforum e recensioni su Youtube
- Creazione musica di sottofondo per video

Corso di videomaking + regia e postproduzione.

Referente del gruppo e partecipanti

Chicco, Lucia, Valentina, Laura, Giacomo, Yassin