

Didacta 2023 - La Scuola Delle Regioni
Digitale e innovazione nei Laboratori aperti dell'Emilia-Romagna:
giovani al centro

Digitale e innovazione nei Laboratori aperti dell'Emilia- Romagna: giovani al centro

di **Anna Maria Linsalata**

Responsabile comunicazione Programmi Fesr e Fse+ Regione Emilia-Romagna

Luoghi aperti in cui progettare città più attrattive e partecipate, spazi per i giovani e le comunità, per favorire l'inclusione digitale. Questi sono i [Laboratori aperti dell'Emilia-Romagna](#), dieci luoghi di memoria storica riqualificati con i Fondi europei, in cui la matrice comune è l'innovazione digitale aperta a tutti.

Il 9 marzo 2023, in occasione della fiera Didacta Italia, la Regione Emilia-Romagna e i referenti dei Laboratori aperti di Rimini e Reggio Emilia hanno presentato alcune esperienze realizzate con i giovani.

Il [Laboratorio aperto di Rimini](#) ha lavorato a tre esperienze legate allo sviluppo delle competenze digitali in stretta connessione con il territorio e la valorizzazione del patrimonio artistico e culturale della città. Come stimolare la partecipazione attiva dei giovani riminesi lanciando delle vere e proprie sfide di innovazione urbana? Nascono da questa domanda i tre progetti che hanno coinvolto ragazze e ragazzi nel progettare e realizzare esperienze ludiche legate agli aspetti storici, culturali e artistici di Rimini.

Rimini Game Design, *Tiberio Minecraft* e *Rimini Explorer* sono il risultato di un breve ma intenso percorso di co-progettazione, che ha coinvolto stakeholder territoriali che operano nel campo della formazione, dell'orientamento, dell'imprenditorialità e che, in maniera condivisa e partecipata, utilizzando strumenti e tecniche di co-design, hanno concepito una serie di idee e proposte per coinvolgere ragazzi dai 14 ai 18 anni con lo scopo di accrescere in loro alcune competenze digitali, realmente spendibili nel mercato del lavoro.

Rimini Game Design è stato il primo laboratorio digitale creativo, nel quale 3 team di ragazzi si sono sfidati nel progettare e realizzare un prodotto videoludico dove l'ambientazione, la storia e i personaggi sono strettamente caratterizzanti e riconducibili al contesto storico e urbano della città di Rimini. L'intero percorso si è strutturato in 5 incontri online - a causa delle restrizioni dovute alla pandemia - durante i quali i ragazzi, divisi in team, hanno prima studiato e poi applicato meccaniche narrative e informatiche, metodi e strumenti digitali tipici del *game design*. L'isola delle Rose è il tema scelto dagli stessi ragazzi su cui hanno costruito lo *storytelling* del *videogame*. I tre *videogame* sono giocabili sul sito web del [Laboratorio aperto di Rimini](#).

[Rimini Explorer](#) è stato un laboratorio creativo per ideare, progettare e realizzare una caccia al tesoro ambientata nel centro storico di Rimini. I ragazzi hanno prima scelto il tema da sviluppare e sul quale costruire la storia, quindi individuato le tappe all'interno del centro di Rimini, reperito le informazioni storico-artistiche legate ai luoghi scelti, realizzato gli enigmi e le prove e, infine, progettato i contenuti digitali e le pagine web.

Per celebrare i 2mila anni dall'inaugurazione del Ponte di Tiberio, uno dei simboli della città, il Laboratorio aperto e 13 giovani *builder* hanno ricostruito fedelmente, in scala 1:2, il ponte nel mondo virtuale di *Minecraft*, da qui il nome del progetto [Tiberio Minecraft](#). Un'esperienza immersiva nella Rimini romana nella quale i costruttori digitali, dopo un'attenta e dettagliata analisi geometrico-spaziale del monumento, hanno riedificato digitalmente il ponte nella maniera più realistica e dettagliata possibile.

Il progetto [Europe in A Frame](#) realizzato a [Reggio Emilia](#) nasce con l'idea di raccontare l'Europa dei diritti attraverso lo sguardo di 129 ragazzi e ragazze tra i 12 e i 14 anni della scuola Leonardo Da Vinci. Due gli obiettivi del lavoro con gli studenti: potenziare le loro competenze digitali e relazionali ed aumentare la consapevolezza rispetto agli obiettivi strategici dell'Agenda 2030, ai valori e ai diritti della cittadinanza europea e alle opportunità dei Programmi europei.

Grazie al progetto, finanziato dalla Regione Emilia-Romagna, attraverso il Bando per la promozione della cittadinanza europea, attuato nell'ambito della legge regionale sulla partecipazione, si è consolidata una rete di organizzazioni che rappresentano una vera e propria comunità educante, costituita dall'Istituto comprensivo Da Vinci, dal Consorzio Quarantacinque e da Reggio Film Festival. La comunità ha lavorato congiuntamente alla progettazione dei laboratori, in coerenza con i programmi scolastici, alla realizzazione delle attività - visione cortometraggi internazionali, scrittura, sinossi e testi, realizzazione riprese, montaggio cortometraggi - ed alla comunicazione e diffusione dei risultati del progetto con un evento finale aperto ai cittadini.

Il 9 marzo, presso lo stand "La scuola delle Regioni", i ragazzi e le ragazze della classe 2^AF, insieme alla dirigente scolastica e all'insegnante che ha seguito il progetto, hanno raccontato in prima persona questa loro meravigliosa esperienza. Insieme a loro, Alessandro Scillitani, direttore artistico di Reggio Film Festival e lo staff del Laboratorio aperto di Reggio Emilia. "Dopo questo progetto, la classe non è più la stessa, noi non siamo più gli stessi. Siamo cambiati e cresciuti". "Abbiamo lavorato insieme, chi davanti e chi dietro alla telecamera, nessuno escluso". "Tanto imbarazzo, le prime volte, a essere ripresi, ma ne è valsa davvero la pena". Queste alcune delle testimonianze degli alunni, dopo avere presentato il loro [cortometraggio sul tema dell'inclusione e del bullismo](#). L'emozione è stata grande, non solo per i giovani protagonisti, ma per tutte le persone accanto a loro, che hanno visto la passione, l'impegno e il risultato concreto del tempo investito per riflettere e lavorare sui valori e sui diritti della cittadinanza europea. A Didacta

abbiamo ascoltato dei giovani cittadini e cittadine d'Europa.

[Guarda i video realizzati.](#)