

## **PROGETTO TEENCARTO: COMMUNITY MAPPING DELLA CITTÀ DEGLI E DELLE ADOLESCENTI**

### **Proponenti**

Egidio Dansero, professore ordinario di Geografia politica ed economica, Dipartimento Culture, Politica e Società, Università di Torino, responsabile scientifico del progetto Teencarto

Guido Boella, professore ordinario di Informatica, Dipartimento di Informatica, Università di Torino, coordinatore del progetto FirstLife

**Tema del progetto:** "Cultura e competenze digitali"

### **Sintesi del progetto**

Il progetto si pone l'obiettivo di costruire, attraverso il protagonismo attivo delle/degli adolescenti, mappe pubbliche e interattive che permettano di comprendere, con metodi partecipativi, la conoscenza e la fruizione del territorio da parte dei/delle giovani torinesi.

Le mappe saranno realizzate e rese pubbliche attraverso la piattaforma First Life, social network di prossimità sviluppato dal Dipartimento di Informatica dell'Università di Torino e popolate attraverso attività di ricerca-azione condotte dal Dipartimento Culture, Politica e Società.

Attraverso la mappatura si cercherà di fare emergere quali sono gli spazi e gli elementi della città che gli adolescenti vivono quotidianamente, valorizzando l'attitudine degli/delle adolescenti all'uso delle nuove tecnologie, quale preziosa risorsa per l'intera comunità cittadina, utile sia per fornire importanti elementi e contributi al governo degli amministratori locali, sia per potenziare la partecipazione dei/delle giovani alla vita cittadina.

Il progetto si sviluppa in un percorso formativo rivolto alle scuole secondarie di secondo grado della Città di Torino e prevede l'integrazione di due tipi di attività e metodologie:

-laboratori di mappatura partecipata (crowdmapping), finalizzati a popolare le mappe interattive con contenuti prodotti dai ragazzi e dalle ragazze, relativi ai loro utilizzi quotidiani degli spazi urbani, alle valutazioni sul proprio ambiente di vita, alle loro aspirazioni per l'evoluzione della città

- percorsi di educazione territoriale, il cui obiettivo è quello di fornire agli adolescenti gli strumenti teorici e metodologici necessari per partecipare in maniera attiva e consapevole alle attività di mappatura partecipata

I contenuti testuali, visuali e creativi saranno inseriti sul social network civico FirstLife e condivisi pubblicamente, offrendo alla città uno strumento aperto di partecipazione e cittadinanza attiva.

### **Impatti**

Il progetto può generare potenziali impatti verso quattro gruppi di soggetti target

- Gli adolescenti e le adolescenti coinvolti/e che svilupperanno le proprie competenze digitali e relative ai processi partecipativi e si troveranno a disposizione uno strumento open access attraverso il quale praticare una cittadinanza attiva e consapevole
- Le istituzioni scolastiche e gli altri soggetti coinvolti nei percorsi educativi e formativi, che avranno a disposizione uno strumento didattico ed educativo e saranno coinvolte nella co-progettazione di metodologie didattiche innovative
- Le istituzioni e i decisori pubblici, che potranno accedere a informazioni e conoscenza dal basso utili per coinvolgere i cittadini nei processi decisionali e per elaborare politiche e progettualità urbane partecipate, informate e consapevoli
- Il mondo della ricerca, che vedrà arricchirsi in maniera significativa e partecipata le conoscenze relative ai comportamenti spaziali e alle rappresentazioni dei giovani.

## **Obiettivi:**

*Obiettivo generale:* costruire, attraverso il protagonismo attivo delle/degli adolescenti, mappe partecipative, pubbliche e interattive della conoscenza e la fruizione del territorio da parte dei/delle giovani torinesi.

### *Obiettivi specifici*

-L'acquisizione di competenze *digitali* da parte degli adolescenti per favorire l'inclusione sociale attraverso l'utilizzo e l'analisi delle tecnologie ICT, dando particolare rilevanza ai Sistemi Informativi Geografici e all'utilizzo consapevole dei Social Network.

-L'acquisizione di competenze *civiche* per lo sviluppo di una cittadinanza attiva consapevole e della partecipazione da parte di gruppi di adolescenti ai processi decisionali relativi alle trasformazioni della città, dai quali sono solitamente esclusi

-La produzione di nuova conoscenza riguardante le rappresentazioni e gli usi dello spazio urbano da parte degli adolescenti, a disposizione dei cittadini, della società civile e delle istituzioni, come base per decisioni future informate e consapevoli

## **Approccio**

Il progetto Teencarto è un percorso formativo caratterizzato dalla cosiddetta "OnLine Attitude" ovvero un dialogo continuo tra spazio reale (offline) e spazio virtuale(online). Concependo il web come uno spazio virtuale denso di informazioni e significati, come spazio sociale umano e relazionale, la piattaforma Teencarto diventa uno strumento rappresentativo della complessità dello spazio cittadino (spazio reale).

In particolare il progetto integra i principi della partecipazione e della cittadinanza attiva con l'utilizzo delle tecnologie digitali e delle Volunteer Geographical Information (VGI), creando un nuovo campo di ricerca-azione che esplora e valorizza le potenzialità e le competenze del nuovo cittadino digitale.

L'utente di Teencarto è portato a percepire il proprio sé virtuale come continuo alla propria identità cittadina, in un percorso di consapevolezza dell'aderenza tra reale e virtuale, tra comportamento pubblico e netiquette, tra atteggiamento donativo e cittadinanza partecipata, tra web educazione e educazione alla cittadinanza

## **Prodotto**

Il prodotto principale del progetto è la piattaforma Teencarto, che permette la produzione collettiva e la condivisione di informazioni sulla spazialità urbana degli adolescenti., supportando scuole e associazioni nella loro funzione formativa e le istituzioni nei processi decisionali. In particolare, la dimensione geografica su cui si basa la piattaforma rafforza il rapporto tra virtuale e reale, consentendo di unire l'uso delle tecnologie mobile e web, diffuso tra i nativi digitali, con le pratiche formative legate alla cittadinanza attiva e l'educazione al territorio.

## **Output**

-una maggiore capacità di leggere criticamente il territorio da parte degli adolescenti sviluppata attraverso il medium digitale e il percorso didattico e maggiori competenze nella produzione collaborativa di informazione geografica

- la mappatura dei luoghi delle geografie urbane dei/delle giovani

- produzione di conoscenza relativa agli utilizzi e alle rappresentazioni della città da parte dei gruppi coinvolti

- una piattaforma open-access (*deliverable*), aperta all'arricchimento con nuovi materiali da parte degli stessi ragazzi e di altri cittadini, pensata come uno strumento aperto di partecipazione e cittadinanza attiva.

**Cronoprogramma:** Il progetto si svolgerà nel corso di un anno, attraverso un percorso nelle scuole secondarie superiori che si strutturerà in diversi incontri volti allo sviluppo di competenze digitali e geografiche e alla produzione di materiali.

Gli incontri, che si struttureranno nel corso dell'anno con modalità flessibili, in funzione alle esigenze degli istituti scolastici, comprenderanno: focus group con stimoli di discussione (produzione di mappe mentali, albero dei bisogni, mappe collettive) di gruppi di 7-8 ragazzi sui bisogni a cui un quartiere deve rispondere; uscite sul territorio con produzione di materiali multimediali; laboratori di mappatura partecipata (su FirstLife); incontri di educazione territoriale e alla cittadinanza.

Attività	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Attività amministrativa di avvio del progetto (individuazione collaboratori/trici)	■	■										
Preparazione dei percorsi formativi e calendarizzazione degli incontri (desk)		■	■	■								
Attività nelle scuole				■	■	■	■	■	■			
Analisi dei materiali raccolti e preparazione ai follow up										■	■	■

### Costi stimati

Totale dei costi: 67.700 euro

#### Dettaglio:

- 20 giorni/uomo di lavoro professori ordinari (Dip. Culture, Politica e Società e Dip. Informatica) per avvio e supervisione attività: 7.700
- 2 borse annuali full time: 30.000 euro
- 1 assegno di ricerca annuale: 26.000 euro
- Materiali di cancelleria e strumentazione audiovisiva: 4000 euro

