



bricks4city

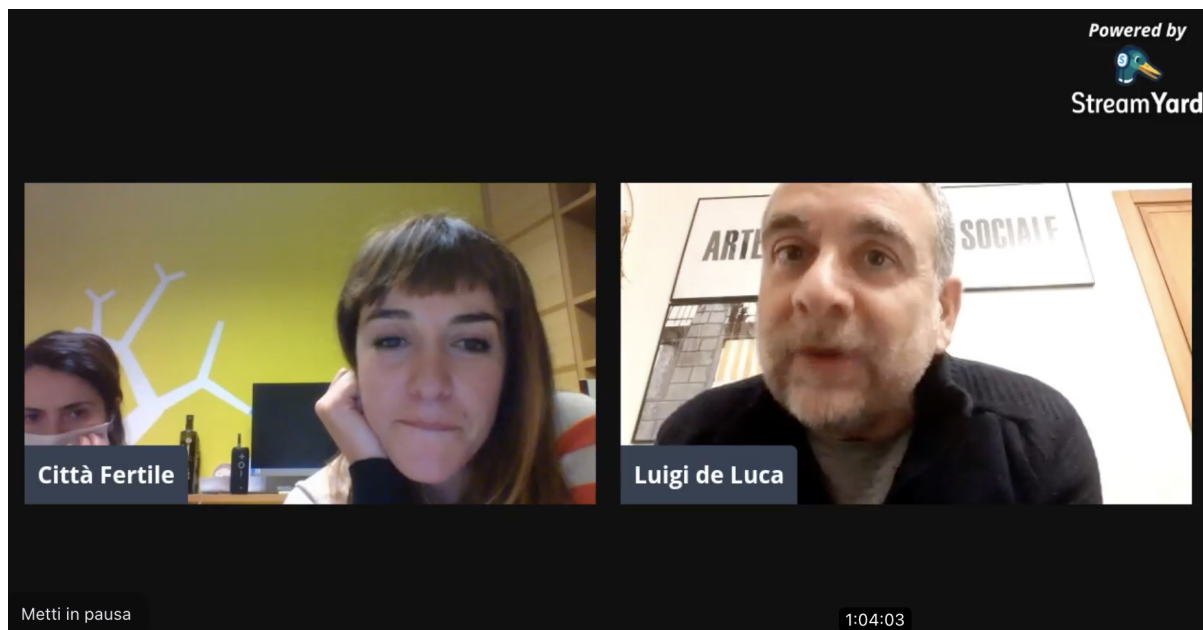
ENDGAME RESTITUZIONE DEI RISULTATI

L'evento finale **Endgame** si è svolto l'11 febbraio in diretta streaming su [Facebook](#) e [Twitch](#) e ha visto la partecipazione dei responsabili del progetto, degli under 30, delle famiglie (prevedendo l'intervento dei bambini con la lettura delle loro cartoline per il Museo) e del direttore del Polo Biblio-museale Luigi De Luca.





bricks4city



Interventi di:

Stefania Siepi, Kids Project Education, introduce i lavori

Rino Carluccio, Città Fertile, introduce i risultati del progetto

Silvia De Carlo, team under 30, racconta gli aspetti introduttivi delle 3 partite, dei laboratori progettazione di partecipata attraverso gli strumenti di mural e discord con particolare focus sugli aspetti metodologici

Irene Nanni, team under 30, racconta le attività di formazione per la costruzione dello scenario zero: riproduzione del museo (supporto video e foto anche delle planimetrie) e presenta le interviste ai testimoni privilegiati

Alessandro, Samuele, Viola, Jacopo, team dei bambini e delle famiglie, raccontano dell'esercizio svolto con metodologia scenario workshop coordinato da Città Fertile 2 che fotografa i progetti dei bambini costruendo in forma collettiva e collaborativa la visione dei bambini in uno scenario del museo nel 2030 tragico e, poi, felice.

Luca De Giovanni, team under 30, fa da cicerone e guida nel modello in minecraft con l'aiuto dei capomastri propone una sintesi dei 4 progetti, insieme a Gigi, Claudio, Chiara, Rebecca, del team under 30.

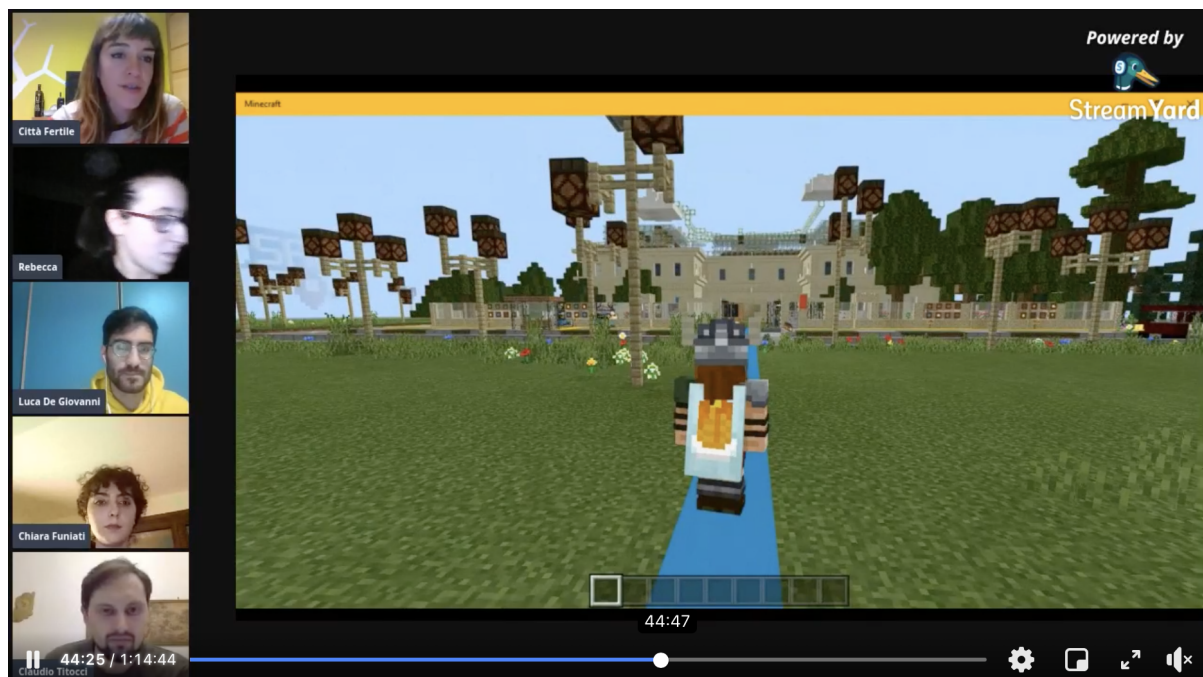
Luigi De Luca, direttore del Museo Castromediano, conclusioni e saluti

Moderà:

Donata Bologna, Città Fertile



bricks4city



Nel corso dell'evento è stato raccontato al pubblico il susseguirsi delle fasi e presentati gli obiettivi raggiunti.

Gli under 30 si sono messi in gioco lavorando in gruppo e utilizzando gli strumenti della progettazione partecipata: hanno costruito lo scenario zero attraverso un primo incontro con il direttore del museo e una serie di interviste rivolte a ospiti privilegiati, ossia personalità di interesse per ricostruire lo stato attuale in cui il museo si trova e le attività in corso. Dopo aver lavorato sul presente, hanno dato spazio alla costruzione del futuro, con l'intervento delle famiglie; insieme si sono, infatti, ipotizzati due scenari possibili futuri: uno scenario meraviglioso e uno scenario disastroso. Questo ha consentito di lavorare insieme, rintracciare i punti in comune e avere uno scambio di idee intergenerazionale, che ha aperto – utilizzando le parole di una delle relatrici – «tantissimi mondi».

Si è passati poi a sviluppare quattro progetti con interventi concreti da proporre al museo.

Il direttore Luigi De Luca, che è intervenuto al termine della relazione, ha apprezzato molto il lavoro condotto e le proposte emerse, cogliendo la capacità di costruire insieme, attraverso la pratica della partecipazione, nuove realtà in un momento in cui il museo è chiuso. Ha comunicato che il museo assumerà le proposte, le integrerà ai progetti già in fase di sviluppo e si impegnerà a sostenere la realizzazione delle proposte e promuovere le strategie adottate. Al Museo Castromediano, inoltre, saranno presenti alcuni dispositivi che consentiranno delle visite guidate al modellino realizzato su Minecraft.

Il progetto, coinvolgendo diversi soggetti, sia partner sia singoli, ha portato alla formazione di una nuova comunità: cittadini, giovani professionisti attivi, famiglie.

In chiusura dell'evento si è presentata la proposta di sottoscrizione di un patto tra le realtà coinvolte così da assumersi reciproci impegni e dare continuità alle proposte anche oltre il progetto.



bricks4city

Durante l'incontro viene presentato in anteprima il video di restituzione del progetto Bricks4City, visitabile in questo link: <https://youtu.be/znXXO8ovqzQ>

L'intero incontro è stato registrato ed è possibile rivederlo da questo link: <https://fb.watch/4DOCTrPpOm/>

Il progetto ha ottenuto ottimi risultati e ha raccolto una **rassegna stampa nazionale**, con pubblicazioni sui quotidiani: Gazzetta del Mezzogiorno, Corriere; sui periodici: Quisalento (febbraio); e su Ansa nazionale, AltoAdige viviart, Sky tg 24, TGr Puglia, Quisalento (online).

L'INIZIATIVA PROGETTAZIONI A CURA DI CITTÀ FERTILE E KIDS PROJECT EDUCATION

«Mattoncini» virtuali nell'incontro fra culture al Museo Castromediano

Bambini e giovani under 30 chiamati a ripensare gli spazi della struttura

di GLORIA INDENNITATE

Nuovo progetto del Museo Castromediano di Lecce nel segno della partecipazione on line ai tempi del Covid-19. «Bricks4City» è un laboratorio virtuale attivo per l'incontro di culture, spazio pubblico aperto e inclusivo in cui interagire, conoscersi, progettare, a più voci, per ripensare il margine tra città e museo con metodologie partecipative a cura di Città fertile, Kids Project Education e altre realtà, al fianco di laureandi e famiglie. «Il Museo Castromediano» viene sottolineato - anche in queste settimane in cui i luoghi della cultura sono chiusi per far fronte all'emergenza sanitaria, è spazio (virtuale) in cui ritrovarsi e pensare, insieme, il proprio futuro all'insegna di una metodologia che consiste nel dialogo serrato tra facilitatori, famiglie e laureandi e laureati selezionati tramite call.

In cosa consiste il progetto? «La strategia - spiegano gli organizzatori - è quella di immaginare mattoncini Lego virtuali, come enzimi di partecipazione attiva, come strumenti in mano alle comunità locali per costruire nuovi scenari di senso, in grado di migliorare e potenziare gli spazi sociali e culturali». «Bricks4City» in questi giorni sale al livello successivo, «il processo di partecipazione bottom-up (dal basso verso l'alto, ndr) - aggiungono - che vuole ripensare la dinamica museo/città tra il Museo Castromediano e Lecce arriva a un punto di svolta con il coinvolgimento attivo delle famiglie selezionate dopo la call dei giorni scorsi». Successivamente ai momenti formativi su «Minecraft®» alla costruzione di un modellino realistico del Museo e dei suoi dintorni, il

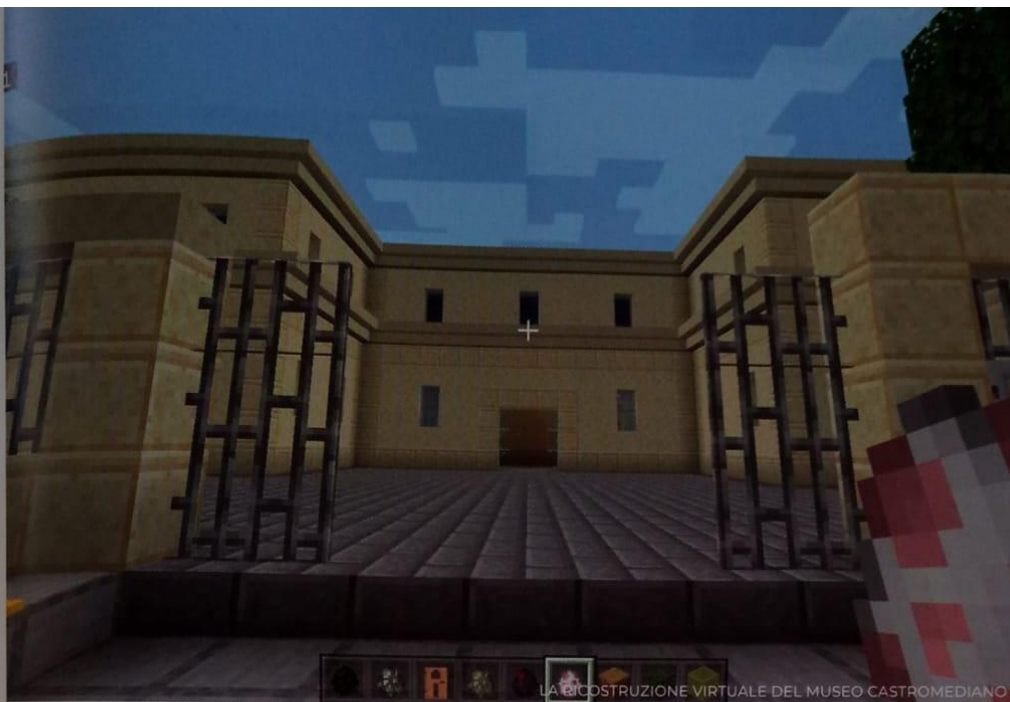
RIFLETTORI
Duo immagini del progetto virtuale «Bricks4City» del Museo



team di giovani partecipanti al progetto è entrato nel vivo della progettazione partecipativa, conoscendone le metodologie e le tecniche principali, a cui è seguita una conoscenza preliminare delle famiglie con cui collaboreranno; adesso il processo entra in una nuova fase grazie soprattutto alla partecipazione attiva dei bambini tra gli 8 e i 10 anni.

«Bricks4City», osservano gli organizzatori, «trova la sua forza proprio nella sua natura trasversale e variegata. Oltre all'esperienza del capofila, "Kids Project Education" e alle competenze dei partner tecnici del progetto, tra cui Città Fertile, gruppo tecnico orizzontale per le strategie urbane partecipate, e il Polo Biblio-museale di Lecce, il processo può contare sulla sana contaminazione di idee fornita dal team di giovani under 30, tutti con background accademici differenti ma complementari, e che ha già dato i suoi frutti». Ruolo fondamentale sarà quello dei bambini, con la loro creatività connessa a un occhio critico e attento che non mancherà di individuare nuovi utilizzi per gli spazi del Museo e la loro fruizione presente e futura. Inoltre, nel mese di gennaio si terranno degli incontri con protagonisti il «Team under 30» e le famiglie. Tutte le attività di progettazione partecipata che vi saranno svolte porteranno alla realizzazione di un progetto partecipato e alla sua restituzione su «Minecraft®». «Le tre idee progettuali, sviluppate dai tre gruppi di lavoro (città nel museo, museo nella città, margine città/museo) - ribadiscono gli organizzatori - troveranno una sintesi in un meta-progetto condiviso, che, la direzione del Museo si impegna a fare suo». L'intera fase di progettazione partecipata sarà gestita in virtuale attraverso la metodologia del Metaplan coadiuvata dalla piattaforma digitale Live Board®, Planning 4 Real, tramite Minecraft®. Una volta definito il progetto e restituito in digitale, le fasi successive saranno dedicate alla diffusione dei risultati a scala regionale e nazionale attraverso la stampa e il web attraverso l'utilizzo di varie piattaforme digitali. «Il lavoro di co-progettazione - concludono gli organizzatori - non sarà fine a se stesso, diventerà parte integrante del Museo Castromediano. All'interno sarà allestita una postazione in cui si potrà visitare, interagire e anche "giocare" con il modello virtuale riprodotto nel videogioco».

Info: bricks4city@gmail.com



LA RICOSTRUZIONE VIRTUALE DEL MUSEO CASTROMEDIANO

BRICKS4CITY |

MATTONCINI VIRTUALI PER IL MUSEO REALE

Il Museo Castromediano riprogetta e migliora i suoi servizi grazie a un gioco d'interazione. Come in un videogioco, le famiglie e i bambini immaginano nuovi scenari per i luoghi destinati all'arte e alla cultura. È solo uno degli step del progetto Bricks4City, un laboratorio virtuale in cui si ridefinisce il rapporto tra la città di Lecce e il Museo Castromediano. A curarlo con il Polo Biblio-museale, un partenariato molto trasversale per ambiti di competenza composto dalla capofila Kids Project Education, associazione dedita all'educazione extra-scolastica attraverso un metodo che prevede l'uso dei mattoncini Lego, e Città Fertile, che da anni sostiene forme di democrazia partecipata. A dare un contributo importante un team di under 30, che ha appena ultimato la ricostruzione del Museo Castromediano su Minecraft®. Si passa così alla fase successiva: entrano in gioco anche i bambini tra gli 8 e i 10 anni con la loro creatività e lo sguardo "fresco" sulla realtà. Gli incontri di progettazione partecipata si tengono on-line: facilitatori, famiglie, laureandi e laureati, si ritrovano in uno spazio virtuale per sviluppare le tre aree progettuali (città nel museo, museo nella città, margine città/museo). A lavoro concluso, il Museo Castromediano allestirà una postazione in cui si potrà visitare, interagire e anche "giocare" con il modello virtuale riprodotto nel videogioco.
Info: 339/2064641.

ITES OLIVETTI |

A SCUOLA D'AZIENDA ANCHE DI SERA

Adulti che non hanno voluto (o potuto) studiare da giovani, o lavoratori che intendono recuperare qualche anno scolastico nel tempo libero. Si rivolge a loro la nuova offerta formativa dell'Istituto tecnico economico e finanziario ITES "Adriano Olivetti" di Lecce, che ha avviato un corso serale specifico, con indirizzo S.I.A., Sistemi Informativi Aziendali.

Chi completerà il percorso avrà le competenze dei diplomati in Amministrazione, Finanza e Marketing nel campo dei macro-fenomeni economici nazionali e internazionali, della normativa civilistica e fiscale, dei sistemi aziendali, degli strumenti di marketing, dei prodotti assicurativo-finanziari dell'economia sociale; ma anche un approfondimento nel campo delle competenze linguistiche e informatiche per operare nel sistema informativo dell'azienda, contribuendo sia all'innovazione sia al miglioramento organizzativo e tecnologico dell'impresa stessa.

L'indirizzo si caratterizza, inoltre, per il riferimento all'ambito della gestione del sistema informativo aziendale e alla valutazione, alla scelta e all'adattamento di software applicativi, con particolare attenzione al sistema di archiviazione, organizzazione del sistema della comunicazione in rete e sicurezza informatica. Info e iscrizioni presso la sede dell'Istituto, in via Marugi 29 a Lecce.

Tel. 0832/233420. www.itesolivettilecce.edu.it



bricks4city

Il museo Castromediano (secondo Minecraft)



Giocare con il modello virtuale del Museo Castromediano di Lecce riprodotto nel videogioco Minecraft®: sarà possibile a breve, sicuramente appena riapriranno musei e luoghi di cultura anche in Puglia. Il Castromediano chiuso per covid si è aperto in questi ultimi mesi ad un'intensa attività di partecipazione "dal basso" e di progettazione on line, diventando spazio (virtuale) in cui ritrovarsi e pensare il proprio futuro attraverso il coinvolgimento soprattutto di giovani e famiglie. L'obiettivo è ripensare la dinamica tra il museo e il territorio. Lo strumento scelto è il progetto Bricks4City che in questi giorni si prepara al rush finale. Sono oltre trenta le persone selezionate tra le centinaia che si sono candidate. Tra queste 16 studenti, laureandi e laureati da tutta Italia e 10 famiglie con almeno un bambino tra 8 e 10 anni. La strategia è quella di immaginare mattoncini Legovirtuali, come enzimi di partecipazione attiva, come strumenti in mano alle comunità locali per costruire nuovi scenari di senso, in grado di migliorare e potenziare gli spazi sociali e culturali. Dopo i momenti di formazione su Minecraft®, popolare videogioco in cui si costruisce con dei blocchi e si vivono avventure sempre nuove, e la costruzione di

un modellino realistico del museo e dei suoi dintorni, il team di giovani under 30, tutti con background accademici differenti ma complementari, è entrato nel vivo della progettazione partecipativa con l'interazione con i bambini del territorio. Il processo può contare sulla sana contaminazione di idee oltreché sull'esperienza del capofila, Kids Project Education, e sulle competenze dei partner tecnici del progetto, tra cui Città Fertile e il Polo Biblio-museale di Lecce. Tutte le attività, che saranno svolte fino a fine gennaio, porteranno alla realizzazione di un progetto partecipato e alla sua restituzione su Minecraft®. Ne verranno fuori tre idee progettuali (città nel museo, museo nella città, margine città/museo) che troveranno una sintesi in un meta-progetto condiviso, che la direzione del Museo si impegna a fare suo. La presentazione dei risultati è prevista il 4 febbraio. All'interno del museo sarà allestita una postazione in cui si potrà visitare, interagire e anche "giocare" con il modello virtuale riprodotto nel videogioco. Chi ha Minecraft® intanto può già farlo da casa (codici d'accesso da richiedere a bricksforcity@gmail.com).

A.D.R.

© DIVISIONE PUBBLICITÀ

giornalismo locale