

ALLEGATO 2

WiKID

La scuola di domani

Inventare storie per immaginare, riflettere e cambiare.

Introduzione a qualcosa che non c'è.

La storia di una scuola. Di una scuola possibile, immaginata da chi la vive ogni giorno nel presente.

Come potrebbe essere, cosa dovrebbe diventare, cosa significherà il futuro?

Sono domande molto importanti e necessarie per una “questione scolastica” che dovrà prendere sempre più in considerazione nuovi metodi, nuovi ambienti e nuovi stili per potersi ancora considerare la colonna portante della nostra società, come lo è stata per più di un secolo.

E' indubbio che stiamo vivendo in un periodo di grandi rivoluzioni e che la contemporaneità sia tutta quanta tesa verso quello che accadrà, piuttosto su quello che è stato: l'informatizzazione di massa, le reti sociali, il problema ambientale e quello alimentare, pongono a tutti i settori e a tutti i livelli della nostra società alcune domande a cui però è assai difficile dare una risposta puntuale, perché il ragionamento deve essere in prospettiva, rivolto al domani. Anzi, al dopo domani.

La scuola di oggi. Il cambiamento di domani.

Il “**cambiamento**”: sarà proprio questo il concetto chiave del progetto. Il “cambiamento” che fino a pochi decenni fa era qualcosa di quasi impercettibile nell'arco intero della vita di una persona e che oggi, al contrario, ci riguarda tutti, perché ha preso un'accelerazione che ci costringe a viverlo quasi quotidianamente.

Il nostro plot, la nostra storia, sarà costruita intorno a questo tema, ma saranno i bambini e i ragazzi, che stimolati nel modo giusto, faranno progredire la storia capitolo dopo capitolo, con le loro intuizioni, le loro suggestioni e con tutte le idee su cui lavoreranno.

Perché per un esercizio di fantasia del genere che esplori l'ignoto del domani, chi meglio dei **giovanissimi** può darci una mano? Chi se non gli unici individui nella nostra società, che ancora non hanno schemi di ragionamento, preconetti, idee precostituite e soprattutto che ancora hanno una competenza come l'**immaginazione**, che poi, come la gran parte degli adulti, perderanno col crescere? Chi meglio di loro che giocando e imparando, ancora riescono a immaginare altri mondi possibili e che ancora, per questo, non hanno un pensiero finalizzato a un qualcosa di ben definito, ad un lavoro, ad una competenza specifica, basata su uno schema mentale?

Ragionare fuori dagli schemi è un qualcosa di naturale per i giovani e giovanissimi, per cui non si dovranno neanche sforzare per farlo. E allora perché non porgli alcune domande serie, urgenti, da “specialisti”, in una maniera divertente, su come vorrebbero loro, protagonisti di quella di oggi, una possibile scuola di domani.

Lo storytelling: la guida alle fantasie più sconfinata.

Come fare tutto questo? Utilizzando una storia guida, che poi loro stessi, le classi del progetto, dovranno continuare. Stimolandoli attraverso un percorso narrativo a puntate, che gli fornisca suggestioni, riflessioni, un confronto col futuro e che in maniera naturale farà innescare loro nuove domande che alimenteranno nuove fantasie e alla fine, li porterà a svelarci quale sarebbe la scuola migliore per loro, la scuola di domani.

Per tutta la vita, cercando di capire cosa accade intorno a noi, ascoltiamo e utilizziamo a nostra volta delle storie che ci aiutano a capire e definire questioni complesse. Grazie ad esse, abbiamo la nostra percezione del mondo. E' cosa nota che il futuro, per essere compreso e anche realizzato, ha bisogno di essere immaginato dalla fantasia (ci sono centinaia di esempi a riguardo: uno su tutti, sarebbero esistiti i robot, se Isaac Asimov non li avesse inventati e resi protagonisti in molti dei suoi libri?).

Modalità di sviluppo del progetto.

Il progetto WiKID si svilupperà come un “laboratorio permanente” che utilizzerà **strumenti telematici**, ma anche **strumenti di comunicazione più classici** al fine di accompagnare i bambini e i ragazzi nella elaborazione di un'idea di scuola che risponda veramente alle loro esigenze o anche solo nella elaborazione di un'idea di scuola originale che possa dare spazio a fantasie, talenti e passioni dei più piccoli.

> Oggetto del progetto.

Una storia guida, quindi, aiuterà i bambini ed i ragazzi ad immedesimarsi in un loro immaginario “collega studente” del futuro, il quale li condurrà, capitolo dopo capitolo, attraverso una riflessione sotto forma di storia, a pensare alla scuola che preferirebbero per domani. Un incrocio fra un “libro game”, gioco molto in voga prima dell'avvento della rete e delle console giocattolo, e un vero e proprio laboratorio creativo tout court, dove verrà utilizzata la tecnica della **scrittura collettiva**.

Una peculiarità del progetto sarà quella di svolgersi in **ambiente digitale**, grazie ad una **piattaforma web dedicata**, su cui verranno caricati video di presentazione, gli incipit di presentazione dei capitoli e le schede narrative-operative da compilare per poter proseguire la storia.

Ogni classe, infatti, avrà una sua sezione riservata, da cui poter scaricare i capitoli guida del racconto sulla scuola di domani e - a mano a mano che avverrà il completamento dei lavori - dove potrà essere caricato il materiale elaborato, per poi essere sviluppato e analizzato da un team di esperti di narratologia, di educatori, d'insegnanti e responsabili del settore.

Tutti i lavori, una volta elaborati per una seconda volta dal team di esperti, creeranno una vera e propria storia della scuola di domani, scritta a centinaia di mani da tutti coloro che parteciperanno al progetto.

> Ma quale storia. Sinossi di un racconto che ancora non c'è.

WiKID 2.0 è un bambino burlone e molto, molto confusionario, classe 2038. La storia sarà ambientata nel 2045, a esattamente 30 anni da oggi. Non è ancora da tutti prendere un aereo supersonico per attraversare l'oceano atlantico nel giro di qualche minuto e i viaggi sulla luna non sono più così antieconomici, per quanto siano ancora inutili. Le persone parlano con i loro dispositivi elettronici, che indossano in ogni momento, sono le loro magliette, i loro occhiali, le cinture, gli orologi. Nei grandi magazzini, assieme agli scaffali degli alimentari, si possono acquistare anche dei bambolotti con cui si può discutere, pensare, confidarsi, diventare amici.

Ma anche se il futuro è qualcosa di diverso dalla nostra realtà, la confusione sarà ancora la cosa per cui vale la pena avere 7 anni. Un giorno il nostro nuovo amico del futuro, WiKID 2.0, ha proprio esagerato e viene condotto dal dirigente scolastico, da una maestra fuori di sé dalla rabbia. L'uomo, ormai ultracentenario, ha iniziato a lavorare come responsabile di quella scuola proprio nel 2015 e ne ha potuto osservare tutti i cambiamenti da quel momento in poi. Cambiamenti che non sono stati certo pochi.

Per questo, dopo una discussione col bambino su cosa significhi la scuola, ha l'idea di spiegargli tante cose, raccontandogli com'era la vita in quella stessa scuola trent'anni prima, ergo, al giorno d'oggi.

Il gioco sarà proprio quello di farci spiegare dagli studenti quale invece sarà la scuola di WiKID 2.0, quello che accadrà fra 30 anni.

Da quel momento, a ogni antefatto, verranno dati degli stimoli per ogni macro argomento che vorremo trattare, prendendoci la possibilità di porre ai ragazzi come vorrebbero vedere la scuola di domani. Gli aspetti che saranno affrontati durante gli appuntamenti con le storie saranno: le classi, gli orari, i mezzi di trasporto, gli insegnanti e il loro metodo, le valutazioni, i programmi di studio, i libri, gli sport e gli hobby, l'approvvigionamento energetico, le strutture, l'alimentazione.

I temi specifici e chiave della scuola, quindi, verranno ripensati attraverso un **laboratorio online**: l'istruzione, gli spazi, l'aspetto energetico, l'organizzazione del lavoro, il cibo, le attività ricreative, l'ambiente. Dalle più grandi questioni, a quelle più quotidiane, piccole e normali, tutti gli aspetti saranno rivisti e rivisitati dalle menti dei bambini e dei ragazzi, che capitolo dopo capitolo, racconto dopo racconto, si immagineranno quale dovrebbe essere a parer loro la scuola di domani.

Tutte le idee migliori concorreranno alla creazione di una guida ragionata scritta direttamente dai ragazzi, su cui poggiare idee nuove per il dopo domani.

Per i ragazzi delle scuole medie di I grado la storia guida sarà rivista e pensata con protagonisti e avventure più vicine al loro mondo, ma che mantengano un filo di continuità con WiKID 2.0.

Destinatari.

Della storia di WiKID verranno fornite due versioni, ognuna a seconda del livello della classe a cui rivolgerle.

Una prima versione, indicata per i bambini della **scuola primaria** la storia sarà incentrata sia su degli stimoli visivi, di modo tale che i bambini possano immaginare la scuola di domani attraverso dei disegni e delle immagini, sia su di un lavoro più riflessivo e argomentato, che li conduca a completare le storie di WiKID 2.0.

Una seconda versione sarà indirizzata ai ragazzi della **scuola secondaria di I grado** prevederà sempre l'utilizzo di molteplici stimoli visivi ed intellettuali, ma sarà incentrata sui temi più complessi, che si addicano di più alla fascia di età fra gli 11 e i 14 anni.

Finalità del progetto.

>Valore educativo.

Il progetto WiKID sarà un'importante strumento didattico, per un **inusuale percorso da accostare al programma di studi specifico delle classi**. Innanzitutto, il lavoro coordinato, darà l'opportunità ai giovani alunni di poter fare un primo, grande, lavoro collaborativo fra tutti i propri compagni. Non esisterà il copiare, il non poter parlare, non esisterà più il maestro o il professore che spieghi e gli alunni zitti ad ascoltare. Saranno loro i protagonisti della lezione. Inoltre, la natura narrativa e immaginaria della storia, sarà un grande stimolo per la loro fantasia, che dovrà lavorare per cercare soluzioni nuove per un concetto, com'è quello di scuola, che conoscono bene in ogni suo aspetto. Il laboratorio, cosa non secondaria, sarà tutto teso a pensare il futuro, un esercizio sempre più fondamentale, visti i tempi che corrono.

Responsabilizzerà i giovani partecipanti, che si troveranno di fronte a scadenze, tempistiche e lavori da consegnare in tempo e lo farà sotto forma di gioco.

Altro evidente elemento interessante del progetto, sarà quello di stimolo del "**pensiero laterale**" dei ragazzi: con il termine pensiero laterale, coniato dallo psicologo Edward de Bono, s'intende la modalità di risoluzione di problemi, che prevede un approccio indiretto ovvero l'osservazione del problema da diverse angolazioni, contrapposta alla tradizionale modalità che prevede la concentrazione su una soluzione diretta al problema, ovvero il metodo che viene insegnato attraverso la scuola oggi. L'effetto del pensiero laterale è quello di cercare punti di vista alternativi prima ancora di trovare la soluzione più semplice.

> Amplificazione e valorizzazione delle idee.

Alle idee scaturite dal progetto ed ai loro protagonisti sarà data luce tramite tutti i canali mediatici a disposizione di WiKIDdays e, durante l'evento WiKIDdays, **verrà riservato uno spazio nel padiglione WiKIDInspiration** proprio al fine di stimolare un confronto ulteriore, anche con l'aiuto di super ospiti e di alcuni dei protagonisti partecipanti a WiKID Number 1.

Le elaborazioni più meritevoli, inoltre, riceveranno i premi di cui al concorso "WiKID Number 1 La Scuola di domani".

Descrizione delle tempistiche.

Il progetto WiKID si svilupperà nell'arco temporale di dodici settimane e si svolgerà in due periodi dell'anno scolastico, il primo, **dal 10 novembre al 12 dicembre 2014, il secondo, dal 7 gennaio al 27 febbraio 2015.**

La piattaforma web sarà aggiornata a puntate in maniera cronologica e ragionata (la cadenza vera e propria sarà di almeno **1 puntata ogni quattro settimane**, di modo tale che **insegnanti e studenti** abbiano **due settimane di tempo per lavorare** al progetto ed il **team di esperti**, a sua volta, possa **elaborare il materiale pervenuto dalle scuole nelle due settimane successive**). Per maggiore chiarezza si veda prospetto presente in calce all'Allegato 1.

Le puntate verranno caricate nelle aree riservate a seconda della versione necessaria alle classi partecipanti al progetto, dove inoltre, si potrà ritrovare l'intera storia narrata dai ragazzi e rielaborata dal team di esperti. Nella parte gestionale di ogni classe, verranno ricordate le scadenze ed inseriti i materiali.