

Anziani e studenti a scuola per sviluppare competenze su smartphones: il progetto "Involen"

Nella nostra società siamo abituati a degli stereotipi che non sono del tutto veritieri, come il considerare gli anziani ostili alle nuove tecnologie e i giovani disinteressati alla natura e al rispetto dell'ambiente.

In Toscana, stiamo lavorando in piccola scala su un progetto che coinvolge le due generazioni che condividono le proprie competenze e imparano reciprocamente sui temi della protezione ambientale e delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Il progetto europeo "Involen" (Intergenerational Learning for Nature Conservation Volunteers, LLP-GRUNDTVIG) di cui fanno parte Italia (con l'Istituto di Biometeorologia del CNR), Grecia, Slovenia, Francia e Ungheria, nasce dal presupposto che l'esperienza e il sapere degli anziani e la creatività e la sensibilità dei giovani verso i temi ambientali, possano contribuire alla protezione della natura e alla valorizzazione delle aree protette, avvicinandoli alla natura e stimolandoli ad attività di volontariato ambientale.

Dallo scorso aprile 2013, il gruppo pilota del progetto è costituito da otto ragazzi delle classi 2G e 2H della scuola secondaria di I grado "Teseo Tesei" (succursale Micalidi) di Livorno, cinque anziani volontari appartenenti alle associazioni del progetto "Occhi sulle Colline", due esperti ICT dell'Istituto di Biometeorologia e quattro facilitatori (tra cui due insegnanti).

Gli incontri sono coordinati dai facilitatori che hanno il ruolo di creare una relazione tra i due gruppi, far emergere le loro abilità e coinvolgere tutti nell'implementazione delle fasi del progetto che prevedono la realizzazione d'interviste, la raccolta di fonti storiografiche e ambientali su un'area protetta e la realizzazione di un "location based game" per dispositivi mobili.

In questa fase pilota del progetto è stato scelto il parco provinciale dei Monti livornesi come area protetta di riferimento.

Il parco si estende su un'area collinare a ridosso della costa livornese, a pochi chilometri dalla città, ed è un autentico tesoro per le sue peculiarità ambientali e storico-architettoniche, grazie alla presenza del magnifico acquedotto dell'ingegnere Poccianti, risalente al XIX sec. che non è mai stato sufficiente a soddisfare le necessità idriche di una città in espansione.

In particolare, il gioco si svilupperà presso l'area di Colognole, dove si trovano le sorgenti del fiume Morra, le cui acque sono monitorate dalla società ASA e riforniscono i borghi della zona.

Da ottobre a marzo (a.s. 2013-2014) sono stati effettuati cinque incontri nei quali il gruppo pilota ha svolto interviste agli anziani esperti dell'area

protetta, fatto una visita guidata all'area, creato la "story-board" del gioco e iniziato la realizzazione del gioco nella [piattaforma ARIS](#). La creazione della storia e l'implementazione del gioco prevedono una buona dose di creatività e di motivazione, soprattutto per imparare a utilizzare il programma. Questa è la fase più impegnativa, ma con l'aiuto degli esperti, diventa comprensibile anche ai più ostinati verso le nuove tecnologie. Nel gioco, che si ambienta nell'area di Colognole, il giocatore incontra personaggi e situazioni misteriose che prevedono la risoluzione di quiz per raggiungere un obiettivo.

Tutto il materiale prodotto sarà poi fruibile e scaricabile dal [sito web di Involun](#) e il gioco gratuito scaricabile dall'[App Store](#).

Le linee guida sulla metodologia applicata per l'apprendimento intergenerazionale e l'uso della piattaforma ARIS saranno disponibili dall'estate 2014, quando sarà lanciata la competizione internazionale per l'anno scolastico 2014-2015, cui sono invitate a partecipare altre scuole, associazioni, parchi ecc., che vogliono applicare la metodologia e produrre un "location-based game" per la loro area protetta.

Immagini di alcuni momenti del progetto





Per maggiori informazioni sul progetto consultare il [sito di "Involen"](#) o la [Pagina Facebook del progetto](#).

Francesca Ugolini