

Il nostro team, composto da ragazzi della classe terza (Scienze Umane-Economico Sociale), si occuperà per la nostra alternanza scuola-lavoro del progetto ASOC ( A scuola di OpenCoesione) che è un' iniziativa di open government sulle politiche di coesione in Italia.

Detta iniziativa si rivolge a cittadini singoli e organizzati, amministratori, tecnici e imprenditori dell'innovazione, ricercatori e giornalisti perché tutti dispongano di dati ed informazioni per valutare l'efficacia e la coerenza dell'impiego delle risorse delle politiche di coesione che intervengono, sui territori, per rispondere ad esigenze specifiche dei diversi luoghi, in termini di infrastrutture.

L' Unione Europea, in un'ottica di espletamento finalizzato delle sue prerogative, mette a disposizione di tali politiche, circa un terzo del proprio bilancio pluriennale: si tratta, principalmente, dei fondi strutturali e di investimento europei.

Le risorse nazionali dedicate alla politica di coesione, per effettuare interventi speciali per lo sviluppo territoriale sono affidate al fondo per lo sviluppo e la coesione ed altri fondi complementari, la cui dotazione pluriennale viene stabilita da Governo e Parlamento.

Questo progetto rappresenta un percorso innovativo di didattica interdisciplinare, rivolto alle scuole secondarie superiori per aiutare gli studenti a conoscere e comunicare in modo innovativo come le politiche di coesione intervengono nei propri territori. Esso è, quindi, un percorso di educazione alla cittadinanza che sviluppa competenze digitali attraverso un'attività di monitoraggio civico dei fondi pubblici sul proprio territorio.

In questo progetto sono coinvolti: i docenti, gli EDIC e gli Amici di ASOC.

I docenti ricevono e beneficiano di una mirata ed efficace formazione a distanza con team ASOC di 25 ore e si occupano principalmente della conduzione della didattica in classe, della gestione della tempistica di consegna degli homework e del dialogo con partner di supporto e di istituzione, organizzando degli eventi .

Gli EDIC (Rete Europe Direct) si occupano invece del coordinamento locale tra i soggetti coinvolti, del supporto alle ricerche nelle scuole (anche a distanza),del supporto all'organizzazione di eventi e della comunicazione e divulgazione a livello locale .

Infine ci sono le organizzazioni Amici di ASOC che hanno il compito precipuo di supportare le ricerche nelle scuole, l'organizzazione di eventi e animare e coinvolgere costruttivamente il territorio.

Noi ragazzi, facenti parte di questo team, abbiamo scelto con vivo interesse, quale progetto della nostra alternanza ASOC, l'officina della Ludoteca Comunale di Capua.

Le ragioni fondanti della scelta da noi compiuta, risiede nella considerazione del fatto che pensiamo sia fondamentale pubblicizzare questo luogo che ha come obiettivo il divertimento, sia di bambini che di adulti.

Sulla base del progetto scelto, ci siamo riuniti e simultaneamente abbiamo scelto il nome del nostro gruppo , il logo ed il ruolo che ciascuno di noi avrebbe occupato.

Il nome del team "work and fun" è stato scelto perché il nostro lavoro ha lo scopo di fare in modo che la comunità possa usufruire del luogo al meglio, ma è anche un' esperienza piacevole perché abbiamo la consapevolezza che grazie al nostro futuro lavoro le persone troveranno nella ludoteca fonte di svago e divertimento.

Il nostro logo invece, rappresenta il nostro nome a cui si affiancano due disegni significativi: una bimba con in mano 3 palloncini di colori differenti ed un cavallo da scacchiera.

Tali disegni, rappresentano le varie fasce di età, che possono accedere alla ludoteca, perché essa non è e non deve essere intesa e percepita solo ed esclusivamente come un luogo di benessere dei soli bambini ma anche e più compiutamente, un luogo di svago per gli adulti.

Anche i colori utilizzati hanno un ruolo importante e vogliono anch'essi rappresentare un messaggio rivolto utilizzando il linguaggio cromatico: si è scelto infatti di utilizzare, per la colorazione dei palloncini tre colori ben precisi e, cioè, il verde, il rosso ed il giallo.

Il verde vuole rappresentare la speranza di svolgere al meglio il nostro compito e di raggiungere gli obiettivi prefissi, mentre il rosso e il giallo, invece, sono stati scelti poiché sono i colori rappresentativi, caratteristici e storici di Capua, la Città sede del soggetto del progetto in questione.

Il nostro team prevede un'attività organizzata, da ripartirsi in sei differenti ruoli:

- I Project Manager i quali, per realizzare la prima fase, hanno compilato la tabella del report, riscrivendo brevemente la ricerca ed indicando cinque parole-chiave.  
Essi si occupano di stabilire un piano di lavoro con scadenza per la consegna degli elaborati del team, supervisionano il lavoro degli altri e raccolgono quanto fatto dai vari gruppi prima della scadenza.
- I Social Media Manager hanno innanzitutto creato gli account Google, Twitter, Facebook ed Instagram, per svolgere la prima fase.  
In seguito si occuperanno di aggiornare i profili social creati postando l'elaborato dell'intero team, scrivendo post che riassumono i nostri obiettivi, spiegando le scelte prese e motivandole e mostrando le varie fasi seguite dal gruppo.  
I Social Media Manager dovranno assicurarsi di pubblicizzare il più possibile la Ludoteca, al fine di farla conoscere alle persone, le quali potranno così passare momenti di divertimento e svago .
- I Designer hanno creato il nostro ASOC Wall, rappresentandone il nome ed il logo della nostra squadra, presentando i vari ruoli e le persone che li ricoprono, allegando altresì immagini significative , al fine di illustrare il nostro percorso . Infine, hanno creato una mappa su cui saranno rappresentate anche le successive tappe che seguiremo in questo percorso, dettagliandone i compiti svolti e riportando la deadline.
- Gli Storyteller, in questa fase, hanno relazionato e riassunto quanto fatto in classe, scrivendo un resoconto della prima tappa svolta, indicandone i vari passaggi e gli obiettivi raggiunti.  
Allo stesso modo , proseguiranno per le prossime fasi, descrivendo i compiti svolti in classe, a casa o sul luogo soggetto del progetto, illustrando le tappe ed i punti seguiti motivando le scelte stabilite e presentando gli obiettivi prefissati per i prossimi compiti e quelli raggiunti.  
Con i Blogger scelgono una foto significativa che possa riassumere quanto svolto, poi allegata al report di lezione.  
Gli Storyteller, inoltre, svolgeranno delle interviste in giro per Capua, al fine di conoscere le opinioni dei cittadini sulla Ludoteca ed accertarsi di pubblicizzarla. Essi dovranno stimolare la curiosità dei cittadini e riscuotere consensi per quanto afferisce la Ludoteca e le sue funzionalità.
- Gli Analisti, i quali per la prima fase hanno condotto una ricerca per verificare l'arrivo e l'utilizzo dei fondi dell'Unione Europea. Dalla loro ricerca, è emerso che l'inizio era previsto per il 16/12/2013 ma la data effettiva è stata il 22/06/2016, cioè 3 anni dopo . La fine, invece, prevista per il

30/06/2016 è stata anticipata al 22/06/2016, cioè il giorno stesso di inizio. Il piano di azione per la coesione era di diciottomila euro, ma i pagamenti effettuati sono stati di 16.244,86 euro (90%) .

I soldi stanziati, in effetti, non corrispondono al costo pubblico previsto, cioè i restanti 1.755,14 euro. Per le successive fasi gli analisti continueranno nell'attività di ricerca e raccolta dati utili per i fini del progetto.

- I Blogger, per questa fase hanno redatto un post in cui hanno riassunto le decisioni prese ed il lavoro svolto, utilizzando gli elaborati degli Analisti e Storyteller. Con questi ultimi hanno scelto un'immagine rappresentativa del lavoro svolto, postata poi sui social ed allegata al report di lezione. Parimenti agiranno nelle prossime fasi documentando il lavoro di classe in un post pubblico al fine di portare alla massima conoscenza di tutti il lavoro del nostro team.