

103

PIATTAFORMA



Disclaimer

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

BENVENUTI NELLA PIATTAFORMA DI URBANUS-19

Un ambiente digitale che vi permette di accedere alle informazioni e al materiale di progetto. Un luogo interattivo dove le esperienze e le idee diventano fruibili. I materiali prodotti sono qui scaricabili gratuitamente.

Dedicata a professionisti del terzo settore, studenti e a tutti coloro che intendono promuovere l'utilizzo delle buone pratiche qui presentate.

IO1 MANUALE

Il primo output prodotto da Urbanus-19 consiste in un manuale di raccolta delle strategie che permettono alle persone coinvolte di utilizzare i metodi di partecipazione. Il manuale illustra, nelle varie fasi, l'approccio metodologico a partire dall'individuazione delle buone pratiche in campo artistico ed espressivo. Realizzato a partire dall'esperienza locale dei singoli partner di progetto, identifica esempi concreti e replicabili, illustrandone limiti e potenzialità.

IO2 TOOLKIT

Il secondo output consiste nel Toolkit on Creativity in Youth work, uno strumento che permette di allineare i vari processi di pianificazione, organizzazione ed esecuzione degli eventi artistici che coinvolgono i giovani. La narrazione di esempi concreti come show, eventi, manifestazioni nel settore artistico a livello locale, propone una nuova forma di relazione per i giovani che li porta a sviluppare un linguaggio espressivo e competenze trasversali utili per superare problematiche sociali.

IO3 PIATTAFORMA

Il terzo output è l'ambiente digitale nel quale vi trovate. Uno spazio online al quale professionisti del terzo settore, studenti, persone interessate possono rivolgersi. Facilmente accessibile e dall'aspetto accattivante, la piattaforma promuove la disseminazione delle buone pratiche e dei processi sviluppati dal progetto Urbanus-19.

Al suo interno si trovano raccolti gli output prodotti, uno spazio multimediale che include video e documenti di progetto e un'area network.

IO4 HACK ON ART

Il quarto e ultimo output del progetto Urbanus-19 consiste in un'attività partecipativa nella quale vengono messe in pratica le idee e le soluzioni teorizzate durante il percorso progettuale. L'evento coincide con il lavoro svolto dai vari partecipanti, suddivisi in gruppi. Si tratta di una competizione cooperativa per sperimentare concretamente le buone pratiche. In questa sezione si raccolgono i risultati dell'Hackathon che viene descritto nelle sue varie fasi affinché possa risultare replicabile.

PROGETTO URBANUS-19

Il progetto Urbanus-19 si rivolge ai giovani vulnerabili e attraverso un approccio artistico intende sostenerli nell'affrontare le sfide sociali, soprattutto quelle relative al Covid-19.

Tra i vari output prodotti il progetto ha costituito anche una piattaforma digitale, strumento interattivo, nel quale viene messa in luce la dimensione transnazionale dello stesso. Il racconto delle esperienze a livello locale, confluiscono in questo ambiente digitale che raccoglie materiali e contenuti fruibili.

Il comune denominatore è lo spazio artistico nel quale si sviluppa un linguaggio capace di andare oltre i confini e di far interagire tra loro giovani di diverse culture.