



La **Summer School URPLOT**, rivolta a studenti della classe V di scuola superiore e ai neo-diplomati, si articola in un percorso di orientamento composto da 3 gioco-simulazioni per lo sviluppo di abilità legate al sapere e alle competenze dell'urbanista e del pianificatore territoriale.

Il Programma

Lunedì 16 Settembre

10-13	Accoglienza e sistemazione in Hotel
14.30-16 attività in aula	Saluti; presentazione del Corso di Laurea in Urbanistica e Pianificazione del Territorio; presentazione progetto URPLOT e delle attività della Summer School.
16-18.30	Visita al campus IUAV

Martedì 17 Settembre

10-11.30 attività in aula	Seminario introduttivo
11.30-16.30 attività sul campo	Gioco di orienteering urbano: <i>"La città che cambia"</i>
16.30-18.30 attività in aula	Gioco di orienteering urbano: <i>"La città che cambia"</i>

Mercoledì 18 Settembre

10-11.30 attività in aula	Seminario introduttivo
11.30-16.30 attività sul campo	Caccia al tesoro: <i>"Le città potenziali"</i>
16.30-18.30 attività in aula	Caccia al tesoro: <i>"Le città potenziali"</i>

Giovedì 19 Settembre

10-12.30 attività in aula	Seminario introduttivo
14-18.30 attività in aula	Gioco di ruolo: <i>"Il gioco del piano"</i>

Venerdì 20 Settembre

10-13 attività in aula	Preparazione ed allestimento dei materiali prodotti
14.30-16.30 attività in aula	Presentazione dei risultati, dibattito e saluti

I Giochi

Orienteering urbano: "La città che cambia"

Esercizio di analisi delle trasformazioni urbane.

I partecipanti, suddivisi in piccoli gruppi, sono portati a muoversi consapevolmente nello spazio confrontando una porzione di città con una serie di materiali legati alla memoria dei luoghi forniti dai docenti.

L'attività sollecita competenze di tipo trasversale: esplorare le trasformazioni del tessuto urbano e le micro trasformazioni degli spazi; esplicitare i cambiamenti nelle relazioni tra attività, persone e ambiente urbano; orientarsi nel tempo e nello spazio; osservare, risolvere problemi ed interagire con il gruppo di lavoro e al di fuori di esso, ecc.

Al ritorno in aula, il materiale e l'esperienza del gioco possono essere utilizzati per intraprendere diversi percorsi: mappare le trasformazioni attraverso il disegno o la mappatura digitale; interpretare le trasformazioni esplicitandone i processi socio-economici sottesi, ecc.

Caccia al tesoro: "Le città potenziali"

Esercizio di analisi degli usi dello spazio urbano.

I partecipanti, suddivisi in piccoli gruppi, vengono spinti a riconoscere le diverse pratiche di utilizzo dello spazio urbano, esplicitandone i luoghi e i dispositivi fisico-spaziali specifici.

E' un percorso finalizzato ad aumentare la consapevolezza che la città viene quotidianamente trasformata e riutilizzata dalle persone che vi lavorano, abitano stabilmente o la visitano per brevi periodi, generando spesso conflitti nell'uso dello spazio.

L'attività sollecita competenze di tipo trasversale: esplorare le relazioni tra "abitanti", usi e connotazione fisica dello spazio; riconoscere le trasformazioni dei luoghi nell'arco di una giornata; individuare conflitti; riconoscere tipi diversi di città, ecc.

Al ritorno in aula, il materiale e l'esperienza del gioco possono essere utilizzati per intraprendere diversi percorsi: costruire un atlante delle città potenziali; costruire un elenco dei conflitti e delle sinergie derivanti dai diversi usi di uno stesso luogo, ecc.

Gioco di ruolo: "Il gioco del piano"

Esercizio per lo sviluppo di abilità strategiche e tattiche.

I partecipanti assumono il ruolo di un esponente scelto tra i principali decisori gruppi sociali o di interesse potenzialmente coinvolti in un processo di pianificazione (residenti, amministratori, politici, progettisti, proprietari, tecnici, imprenditori, futuri abitanti, ambientalisti, commercianti, forze dell'ordine, ecc.). Attraverso il confronto e la discussione delle proposte avanzate dai diversi "attori", si dovranno stabilire le regole e le azioni sottese alle scelte di governo dello spazio. Il master (un docente o tutor) ha il ruolo di coordinare la discussione, di mediare tra i diversi punti di vista, di costruire quadri di sintesi.

L'attività sollecita competenze di tipo trasversale: sviluppare abilità tattico-strategiche; capacità di mediazione e gestione dei conflitti; capacità di sintesi; comportamenti responsabili e di cittadinanza attiva, ecc.

Il materiale e l'esperienza del gioco, da svolgersi interamente in aula, possono essere utilizzati per intraprendere diversi percorsi: tradurre le decisioni in immagini, schemi, disegni, mappe; stilare elenchi di azioni e regole per il governo dello spazio, ecc.