

## COMUNICATO STAMPA

Le scuole sanno essere soggetti propulsori dell'innovazione e della partecipazione nelle proprie comunità locali. Ci crede fortemente l'**Assemblea legislativa** che attraverso il **Centro Alberto Manzi** ha sperimentato 40 atelier digitali, in Europa, per trovare nuovi modi di pensare digitale e adolescenza.

Da tre anni, infatti, al Centro Alberto Manzi, insegnanti e stakeholders da Grecia, Finlandia, Lituania, Polonia, Repubblica Ceca, Turchia, Portogallo hanno approfondito l'eredità pedagogica del maestro di "Non è mai troppo tardi" finalizzandola alla progettazione di nuovi atelier digitali capaci anche di migliorare i servizi pubblici e di rendere gli adolescenti protagonisti delle comunità locali.

Prendi un libro, inquadra il QRcode e ascolta cosa hanno da dire ragazzi e ragazze di scuola media su quella storia. Si tratta di un nuovo servizio bibliotecario progettato e realizzato dagli adolescenti di Valsamoggia per la rete delle biblioteche gestite dalla Fondazione Rocca dei Bentivoglio.

Aggiungi una mostra in realtà aumentata per incuriosire la comunità locale e per raccontare un po' di adolescenza.

Sono alcuni degli esempi delle pratiche sperimentate nel progetto europeo **App your school** che ha cercato di valorizzare la creatività digitale degli adolescenti per ripensare alcuni servizi pubblici.

Spesso la tecnologia viene usata come strumento facilitante perché sembra connaturata alla pelle stessa degli adolescenti. Quando però si osserva cosa fanno e cosa sanno fare, nella maggior parte dei casi, emergono abilità stereotipate e poche capacità espressive. Le istituzioni culturali e educative si fanno carico di proporre usi nuovi, di fare ricerca con gli adolescenti per rendere le pratiche digitali più creative e significative.

Il progetto europeo App your school ha proposto una nuova modalità di progettazione del digitale partendo dal modo di fare scuola di un grande maestro come Alberto Manzi, pioniere dell'uso della tecnologia per promuovere l'emancipazione delle persone. Questo approccio è stato messo in dialogo con il lavoro artistico proposto dall'artista e designer Bruno Munari che ha spesso usato la tecnologia in modo divergente, rompendo le regole proposte nei *libretti di istruzioni*.

Il convegno ha tre **obiettivi**:

- 1) ascoltare le pratiche di istituzioni, come nel caso del MoMA di New York, che si stanno chiedendo come usare e pensare il digitale in una progettazione che cerca di essere innovativa, superando pratiche consolidate per indagarne di nuove.
- 2) Disegnare una mappa ideale e personale di possibili punti di riferimento e ancoraggi per progettare il digitale mettendo in dialogo approcci, idee, aspetti diversi anche tra loro distanti.
- 3) Presentare la sperimentazione del progetto App your school che ha portato ad un manuale europeo e a toolkit in otto lingue. Quello italiano sarà approfondito durante il convegno.

Il convegno si svolge a **Bologna il 13 giugno (presso la sede dell'Università in via Zamboni) e il 14 giugno presso l'Assemblea legislativa della Regione Emilia-Romagna, in viale Aldo Moro 50.**