

# Scuola di cittadinanza e di comunità

## Scheda di partecipazione - PARTE PRIMA

**Titolo percorso / Attività:** Tuà

**Nome e tipo scuola / scuole coinvolte:** Licei Giovanni da San Giovanni;

**Categoria per la quale si concorre:** Scuola Secondaria di Secondo Grado

**Contatti:** Dirigente, Prof.ssa Lucia Bacci; Docente referente dell'attività, Prof. Alessandro Bencivenni

**Classi / Alunni coinvolti:** Classe 3°H del Liceo Economico-Sociale

**Partner sul territorio:** il progetto presentato prevede la partecipazione del Comune di San Giovanni Valdarno

### **Breve descrizione del progetto / attività realizzati:**

La classe propone la realizzazione di "Tuà" uno spazio di aggregazione giovanile, creato e gestito da un'Associazione di Promozione Sociale che nascerà con tale scopo. Tuà vedrà la riqualificazione di Stazione Ceramica come luogo strategico per accogliere non solo le attività di sostegno allo studio, come ludoteca e centro ricreativo, ma anche come casa delle Associazioni Culturali e Sociali della vallata. A sostegno dell'idea, la classe propone un dettagliato business plan multimediale ed un video promozionale.

### **Tempistiche:**

- Brainstorming su caratteristiche progetto da realizzare: 2 ore in classe; 1 ora a casa;
- Redazione business plan multimediale: 2 ore in classe; 3 ore a casa
- Individuazione nome del progetto: 1 ora in classe;
- Realizzazione logo in grafica digitale: 1 ora in classe;
- Script video promozionale: 2 ore a casa
- Riprese video promozionale: 2 ore in uscita didattica

Totale ore impiegate: 14 ore circa

### **Obiettivi trasversali**

- lavorare in modo autonomo e con senso di responsabilità;
- gestire il problem-solving attingendo da diverse fonti e discipline le informazioni
  - Sviluppo del senso olistico
  - Valorizzazione dell'interdisciplinarietà
- Saper lavorare in piccoli gruppi, sia in presenza che a distanza
- Imparare a gestire al meglio le risorse di tempo ed i materiali
- Sfruttare in maniera efficace gli strumenti digitali a disposizione della scuola

### **Obiettivi specifici**

- Capire l'importanza di un business plan
- Comprendere le parti fondamentali di un business plan
- Saper comunicare efficacemente le proprie idee

### **Elementi metodologici presenti nel lavoro svolto:**

- Project-based learning;
- Cooperative learning;
- Problem solving;
- Service learning.

### Principali risultati ottenuti

- Coinvolgimento da parte di tutti gli Studenti della classe;
- Il progetto ha permesso di lavorare anche sulle seguenti **competenze chiave**:
  - competenza alfabetica funzionale;
  - competenza digitale;
  - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
  - competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
  - competenza imprenditoriale.
- Realizzazione di un business plan dettagliato che può essere effettivamente applicato al contesto, come concreta azione di cambiamento, e proposto agli attori menzionati, tra cui il Comune di San Giovanni Valdarno.
- Realizzazione del video promozionale.

## Scheda di partecipazione - PARTE SECONDA



Dopo una prima fase di brainstorming, la classe ha deciso di pensare alla realizzazione di un'associazione di promozione sociale che crei e gestisca un luogo di aggregazione per i giovani, ed in senso più esteso, per tutta la comunità. Sempre attraverso un lavoro di condivisione di idee su file collaborativi gli Studenti hanno



deciso le caratteristiche essenziali di questo luogo, così come i servizi offerti, individuandone anche la sede. Dopo un'attenta analisi del territorio comunale, sono stati scelti i locali dismessi di Stazione Ceramica. Si tratta infatti di una serie di locali molto ampi, vicini ai servizi ed ai trasporti, che

potrebbero essere riqualificati per ospitare le attività previste dalla futura associazione. Il gruppo classe è conscio del fatto che l'edificio non si di proprietà comunale, ma spera che il Comune di San Giovanni Valdarno possa aiutare a concretizzare la locazione dell'immobile facendo da intermediario con la società immobiliare che lo possiede.

Lo step successivo è stato quello di redigere un business plan multimediale. Si è trattato di un vero e proprio compito di realtà, perché per la prima volta gli Studenti si sono confrontati con un documento fondamentale per la realizzazione di un progetto imprenditoriale o sociale. Il business plan è stato quindi suddiviso in parti fondamentali, ogni parte assegnata ad un gruppo di lavoro, per poi rilavorare tutto collettivamente grazie alle funzionalità di condivisione tramite cloud, così da ottenere una versione omogenea e coerente del documento.



Il business plan è stato quindi trasformato con l'aggiunta degli elementi multimediali necessari a rendere accattivante e creativa anche la veste grafica, così da comunicare in maniera più efficace e professionale le idee dietro al progetto.



Una volta chiare le caratteristiche generali del progetto, la classe ha cominciato a pensare ad un nome per il luogo e per l'associazione che fosse semplice, ma d'impatto; facile da ricordare;



giovanile, ma con un'idea che potesse collegarsi bene agli obiettivi del luogo. Giocando con l'omofonia delle parole francesi stato scelto "Tuà". Come "toi", ovvero "te", perché l'obiettivo è quello di rivolgersi in maniera diretta ai giovani, invitandoli alla partecipazione. Come "toit", sempre in francese, che vuol dire "tetto", per ricordare il concetto di casa, di luogo in cui trovare riparo ed accoglienza. "Tuà", infine, come "tua" in italiano, per puntare nuovamente sul concetto di condivisione e di protagonismo da parte dei giovani che faranno parte della struttura.

Successivamente gli Studenti hanno utilizzato l'editor grafico Canva per la creazione da zero del logo. L'obiettivo era quello di comunicare i concetti appena illustrati, ma in maniera creativa e giovane. Il lavoro svolto ha coinvolto tutta la classe, la quale guidava il "team grafico" con continui feedback vedendo le modifiche sullo schermo dell'aula.



Un gruppo di Studenti, sulla base del documento collaborativo del Business Plan ha elaborato uno script per un veloce video che fosse un vero e proprio "pitch" con cui presentare e convincere i vari soggetti coinvolti, in primis proprio il Comune di San Giovanni Valdarno. È stato svolto un lavoro di sintesi con un focus sulla comunicazione efficace in ambito business, usando un lessico

specifico, ma con l'idea di poter usare lo stesso video anche per la disseminazione del progetto.



Infine, durante un'uscita didattica nel centro storico, gli Studenti, dopo essersi distribuiti le parti da recitare, hanno registrato il video di presentazione del progetto. Le diverse location scelte per le riprese hanno avuto anche l'obiettivo di rendere riconoscibile il centro di San Giovanni Valdarno, valorizzarne la bellezza e le caratteristiche. Si è trattato di un lavoro che ha permesso ai docenti di fornire alcune indicazioni in merito al public

speaking ed alla realizzazione di un video promozionale.

## Criteri di qualità presenti

Riteniamo che il progetto realizzato risponda ai seguenti criteri di qualità indicati nel bando:

- Approccio scientifico e sistemico alla tematica proposta con l'obiettivo di cogliere l'interdipendenza tra i diversi fattori in gioco (ambientali, sociali, economici, istituzionali) connessi all'uso degli spazi della città per renderla più a dimensione dei giovani/ragazzi/bambini;
- ➔ Com'è possibile vedere dal business plan, gli Studenti hanno tenuto conto dei molteplici fattori in gioco, non solo dal punto di vista economico, ma anche sociali ed istituzionali.



- Fattibilità delle proposte/azioni ponendo attenzione ai vincoli e alle regole entro i quali i progetti/ proposte si sviluppano e si integrano sul territorio di SGV;
- ➔ La proposta fatta dagli Studenti è fattibile e ricalca alcune modalità di intervento del Comune di SGV nella realizzazione di progetti.



○ Attenzione all'inclusione di tutti i giovani (e alla loro educazione e cultura), con riferimento non solo ai paesi di origine delle famiglie ma anche alle condizioni economiche e sociali, al sesso, alle disabilità;

➔ L'idea alla base di "Tuà" è l'inclusione di tutti i giovani, con uno spazio che possa agevolare, non solo lo studio, anche collaborativo, ma anche momenti di diffusione e condivisione di cultura popolare (il karaoke, la visione di film, serie tv, eventi sportivi).

- Capacità di promuovere inclusione sociale soprattutto in zone di fragilità o di difficile convivenza intergenerazionale della città;
- ➔ Non vi sono strutture di questo genere nel centro di SGV, dove invece sono presenti molteplici alternative per le generazioni di adulti. Eppure sono numerosi i giovani, anche di origine straniera, che vivono ed hanno scelto il centro storico come luogo dove ritrovarsi e socializzare.
- Capacità di incentivare la partecipazione civica dei giovani;
- ➔ Uno degli obiettivi di "Tuà" è proprio quello di incentivare l'adesione ad una delle tante Associazioni Culturali o di Promozione Sociale del territorio, che possono sfruttare lo spazio come sede per le riunioni ufficiali o incontri.
- Creazione di spazi della città centrati sul rapporto di collaborazione con la comunità locale, orientati all'azione e alla proposta di patti di collaborazione.
- ➔ La ricerca di sinergie risulta strategica, non solo per la promozione delle realtà commerciali limitrofe, ma anche per realtà culturali come Palomar - Casa della Cultura.

## Scheda di partecipazione - PARTE TERZA

### Elenco degli allegati:

#### ○ Business plan multimediale

Il business plan è suddiviso in:

- Sintesi generale del progetto proposto
- Finanziamento iniziale e prospettive economico finanziarie
- Ristrutturazione e allestimento
- Servizi offerti e "concorrenza"
- Commercializzazione e network

#### ○ Video promozionale

Il video intende presentare in maniera diretta ed efficace le caratteristiche essenziali del progetto, anche in un'ottica di condivisione online.