

CONNESSIONI DIGITALI



Save the Children



Coordinamento progetto grafico:

Annalisa D'Accurzio
Laura Binetti

Progetto grafico:

Odd ep. studio

Pubblicato da

Save the Children Italia - ETS
Ottobre 2024

Per Save the Children, da sempre, il rispetto di genere rappresenta una priorità fondamentale.

Nel presente documento, per necessità di semplificazione, scorrevolezza del testo e sintesi utilizziamo a volte i termini "bambino" e "bambini" come falso neutro, per riferirci sia ai bambini che alle bambine e "ragazzi" per riferirci sia ai ragazzi che alle ragazze.



Save the Children

Save the Children Italia - ETS

Piazza di San Francesco di Paola 9 - 00184 Roma
tel + 39 06 480 70 01 - fax +39 06 480 70 039
info.italia@savethechildren.org

www.savethechildren.it

REPORT NARRATIVO 2021-2024

CONNESSIONI DIGITALI

Indice

IL PROGETTO CONNESSIONI DIGITALI	p. 6
1.1 Il progetto Connessioni Digitali	p. 8
1.2 Le scuole coinvolte	p. 10
1.3 I beneficiari	p. 16
LE ATTIVITÀ	p. 18
2.1 Le attività	p. 20
2.2 Analisi e identificazione dei bisogni educativi	p. 21
2.3 Definizione della proposta didattica	p. 22
2.4 Fornitura della strumentazione tecnologica, definizione e allestimento newsroom	p. 29
2.5 Realizzazione del percorso didattico	p. 33
2.6 Formazione e sostegno ai docenti	p. 39
2.7 Coinvolgimento di tutor volontari	p. 40
2.8 Dialogo delle newsroom con il territorio	p. 42
LA VALUTAZIONE	p. 45
3.1 Valutazione in itinere	p. 46
3.2 Valutazione finale	p. 47
CONCLUSIONI	p. 53



IL PROGETTO



1.1 IL PROGETTO CONNESSIONI DIGITALI

“Conessioni Digitali – per connetterci con gli altri e con il mondo che ci circonda” è un progetto finanziato dal gruppo Crédit Agricole in Italia e realizzato su tutto il territorio nazionale. L'intervento ha avuto una durata di 3 anni e 6 mesi ed è stato realizzato da Save the Children in collaborazione con CREMIT – Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media, all'Innovazione e alla Tecnologia dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano e la Cooperativa Sociale E.D.I. ONLUS, per l'implementazione a livello territoriale del progetto.

Il progetto nasce con l'obiettivo di ridurre la povertà educativa digitale di ragazzi e ragazze tra i 12 e i 14 anni in ambito scolastico mediante la realizzazione di attività curricolari, inserite all'interno del percorso di Educazione Civica.

Le analisi statistiche condotte a livello europeo e internazionale indicano che l'Italia è caratterizzata da una significativa carenza di competenze digitali tra la popolazione. Eppure, le competenze digitali sono riconosciute come una delle otto competenze chiave (dette anche competenze chiave di cittadinanza) dall'Unione Europea; ovvero quelle competenze che gli individui devono acquisire per la realizzazione e lo sviluppo personale, l'occupabilità, l'inclusione sociale e la cittadinanza attiva.

Per rispondere ai bisogni identificati e aumentare le opportunità a disposizione dei ragazzi e delle ragazze il progetto “Conessioni Digitali” ha identificato tre assi di intervento con l'obiettivo di fornire ai ragazzi e alle ragazze, di età compresa tra i 12 e i 14 anni, che hanno partecipato al progetto, le competenze e gli strumenti per utilizzare le tecnologie digitali in modo competente e responsabile.

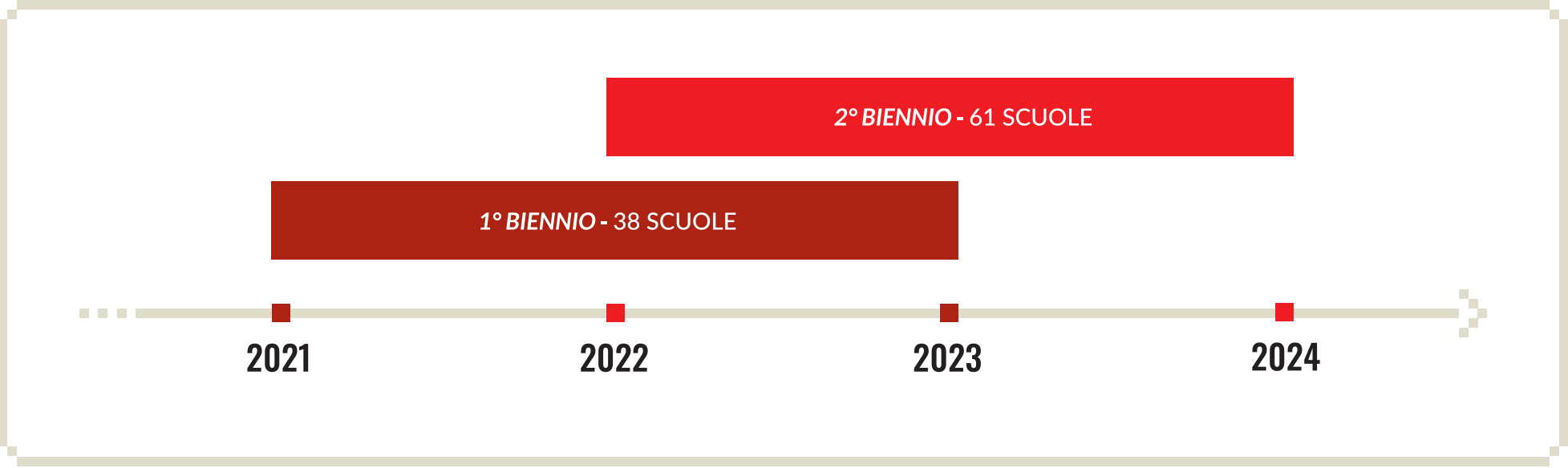
L'obiettivo del progetto è favorire un utilizzo competente e responsabile delle tecnologie digitali da parte dei ragazzi e delle ragazze, agendo sul miglioramento delle loro competenze digitali e sulle competenze e sulla motivazione dei docenti, incentivando la collaborazione tra scuola ed extra scuola nel territorio per rafforzare la coesione della rete territoriale e la sua capacità di offrire opportunità educative a bambini e adolescenti.

Beneficiari e beneficiarie: 5.843 studenti e studentesse e oltre 1000 docenti
Contesto di intervento: 99 scuole secondarie di I grado distribuite su tutto il territorio nazionale (17 regioni)

Il triennio di intervento

Nel triennio scolastico 2021-2024 Conessioni Digitali ha coinvolto 99 scuole secondarie di I grado. Ogni scuola ha preso parte al progetto per due anni scolastici, accompagnando studenti e studentesse delle classi partecipanti dalla seconda alla terza media: 38 scuole sono state coinvolte nel biennio 2021-2023 e 62 scuole nel biennio 2022-2024.

Fig. 1 I due cicli di scuole di Conessioni Digitali partecipanti al triennio scolastico 2021-2024



1.2 LE SCUOLE COINVOLTE

Le scuole partecipanti sono state selezionate a seguito di una Call to Action, diffusa tramite i canali di Save the Children e una Nota Ufficiale del Ministero dell’Istruzione e del Merito, in cui le scuole erano invitate a manifestare il proprio interesse alla partecipazione al progetto.

Le scuole sono state selezionate sulla base di criteri predefiniti, miranti ad assicurare la pertinenza dell’adesione e le possibilità di successo del progetto.

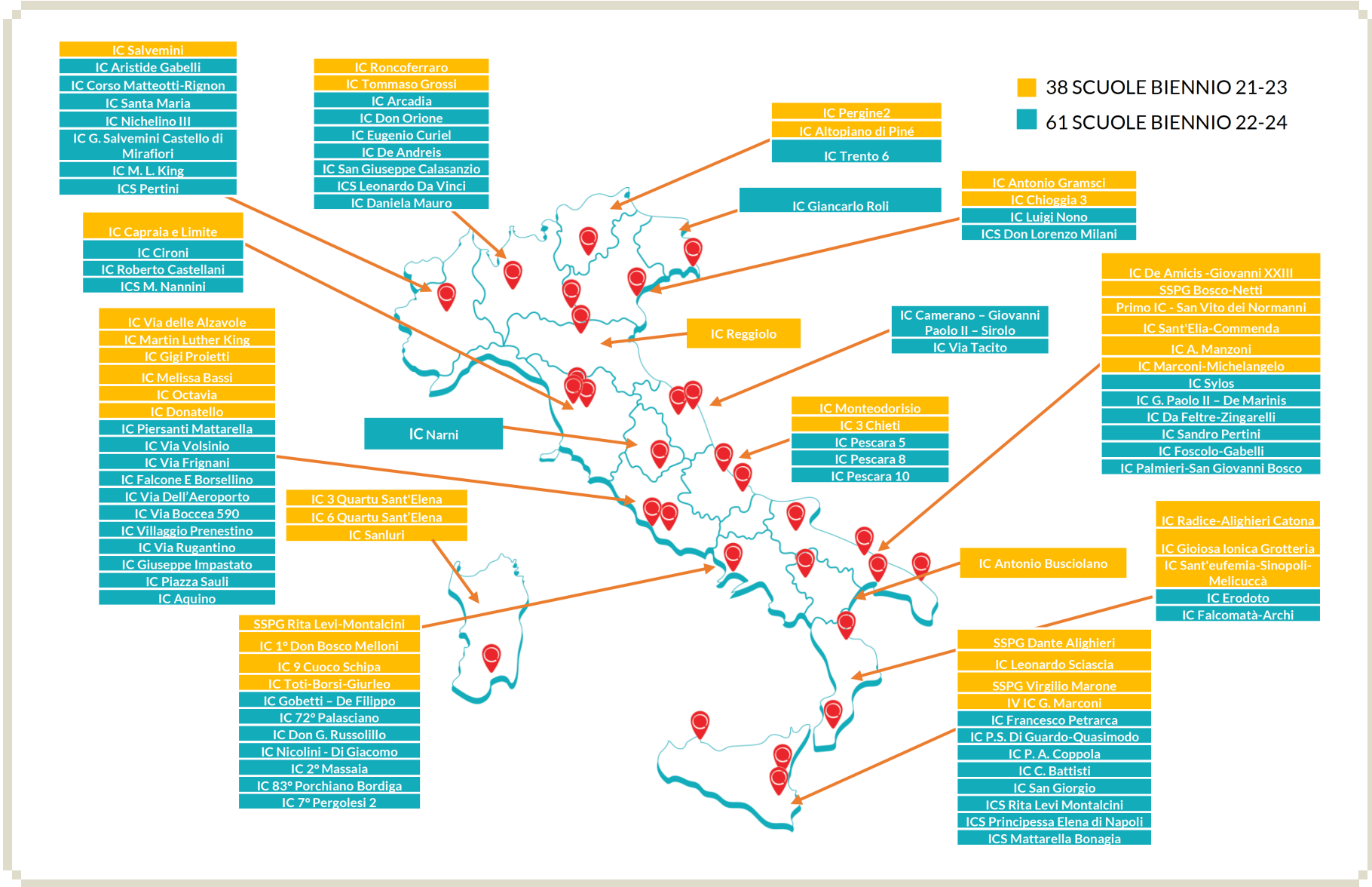
Si riportano di seguito i criteri adottati:

Tab. 1 Criteri di selezione progetto Connessioni Digitali

CRITERI	PUNTEGGIO	Fonte
Scuola secondaria di 1 grado	SI/NO	Manifestazione d’interesse
Tre classi partecipanti al progetto	SI/NO	Manifestazione d’interesse
Classe di controllo nello stesso plesso	4	Manifestazione d’interesse
Classe di controllo in un altro plesso	2	Manifestazione d’interesse
No classe di controllo	0	Manifestazione d’interesse
Disponibilità ad allestire <i>newsroom</i> condivise	2	Manifestazione d’interesse
Caratteristiche aula- <i>newsroom</i> condivise	1	Manifestazione d’interesse
Disponibilità ad inserire percorso educativo in orario di ed. Civica	SI/NO	Colloquio
Coinvolgimento docente	1-4	Colloquio
Contesti a rischio di povertà educativa digitale	1-4	Colloquio
Motivazione	1-4	Colloquio

A seguito di un ampio processo di confronto con le scuole, che ha visto Save the Children contattare singolarmente le scuole interessate per presentare le caratteristiche del progetto e raccogliere i dettagli dell’adesione, sono state coinvolte un totale di 99 scuole secondarie di primo grado su tutto il territorio nazionale.

Fig.2 Le scuole di Connessioni Digitali 2021-2024



Come illustrato nella tabella seguente, le città coinvolte sono 56, distribuite in 17 regioni. Si tratta di scuole situate sia di grandi centri urbani che in piccole località situate in aree interne.

Tab. 2 Numero di scuole Connessioni Digitali 2021-2024 per città, provincia e regione

CITTÀ	N° SCUOLE A.A. 22-23	N° SCUOLE A.A. 21-23	N° SCUOLE A.A. 21-23	PROVINCIA	REGIONE
REGGIOLO	1	1		REGGIO EMILIA	EMILIA ROMAGNA
TRIESTE	1		1	TRIESTE	FRIULI-VENEZIA GIULIA
RONCOFERRARO	1	1		MANTOVA	LOMBARDIA
MILANO	5	1	4	MILANO	LOMBARDIA
CESANO BOSCONI	1		1	MILANO	LOMBARDIA
PAULLO	1		1	MILANO	LOMBARDIA
PESSANO CON BORNAGO	1		1	MILANO	LOMBARDIA
GRUGLIASCO	1		1	TORINO	PIEMONTE
MONCALIERI	1		1	TORINO	PIEMONTE
NICHELINO	1		1	TORINO	PIEMONTE
TORINO	5	4	1	TORINO	PIEMONTE
BASELGA DI PINÉ	1	1		TRENTO	TRENTINO
PERGINE VULSUGANA	1	1		TRENTO	TRENTINO
TRENTO	1		1	TRENTO	TRENTINO

CAMPALTO	1	1		VENEZIA	VENETO
CHIOGGIA	1		1	VENEZIA	VENETO
MIRA	1		1	VENEZIA	VENETO
VENEZIA	1		1	VENEZIA	VENETO
AQUINO	1		1	FROSINONE	LAZIO
ROMA	16	6	10	ROMA	LAZIO
CAMERANO	1		1	ANCONA	MARCHE
CIVITANOVA MARCHE	1		1	MACERATA	MARCHE
LIMITE SULL'ARNO	1		1	FIRENZE	TOSCANA
QUARRATA	1		1	PISTOIA	TOSCANA
PRATO	2		2	PRATO	TOSCANA
NARNI	1		1	TERNI	UMBRIA
CHIETI	1		1	CHIETI	ABRUZZO
MONTEODORISIO	1	1		CHIETI	ABRUZZO
PESCARA	3		3	PESCARA	ABRUZZO
POTENZA	1	1		POTENZA	BASILICATA



CORIGLIANO-ROSSANO	1		1	COSENZA	CALABRIA
GIOIOSA IONICA	1	1		REGGIO CALABRIA	CALABRIA
REGGIO CALABRIA	2	1	1	REGGIO CALABRIA	CALABRIA
SANT'EUFEMIA D'ASPROMONTE	1	1		REGGIO CALABRIA	CALABRIA
AFRAGOLA	1	1		NAPOLI	CAMPANIA
NAPOLI	6	2	4	NAPOLI	CAMPANIA
POZZUOLI	1		1	NAPOLI	CAMPANIA
QUARTO	1		1	NAPOLI	CAMPANIA
SAN GIORGIO A CREMANO	1		1	NAPOLI	CAMPANIA
PORTICI	1	1		NAPOLI	CAMPANIA
ACQUAVIVA DELLE FONTI	1	1		BARI	PUGLIA
BARI	1		1	BARI	PUGLIA
BITONTO	1		1	BARI	PUGLIA
SANTERAMO IN COLLE	1	1		BARI	PUGLIA
BRINDISI	1	1		BRINDISI	PUGLIA
SAN VITO DEI NORMANNI	1	1		BRINDISI	PUGLIA
FOGGIA	2		2	FOGGIA	PUGLIA
ORTA NOVA	1		1	FOGGIA	PUGLIA

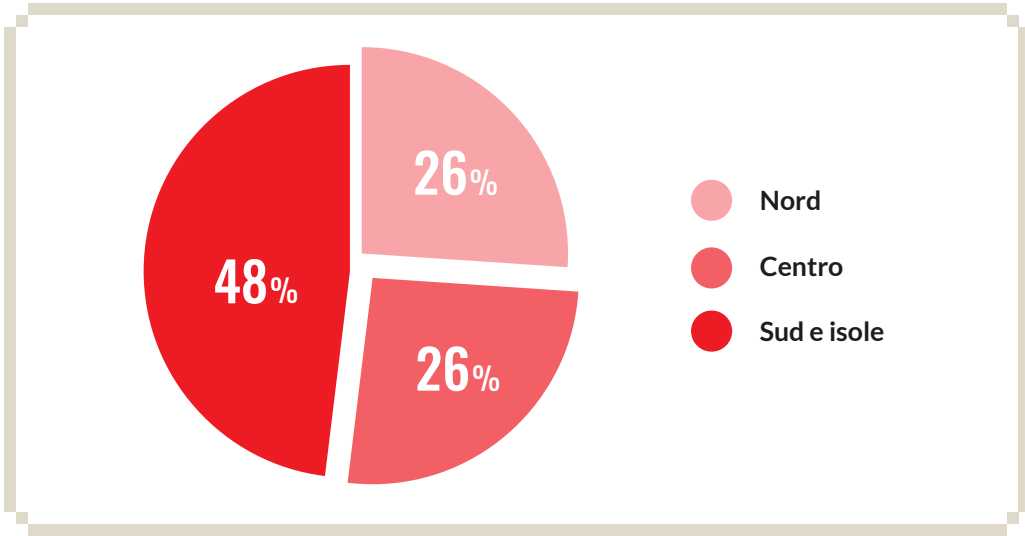
SAN SEVERO	1		1	FOGGIA	PUGLIA
LATERZA	1	1		TARANTO	PUGLIA
MOTTOLA	1	1		TARANTO	PUGLIA
QUARTU SANT'ELENA	2	2		CAGLIARI	SARDEGNA
SANLURI	1	1		SUD SARDEGNA	SARDEGNA
CATANIA	6	1	5	CATANIA	SICILIA
PALERMO	5	2	3	PALERMO	SICILIA
LENTINI	1	1		SIRACUSA	SICILIA
Totale scuole coinvolte nell'anno scolastico 2022-2023	99	38	61		

1.3 I BENEFICIARI

Beneficiari diretti del progetto sono studenti e studentesse di classi seconde delle scuole secondarie di I grado coinvolte. A beneficiare direttamente dell’iniziativa sono stati 5.843 studenti e studentesse (2.218 nel primo biennio e 3.625 nel secondo).

Il 48% dei beneficiari risiede in regioni del Sud o Isole, il 26% in regioni centrali del paese e il 26% nelle regioni del Nord.

Fig. 3 *Distribuzione geografica Beneficiari Connessioni Digitali*



Il progetto coinvolge come beneficiari diretti dell’iniziativa anche i docenti e le docenti delle classi partecipanti. I docenti, infatti, rappresentano gli attori chiave nella realizzazione dell’iniziativa, in quanto chiamati direttamente a realizzare le attività con le studentesse e gli studenti. I docenti sono supportati in questo ruolo sia con formazione propedeutica sia con la presenza di formatori specializzati (cfr. 2.6 *Formazione e sostegno ai docenti*).

Complessivamente, 1.057 docenti hanno partecipato al percorso formativo proposto dal progetto. Tutti i docenti delle classi partecipanti hanno avuto accesso alle risorse didattiche e alla piattaforma online sviluppata grazie all’iniziativa.



Save the
Children

LE ATTIVITÀ

2.1 LE ATTIVITÀ

La logica di intervento progettuale ha consentito di partire dalla definizione iniziale del quadro di riferimento teorico e metodologico per poi arrivare allo sviluppo e all'implementazione delle risorse formative e delle attività in classe finalizzate al miglioramento delle competenze digitali dei ragazzi e delle ragazze coinvolte.

Fig. 4 Approccio logico del progetto Connessioni Digitali



MIGLIORAMENTO DELLE COMPETENZE DIGITALI

Tale approccio è stato disegnato con il fine di raggiungere gli obiettivi intermedi delineati precedentemente (cfr. Il progetto Connessioni Digitali).

2.2 ANALISI E IDENTIFICAZIONE DEI BISOGNI EDUCATIVI

L'attività di analisi e identificazione dei bisogni educativi sulla quale è stato possibile disegnare il percorso didattico proposto alle scuole è stata condotta in una fase preparatoria del progetto triennale. In particolar modo, in collaborazione il CREMIT - Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media, all'Innovazione e alla Tecnologia dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano - è stato ripreso il concetto di Povertà Educativa Digitale per identificare le aree di competenza sulle quali poter agire per contribuire e contrastarne le cause e gli effetti in ambito scolastico.

Fig. 5 Aree di competenza - Povertà Educativa Digitale – su cui sono basati il percorso educativo, gli strumenti di valutazione delle competenze digitali di Connessioni Digitali

Opportunità di apprendere per comprendere	Opportunità di apprendere per essere	Opportunità di apprendere per vivere assieme	Opportunità di apprendere per condurre una vita autonoma e attiva
Alfabetizzazione digitale di base, conoscenza degli strumenti, delle loro caratteristiche e funzionalità.	Capacità di costruirsi un'identità digitale, consapevolezza del limite tra spazio pubblico e privato e delle conseguenze delle proprie azioni digitali.	Capacità di conoscere, comprendere, accettare e rispettare la diversità delle identità, degli stili di vita, delle culture altrui nel mondo digitale.	Possibilità di divenire agenti di un cambiamento, attraverso la partecipazione e l'attivismo digitale.

Le evidenze emerse durante il triennio sperimentazione hanno inoltre permesso ai ricercatori del CREMIT di indagare maniera più approfondita il concetto di Povertà Educativa Digitale ed ampliare la letteratura in tal senso. Grazie a questa attività di ricerca e al contributo qualitativo dato dell'esperienza nel triennio di sperimentazione, è stato possibile sviluppare una proposta progettuale efficace e al contempo capace di adattarsi ai bisogni specifici.

2.3 DEFINIZIONE DELLA PROPOSTA DIDATTICA

La proposta didattica *Connessioni Digitali* è pensata per rafforzare negli studenti e nelle studentesse la capacità di fruire e produrre contenuti digitali, attraverso un percorso educativo e un sistema di indicatori e di valutazione delle competenze digitali incentrato sulle 4 dimensioni di contrasto alla Povertà Educativa Digitale, per accrescere le opportunità di apprendere, sperimentare, sviluppare e generare capacità, talenti e aspirazioni, attraverso l'utilizzo responsabile, critico e creativo del digitale.

Il quadro teorico della Povertà Educativa Digitale integra 3 quadri di riferimento di riferimento: le 5 sezioni del Curricolo di Educazione Civica Digitale, le 5 aree indicate dall’Unione Europea nel DigComp 2.2, le 3 dimensioni della New Literacy del CREMIT. In coerenza con questa struttura, gli strumenti di valutazione proposti dal progetto sono composti da indicatori e item associati alle quattro aree della Povertà Educativa Digitale (e relativi indicatori) e alle dimensioni di ciascuno di questi quadri teorici. La valutazione delle competenze digitali è pensata per restituire il punteggio di competenza digitale nella chiave del quadro teorico della Povertà Educativa Digitale.

- La proposta educativa del progetto si articola in due percorsi da circa 26h:
- il percorso del primo anno dedicato alle classi di seconda media è composto da due moduli, “**SCRITTURA DIGITALE**” e “**PODCAST**”;
 - il percorso del secondo anno dedicato alle classi di terza media è composto da altri due moduli, “**DIGITAL STORYTELLING**” e “**MARKETING SOCIALE**”.

	MODULO 1	MODULO 2
1° ANNO	SCRITTURA DIGITALE voce Wiki - petizione <i>online</i>	PODCAST inchiesta - recensione
	MODULO 3	MODULO 4
2° ANNO	DIGITAL STORYTELLING video - visual - <i>data/storytelling</i>	MARKETING SOCIALE disseminazione dell'uso saggio del digitale

Entrambi i percorsi sono strutturati per attivare le competenze digitali di base attraverso la realizzazione di produzioni di comunicazione digitale ed inserirsi nel curricolo di Educazione Civica con il suggerimento di veicolare, attraverso le produzioni stesse, temi di interesse per studenti e studentesse, legati alla sostenibilità ambientale, al diritto e la Costituzione, alla cittadinanza digitale, oltre che con l'obiettivo trasversale di instaurare nuove sinergie con il territorio e le realtà extra-scuola. In particolare, sarà proprio partendo da queste macro-tematiche, che gli studenti e le studentesse daranno voce ad argomenti più specifici, legati al proprio territorio.

Per ogni produzione, sono previste una serie di attività, sia pratiche che teoriche, che gradualmente permettono la realizzazione dei prodotti e insieme l’attivazione delle competenze digitali. Attraverso la sperimentazione, gli studenti e le studentesse impareranno quindi ad utilizzare gli strumenti tecnologici, come PC, cuffie, microfoni, *hard disk*, o anche programmi *Open Source* utili alla realizzazione dei prodotti e, soprattutto, ad **integrare in maniera responsabile, etica e creativa le risorse digitali**. La proposta didattica ha beneficiato di un lavoro di rimodulazione in itinere grazie al contributo dei docenti delle scuole coinvolte, chiamati a condividere criticità e punti di forza attraverso questionari e *focus group* condotti da Istituto Italiano di Valutazione.

IL PUNTO DI VISTA DEI DOCENTI - INNOVAZIONE DIDATTICA E METODOLOGICA E COMPETENZE E MOTIVAZIONE ALLO STUDIO

L’analisi condotta da Istituto Italiano di Valutazione tramite questionari e *focus group* dedicati ai docenti (cfr. La valutazione) riporta che la maggior parte di questi considera il progetto una valida opportunità per la scuola rispetto all’insegnamento e alla valutazione dell’educazione digitale. Molti docenti riportano come le attività in classe e la metodologia proposta abbiano avuto un effetto positivo sulle competenze digitali e sulla motivazione allo studio di studenti e studentesse. Numerosi Istituti riportano inoltre un effetto ‘inclusione’, indicando che le modalità di lavoro di tipo creativo, partecipativo e laboratoriale, hanno permesso di valorizzare il contributo di alunni e alunne con difficoltà di apprendimento o bisogni educativi specifici.

Materiali

Nel suo insieme, il percorso educativo include una serie di risorse didattiche e formative a disposizione di docenti, studenti e studentesse proposte in una piattaforma digitale dedicata.

La tabella seguente restituisce le tipologie di materiali didattici:

Tab. 3 Kit didattico - Strumenti formativi e didattici

TIPOLOGIA	UTILIZZATORI	STRUTTURA
Video di cornice	Docenti e studenti	Video di circa 7'-10', strutturati secondo questo schema: • Presentazione del tema affrontato • Sviluppo di 2/3 punti chiave • Lancio di spunti applicativi e operativi, legati alle attività da sviluppare in classe
Video pillole operativa	Docenti	Video di 5' proposto all'inizio di ogni lezione, di ogni modulo, per spiegare i passaggi operativi dell'attività proposta
Schede didattiche - guida docenti	Docenti	Schede operative per docenti allegate in ogni lezione con lo scopo di chiarire l'articolazione e la programmazione in classe della lezione
EAS	Studenti	Attività strutturata da proporre in classe per permettere ai minori, accompagnati dai/dalle docenti di inquadrare tematiche e prodotti digitali da realizzare. Includono: • Aree Povertà Educativa e Educazione alla Cittadinanza Digitale • Dimensioni di competenza DigComp • Indicatori di valutazione • Sviluppo 3 fasi EAS • Allegati testuali e grafici
E-tivity di approfondimento	Studenti	Attività strutturata da proporre in classe con guide pratiche per la realizzazione dei prodotti digitali. Includono: • Abstract del tema • Dimensioni di competenza digitale affrontate • Sviluppo di 2/3 aspetti chiave attraverso attività operative • Risorse web di riferimento
Schede di microprogettazione	Studenti	Proposta di attività strutturata e semplificata utile a guidare il docente nell'accompagnare la classe nella realizzazione delle produzioni
Tutorial di produzione	Studenti e docenti	Guide centrate sulla produzione, organizzate in modo schematico: • Obiettivi attività • Dimensioni di competenza digitale affrontate • Sviluppo dei passaggi produttivi chiave • Risorse tecnologiche utilizzabili • Link a esempi emblematici • Infografica riassuntiva

Strumenti di valutazione e autovalutazione delle competenze digitali

Il kit didattico include poi anche alcuni strumenti per la valutazione in itinere delle competenze digitali acquisite dalle studentesse e dagli studenti, riassunti brevemente nella tabella riportata di seguito.

Tab. 4 Kit didattico: Strumenti di valutazione

TIPOLOGIA	UTILIZZATORI	STRUTTURA
Questionari ingresso e uscita	Studenti	40 domande sulle 4 aree della Povertà Educativa Digitale strutturate secondo i temi dell'Educazione della Cittadinanza Digitale e delle 3 dimensioni della Media Education del CREMIT – questo strumento è utilizzato anche ai fini della valutazione di impatto del progetto
Quiz di fine modulo, al termine di ogni modulo	Studenti	10 domande per valutare le competenze digitali apprese alla fine di ogni modulo
Checklist di fine modulo	Docenti	5 indicatori, punteggio da 1 a 5 per la valutazione degli apprendimenti per ogni studente
Checklist autovalutazione produzioni	Studenti	5 indicatori, punteggio da 1 a 5 per l'autovalutazione delle produzioni realizzate
Learnig Game	Studenti	5 domande sui temi della lezione che permettono di fissare i concetti e di verificare gli apprendimenti sulle specifiche competenze digitali trattate
Valutazione produzioni	Docenti	8 indicatori (2 per ogni area della Povertà Educativa Digitale), punteggio da 1 a 10, per la valutazione delle produzioni realizzate

Parte del lavoro portato avanti insieme ai *partner* durante il triennio è stato dedicato al primo prototipo di valutazione delle competenze digitali realizzato nell'ambito del progetto. Come vedremo nel paragrafo successivo, tale prototipo è frutto dell'analisi svolta a partire da alcuni degli strumenti di valutazione proposti agli studenti e alle studentesse durante il percorso: il test finale, i test di fine modulo e la valutazione delle produzioni.



La valutazione delle competenze digitali

Il triennio di sperimentazione ha portato alla definizione del primo modello di valutazione delle competenze digitali basato sui quadri di riferimento del progetto.

Il modello indaga le competenze digitali sollecitate dal percorso educativo attraverso degli strumenti di valutazione messi a disposizione nella piattaforma digitale fornita ai docenti.

L’obiettivo del modello è restituire il livello di competenza digitale acquisito da ogni studente e valorizzare le produzioni digitali realizzate grazie al percorso svolto.

Con il sistema di valutazione del primo ciclo di istruzione, rappresenta quindi uno strumento utile per i docenti al fine di valutare il percorso dei propri studenti e progettare percorsi in continuità.

Elementi chiave:

- **RICONOSCIMENTO DEGLI OBIETTIVI INDIVIDUALI RAGGIUNTI**
Attraverso un punteggio per ciascuna delle 4 aree della competenza digitale.
- **RACCOLTA E VALORIZZAZIONE DELLE PRODUZIONI DIGITALI**
Attraverso il caricamento in piattaforma delle attività realizzate dal gruppo.
- **VALIDO SUPPORTO PER L'ATTIVITA' DI VALUTAZIONE CURRICOLARE**
Attraverso descrittori ed indicatori armonizzati con il sistema di valutazione del primo ciclo di istruzione ai docenti vengono fornite delle possibili chiavi di lettura per poter leggere i risultati raggiunti in ciascuna area della competenza digitale e in media da ciascun studente.

Fig. 6 Modello di valutazione delle competenze digitali realizzata nell'ambito del progetto “Conessioni Digitali”



Ogni studente e studentessa, alla fine del percorso biennale, ha potuto scaricare automaticamente dalla propria bacheca in piattaforma la valutazione delle competenze digitali, non appena compilati i test indispensabili per la restituzione del punteggio.



Credit: Francesca Sapio per Save the Children

Badge delle competenze digitali con QR-Code di rimando alla piattaforma per scaricare la valutazione in formato digitale

Nell'arco del triennio, sono stati organizzati due eventi per presentare il modello di valutazione delle competenze digitali. Il primo, alla fine dell'anno scolastico 2022-2023, in due scuole, l'I.C. 9° Cuoco Schipa di Napoli e l'I.C. Salvemini di Torino per la presentazione del primo prototipo di valutazione realizzato. Il secondo, alla fine dell'.a.s. 2023-2024 all'IC Calasanzio di Milano per la presentazione del modello definitivo. Gli incontri hanno visto la partecipazione dei rappresentanti di Crédit Agricole, oltre che dei rappresentanti dei *partner* di progetto e della scuola.

Son state queste occasioni preziose di scambio per valorizzare il lavoro svolto durante il biennio da docenti, studenti e studentesse.

Percorso educativo, strumenti di valutazione e sezione dedicata alla valutazione delle competenze digitali sono disponibili sulla piattaforma del progetto Connessioni Digitali, accessibile al seguente *link*: www.conneessionidigitali.savethechildren.it.

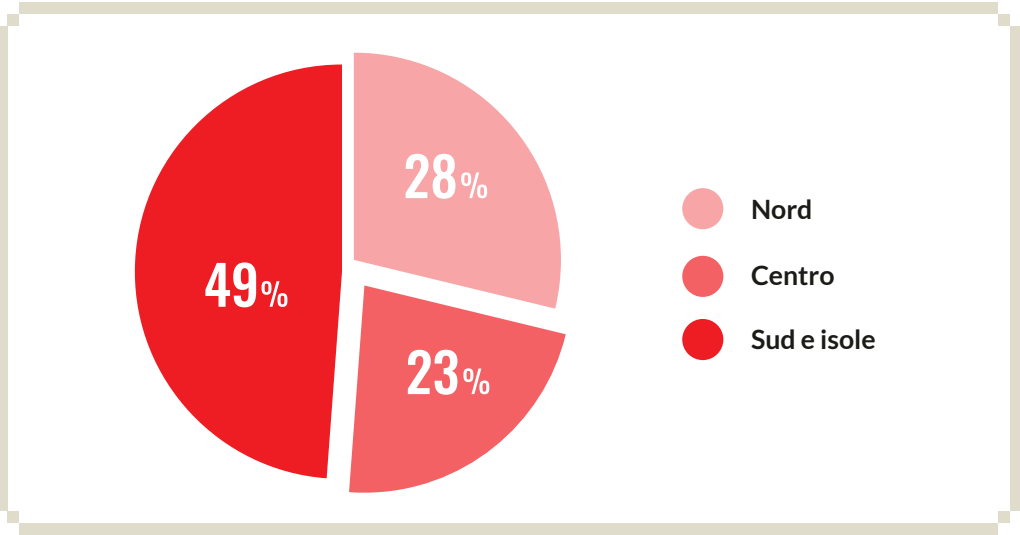
Nel triennio, 2.730 docenti e 5.845 studenti, per un totale di 8.575 utenti di 99 scuole, hanno avuto accesso alla piattaforma.

2.4 FORNITURA DELLA STRUMENTAZIONE TECNOLOGICA, DEFINIZIONE E ALLESTIMENTO NEWSROOM

Il percorso educativo proposto trasforma le classi coinvolte in vere e proprie “redazioni”, dedicate alla realizzazione di diversi prodotti di comunicazione digitale. Nasce da qui l'idea della *newsroom*: un'aula-ambiente di apprendimento, allestita all'interno della scuola con un set di forniture mobili e strumenti digitali. All'interno delle *newsroom*, gli studenti e le studentesse ricoprono a rotazione diversi ruoli nel tempo (redattore, grafico, *editor*, *social media manager*, ecc.) per apprendere e sperimentare diverse competenze, modalità di organizzazione e collaborazione, e tecnologie. La *newsroom* è anche il luogo in cui nascono e da cui vengono comunicate all'esterno le idee che le classi concepiscono e realizzano durante il percorso, mettendo gli studenti e le studentesse in connessione con le altre scuole partecipanti al progetto. Allestita e fornita di strumentazione tecnica, la *newsroom* resterà a disposizione di tutta la scuola, anche dopo la conclusione del progetto.

Nel triennio progettuale sono state allestite 80 newsroom. Come illustrato nella Figura 7, il 49% delle newsroom sono state allestite in scuole del sud o delle isole (39 newsroom), il 23% al centro (18 newsroom), il 28% al nord (23 newsroom).

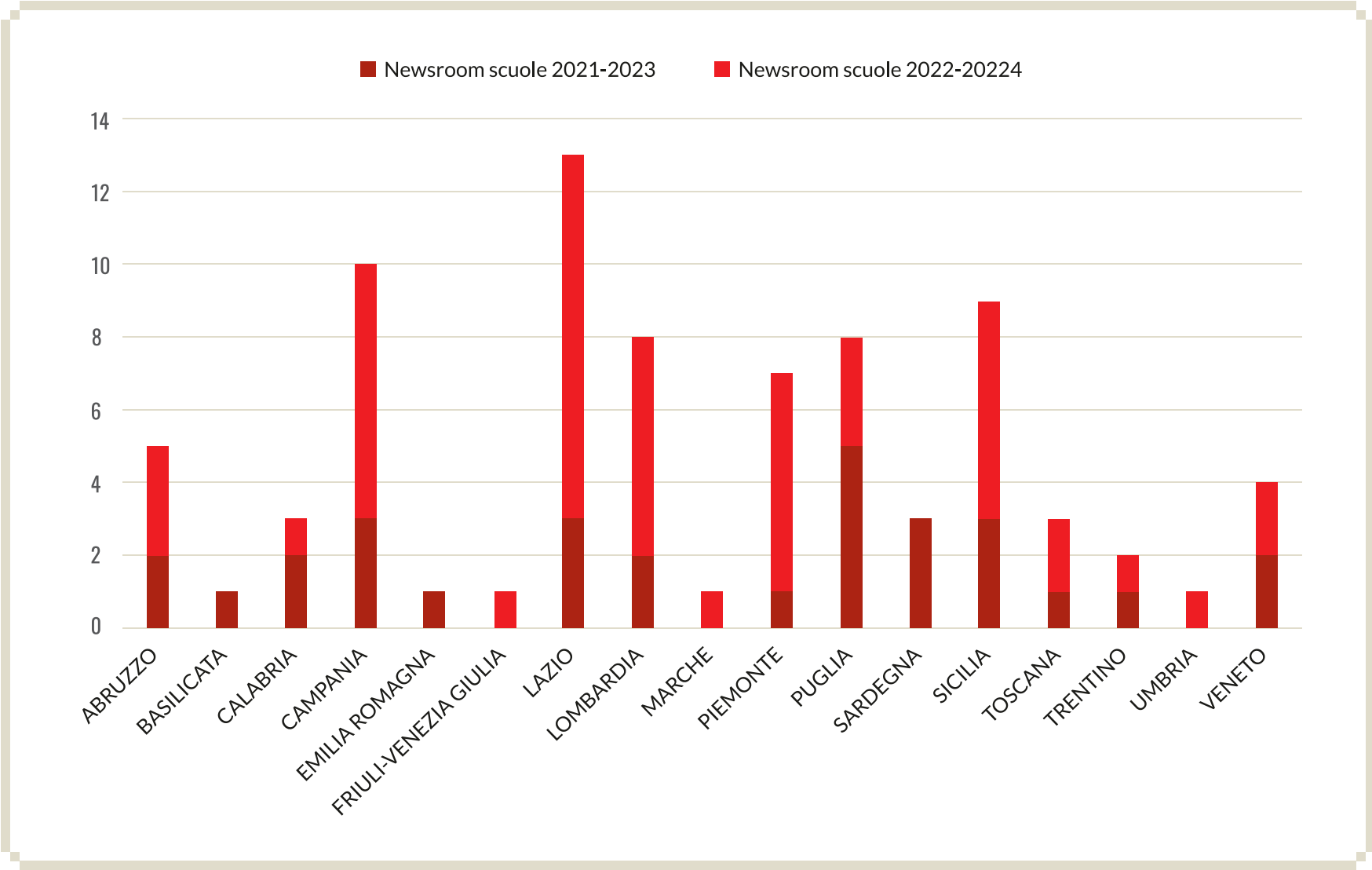
Fig. 7 Distribuzione geografica newsroom





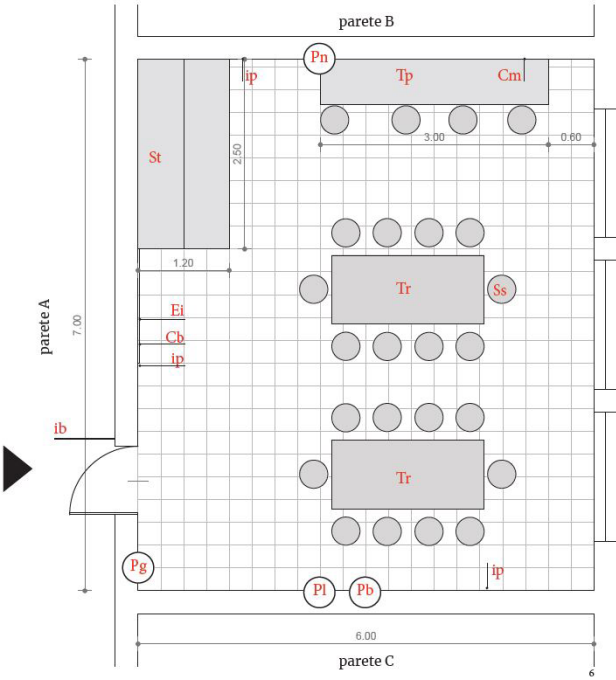
Il numero principale di *newsroom* è stato allestito nel Lazio (13), seguito da Campania (10), Sicilia (9), Puglia e Lombardia (8), Piemonte (7). In Abruzzo, Veneto, Sardegna, Toscana, Calabria e Trentino sono state allestite tra 2 a 5 *newsroom*, mentre una *newsroom* è stata allestita in Umbria, Basilicata, Emilia-Romagna, Friuli-Venezia Giulia e Marche.

Fig. 8 Distribuzione geografica per regione delle newsroom



Il progetto della *newsroom* è stato realizzato grazie alla collaborazione con uno studio di architettura specializzato in ambienti scolastici innovativi con l'obiettivo di rispondere alle esigenze educative di studenti e studentesse. Lo studio si è occupato poi di adattare il *layout*-tipo alle caratteristiche di ogni singola aula.

Fig. 9 Render Newsroom Aula tipo





Credit: Francesca Sapio per Save the Children

Newsroom dell'I.C. 9 Cuoco Schipa di Napoli

La realizzazione delle *newsroom* ha richiesto un forte coordinamento logistico ed è andato incontro ad alcuni ritardi dovuti alla congiuntura socioeconomica degli ultimi anni, con difficoltà nella reperibilità delle materie prime e i costi logistici estremamente elevati a causa della pandemia Covid-19. Le attività sono comunque state avviate in classe prima dell'allestimento di tutte le *newsroom*, strategia adottata anche in quelle scuole dove per motivi di spazio e infrastrutturali non è stato possibile allestire la *newsroom*. Parallelamente, a tutte le scuole è stato fornito un kit tecnologico di base per permettere la realizzazione delle attività in classe e/o nella *newsroom*.

Il kit include:

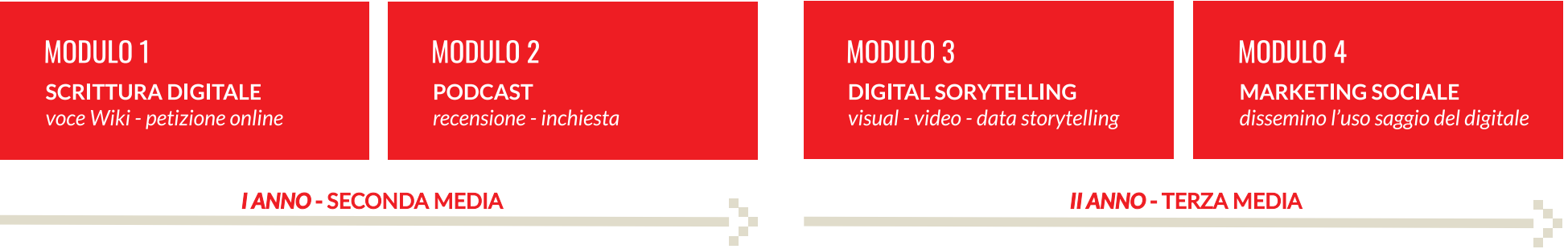
- 4 PC
- 1 proiettore
- Kit per lo stoccaggio digitale (*Hard Disk e SD card*)
- 3 *Smartphone*
- 3 Cuffie
- 3 Microfoni
- 1 kit per riprese

2.5 REALIZZAZIONE DEL PERCORSO DIDATTICO

Nel triennio 2021-2024, il progetto Connessioni Digitali ha visto la realizzazione di 295 percorsi didattici in 99 scuole secondarie di primo grado. Ogni percorso è durato due anni scolastici ed è stato implementato nelle classi grazie al supporto dei docenti e dei formatori di riferimento.

Il percorso educativo ha guidato le classi alla realizzazione di due sperimentazioni per ogni anno scolastico, ognuna riguardante diverse tipologie di produzioni di comunicazione digitale: Scrittura Digitale (voce Wiki e/o petizione online) e Podcast (formato recensione o inchiesta) per le classi seconde medie al primo anno di partecipazione al progetto, Digital Storytelling (formato video, visual o data) e Marketing Sociale per le classi terze al secondo anno di progetto.

Figura 10 I moduli del percorso educativo di Connessioni Digitali



Ogni modulo prevede 5 o 6 lezioni che permettono agli studenti e alle studentesse di realizzare le produzioni e allo stesso tempo esercitare e migliorare le proprie competenze digitali.

L'avvio del progetto (a.s. 2021-2022) è stato caratterizzato da alcune difficoltà che hanno talvolta inciso negativamente sull'organizzazione delle attività in classe dovute in particolar modo alla pandemia Covid-19. Nonostante questo, anche nel primo anno di avvio tutte le classi hanno realizzato almeno una produzione. Successivamente si è avuta l'opportunità di intensificare le attività e tornare al lavoro di gruppo con le classi.

In totale sono 2.147 i lavori prodotti dai ragazzi e dalle ragazze indicati dai docenti completati. Di questi, oltre l'80% tratta di tematiche legate all'insegnamento dell'educazione civica.

Il percorso del primo anno: voce Wiki e Petizione Online

Per il primo modulo dedicato alle classi seconde relativo alla “**Scrittura Digitale**”, sono state realizzate 139 voci *Wiki* e 225 petizioni *online*. Le tematiche maggiormente affrontate sono state quelle del diritto e la Costituzione (44%) e quelle inerenti al proprio territorio (40%).

Le **voci Wiki** realizzate dalle classi sono 139. Per molte classi il processo di pubblicazione su *Wikipedia* non è stato semplice a fronte delle rigide regole di pubblicazione della piattaforma che molto spesso non potevano essere soddisfatte nei tempi previsti dal progetto. Ad ogni modo le classi, grazie al supporto dei docenti e dei formatori di EDI Onlus, hanno potuto percorrere tutti i passaggi del percorso ed apprendere la logica della piattaforma e delle regole di pubblicazione e quindi approfondire i concetti di verificabilità delle fonti e di valore del *copyright*. Tutte le classi che non sono riuscite a pubblicare sulla piattaforma di *Wikipedia* hanno pubblicato le loro voci su altre piattaforme o siti interni alla scuola.

Gole del Nera

Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.

Le **Gole del Nera** sono un'oasi naturale situata in provincia di **Terni**, esattamente tra **Nami** e **Stifone** e si trovano tra il Monte Maggiore e il **Monte Santa Rosa**. Si tratta di un percorso ciclopeditonale, che si snoda lungo l'ex ferrovia **Orte - Roma** che costeggia il fiume **Nera**, il quale, proprio a quest'altezza, crea un'ansa dalla particolare concentrazione di minerali nell'acqua dandole colori brillanti come il turchese e il blu cobalto fino a giungere, poi, ad una sorta di piscina naturale: la **Mole di Narni**, uno dei punti più caratteristici dell'intero percorso.^[1]

 Indice ^[nascondi]
- Paesaggio, flora e fauna - Storia e leggende - Percorsi turistici - Galleria fotografica dei punti salienti del percorso ciclopeditonale - Note - Bibliografia - Collegamenti esterni

Paesaggio, flora e fauna [modifica] modifica wikitesto

Grazie alla vicinanza con l'oasi naturalistica di **San Liberato**, le Gole del Nera costituiscono un ecosistema particolarmente ricco ed interessante. Per quanto riguarda la flora, tipica della **macchia mediterranea**, sono osservabili boschi di **leccio** e **orniello**, arbusteti di **bosso**, formazioni di **ginepro** e particolari varietà di **orchidea selvatica**. Per quanto concerne invece la fauna, data la presenza di ambienti diversi quali i boschi o gli ambienti umidi, sono presenti diversi animali quali il **colombaccio**, il **tordo**, il **merlo**, la **rana verde**, la **gallinella d'acqua**, il **barbagianni**, l'**istrice**, il **porciglione** e l'**usignolo di fiume**. Particolarmente interessante è la popolazione di **passero solitario** annidata sulle pareti rocciose che costeggiano la gola.^[2]



Scorcio sull'abitato di Stifone



Le Mole di Narni

La voce Wikipedia realizzata dai ragazzi e dalle ragazze dell'I.C. Narni Scalo.

- Murales dedicati a Piero Angela e Primo Levi** La città di Nichelino punta a una riqualificazione urbana attraverso il progetto Nichelino Lights Up Festival che prevede la realizzazione di grandi murales dedicati ad alcuni celebri personaggi piemontesi. Il progetto iniziale di arte urbana, nato dai ragazzi del territorio di Urban Lab per colorare e riqualificare i muri della città, è stato inserito all'interno di un più ampio progetto di educativa di strada e protagonismo giovanile. Piero Angela, grande divulgatore scientifico, è il protagonista di un murales di 10 metri realizzato su un edificio di due piani in via Torino 103 B. L'opera di arte figurativa in iperrealismo, realizzata dal maestro Davide Andreazza con l'aiuto di Karim Cherif, è stata inaugurata il 22 dicembre 2022. Primo Levi, uno dei narratori più celebri della tragedia dell'Olocausto, è il protagonista di un altro murales realizzato in via Ponchielli all'angolo di via 1° maggio, inaugurato il 27 gennaio del 2023 in un palazzo di sei piani e per ora è il più grande murales realizzato in città. L'autore dell'opera è Giulio Rosk, artista conosciuto soprattutto per il grande murales di Palermo dedicato a Falcone e Borsellino. Un altro enorme murales, inno all'inclusività è quello realizzato in piazza Camandona. Sul muro grigio Giulio Rosk 34 anni, di Caltanissetta, uno dei più noti professionisti della street art a livello internazionale, ha ritratto Rejoice, una bambina originaria del Senegal che guarda verso la città, mentre legge un libro sulla palazzina di caccia di Stupinigi, il monumento simbolo del comune di Nichelino. Nei murales sono presenti anche le spighe di grano che rappresentano proprio i prodotti tipici del territorio, come il grano di Stupinigi.

Integrazione alla voce Wikipedia realizzata dagli alunni dell'I.C. Nichelino III

Le **petizioni online** realizzate sono state 225. La maggior parte di queste sono state pubblicate sul sito specializzato nella diffusione di petizioni *change.org* e riguardano molto da vicino le esigenze degli studenti e delle studentesse partecipanti al progetto. Riportano infatti principalmente proposte a problemi legati ai diritti e rivolte al più ampio pubblico o al territorio o alla scuola e dedicate a istituzioni o enti locali.

Centro studio nel quartiere di Torre Spaccata



Lanciata 7 marzo 2023
Petizione diretta a **Comune di Roma** e **1.altra/altra**

3 5
Firme Prossimo obiettivo
Sostieni ora

Firma questa petizione

Nome

Cognome

Email

MI ASCOLTI? CI SONO ANCH'IO ... SOGNANDO "L'ISOLA CHE (oggi) NON C' È"



Lanciata 6 marzo 2023

219 500
Firme Prossimo obiettivo
Sostieni ora

Firma questa petizione

Nome

Cognome

Email

A sinistra la petizione online dell'I.C. Via Rugantino, a destra la petizione online pubblicata dall'I.C. Eugenio Curiel



Di seguito alcuni esempi di petizioni online caricate dalle scuole sul sito change.org:

- <https://chng.it/PQVcqdsS>
- <https://chng.it/cCyntwmR4F>
- <https://chng.it/YMR9f9Jf>
- <https://chng.it/2rX5j7Qc>

“Il nostro grido è rivolto a chi bambino lo è stato e magari continua a sognare un parco giochi per le generazioni attuali e future. Questa petizione ha come scopo quello di accendere i riflettori su un parco che potrebbe diventare un punto di riferimento per il nostro quartiere, per la nostra scuola, per la nostra città. Firmate e condividete la petizione affinché il comune di Catania accolga le nostre richieste!”

Petizione delle alunne e degli alunni dell'IC Petrarca di Catania

Per il secondo modulo relativo al **Podcast** sono state realizzate 338 produzioni: 166 podcast realizzati sul formato dell'inchiesta e 172 realizzati sul formato della recensione. Alcune scuole hanno creato degli account creando dei veri e propri canali con i diversi episodi o puntate di *podcast*. Di seguito alcuni esempi di produzioni realizzate:

- <https://open.spotify.com/show/2YGIFMcZRltP4oxecE77O>
- <https://www.speaker.com/user/17169660/recensione-storia-di-una-ladra-di-libri->
- <https://www.speaker.com/user/17115715/alla-scoperta-di-altura>
- <https://www.speaker.com/episode/53765299>
- <https://www.speaker.com/show/la-scuola-del-900-con-il-signor-buratti>
- <https://open.spotify.com/episode/6k2mPkCpFR4qP6n1MoaM5e>

Il percorso del secondo anno: Digital Storytelling e Marketing Sociale

Il percorso educativo dedicato alle classi terze prevede altri due moduli: il **Digital Storytelling** (formato video, visual o data) e il **Marketing Sociale**. Per la *newsroom* Digital Storytelling, sono state realizzate 926 produzioni, mentre per la *newsroom* Marketing Sociale, 519.

Le tematiche maggiormente affrontate sono state quelle del Diritto e la Costituzione della Cittadinanza Digitale (60%).

Il modulo **Digital Storytelling** ha accompagnato le classi alla scoperta dei diversi formati di Digital Storytelling: il video *storytelling*, il *visual storytelling* e il *data storytelling*, utili a comunicare, rispettivamente, attraverso video, immagini e numeri e dati. Attraverso la sperimentazione e le attività proposte dal percorso, le classi hanno potuto dare voce alle proprie idee in uno o più di questi formati.



A sinistra il video storytelling realizzato dai ragazzi e dalle ragazze dell'I.C. Altopiano di Pinè, a destra il visual storytelling realizzato da una classe dell'I.C. Reggiolo



Il modulo **Marketing Sociale**, è stato l'ultimo sperimentato dalle classi terze medie nell'ambito del progetto Connessioni Digitali. Il percorso ha permesso agli studenti e alle studentesse di realizzare, attraverso uno dei 3 formati del Digital Storytelling, una produzione volta alla diffusione di un messaggio positivo. Il mezzo proposto dal percorso educativo in conclusione della sperimentazione per condividere la produzione realizzata è il forum della piattaforma di progetto. Questo, per ragioni di sicurezza e *privacy*, è l'unico ambiente della piattaforma accessibile ai soli docenti, che si sono quindi fatti portavoce per le proprie di classi di questo ultimo passaggio di condivisione.



A sinistra la campagna di Marketing Sociale di una classe dell'I.C. Melissa Bassi, a destra la campagna promossa dall'I.C. 1° Don Bosco Melloni

2.6 FORMAZIONE E SOSTEGNO AI DOCENTI

Con lo scopo di rispondere all'obiettivo intermedio “*migliorate le conoscenze e competenze dei docenti che partecipano al progetto, finalizzate alla progettazione/realizzazione di percorsi didattici finalizzati all'acquisizione e alla verifica delle competenze digitali di base*”, il progetto prevede un forte grado di autonomia da parte dei docenti delle scuole coinvolte, chiamati a portare avanti gran parte del percorso educativo proposto in autonomia nelle proprie classi. A tal fine, il progetto prevede un percorso di formazione, accompagnamento e tutoraggio in itinere dedicato a tutti i docenti delle classi partecipanti.

La formazione si è incentrata su due azioni:

- **Webinar** a carattere nazionale dedicati a tutte le scuole: 2 *webinar* organizzati all'inizio di ogni scolastico dedicati alle scuole per presentare il progetto e il percorso educativo) e la cornice teorica e metodologica alla base dello stesso. Gli incontri sono stati condotti da Save the Children, CREMIT e Coop EDI Onlus;
- **Formazione in presenza**: percorso di formazione condotto dai formatori territoriali della Coop EDI Onlus e dedicato a tutti i docenti delle classi coinvolte nel progetto, utile ad approfondire il percorso educativo del primo o del secondo anno. La proposta di formazione, svoltasi in presenza o *online*, è stata di 12h per le scuole al primo anno di progetto e di 9h per le scuole al secondo anno. Queste ore di formazione sono state distribuite durante l'anno scolastico: 2/3 ad inizio anno per introdurre il percorso e approfondire la prima sperimentazione e 1/3 nel periodo di febbraio/marzo, per approfondire gli aspetti relativi alla seconda sperimentazione.

Complessivamente 1.057 docenti delle 99 scuole coinvolte hanno preso parte all'intero percorso di formazione.

A sostegno dei docenti, il progetto ha previsto, inoltre, l'accompagnamento in classe da parte dei formatori e delle formatrici della Coop EDI Onlus per alcune ore del percorso: 5h a classe per le scuole al primo anno di progetto e 4h a classe per le scuole al secondo anno di progetto, a fronte di un percorso educativo di circa 26h per classe all'anno. Parallelamente, i docenti hanno potuto sempre far riferimento al formatore territoriale dedicato alla propria scuola, per ogni eventuale esigenza relativa alla realizzazione del percorso.

IL PUNTO DI VISTA DEI DOCENTI - SOSTENIBILITÀ E PROSECUZIONE DELLE ATTIVITÀ

L'analisi condotta da Istituto Italiano di Valutazione tramite questionari e *focus group* dedicati ai docenti (*cfr. La Valutazione*) riporta che la maggior parte di questi è fiduciosa di poter utilizzare la metodologa promossa dal progetto e di aver acquisto sufficiente esperienza per gestire in modo autonomo le attività didattiche e gli strumenti di valutazione e autovalutazione sviluppati e sperimentati da Connessioni Digitali.



Per il raggiungimento dell’obiettivo intermedio “*Favorite proposte educative e sinergie tra scuola ed extra-scuola nei territori coinvolti*”, è stata realizzata la seguente attività:

2.7 COINVOLGIMENTO DI TUTOR VOLONTARI

Nel triennio di progetto, le collaborazioni di volontariato nell’ambito del progetto Connessioni Digitali hanno riguardato alcune attività realizzate per e con le scuole partecipanti grazie al coinvolgimento diretto dei dipendenti di Crédit Agricole.

La prima attività, implementata nel primo biennio di intervento, ha riguardato la realizzazione di pillole video di approfondimento sui temi della sostenibilità ambientale, del diritto e la Costituzione e della cittadinanza digitale. I dipendenti di Crédit Agricole, suddivisi in 19 gruppi hanno realizzato altrettante pillole video tematiche. Le video pillole prodotte sono state messe a disposizione nella piattaforma digitale nell’area dedicata “materiali di approfondimento” affinché le classi potessero utilizzarle come spunto contenutistico.

La seconda attività, implementata nel secondo biennio di intervento (2022-2024) e sempre realizzata grazie al coinvolgimento dei dipendenti di Crédit Agricole, è stata dedicata invece alle “classi di controllo”. L’obiettivo della proposta è stato quello di restituire un riconoscimento a queste classi non direttamente coinvolte nel percorso ma che allo stesso tempo hanno dato il loro prezioso contributo al progetto di ricerca e valutazione. Considerata l’impossibilità, ai fini della valutazione di impatto di trattare argomenti inerenti al percorso educativo proposto alle classi partecipanti, l’attività si è incentrata su tematiche relative al territorio ed in particolare sull’erogazione dei *webinar* “scopri il tuo territorio”. L’iniziativa è stata molto ben accolta dalle scuole che hanno infatti manifestato un forte livello di interesse all’inizio dell’anno. Ogni *webinar* è stato progettato e realizzato da piccoli gruppi di dipendenti di Crédit Agricole in sinergia con un docente di riferimento. I *webinar* erogati sono stati 15, dedicati a rispettive classi.

“Grazie per aver contribuito in maniera così efficace alla crescita educativa dei miei studenti e per aver reso accessibili argomenti spesso complessi. Nei giorni successivi l’incontro abbiamo discusso ulteriormente i temi trattati, e posso affermare con certezza che il vostro intervento ha lasciato un segno profondo nei ragazzi, arricchendo il loro bagaglio culturale.”

docente di una scuola di Connessioni Digitali

Durante il triennio di progetto sono state implementate altre attività con il coinvolgimento di volontari ed esperti esterni.

Ad inizio del triennio e in occasione dell’inaugurazione della prima *newsroom* realizzata (aprile 2022), è stata svolta una *Masterclass* presso l’Istituto Comprensivo Gigi Proietti. La lezione è stata tenuta da Luigi Contu, direttore di ANSA. Il direttore ha condiviso con i ragazzi e le ragazze l’esperienza di ANSA e ha approfondito attraverso un dibattito l’importanza del tema dell’affidabilità delle fonti.

Nell’ultimo anno di progetto è stato inoltre attivato un progetto di *peer-learning* all’Istituto Comprensivo King-Levi di Grugliasco (TO), grazie al supporto del gruppo torinese SottoSopra, parte del Movimento Giovani di Save the Children. L’obiettivo di SottoSopra è quello di riunire ragazzi e ragazze in gruppi territoriali per approfondire tematiche di interesse giovanile e promuovere azioni di sensibilizzazione e cittadinanza attiva, anche in sinergia con le istituzioni.

L’iniziativa è stata avviata come sperimentazione, per rafforzare il legame tra scuola e territorio, rispondendo alla richiesta dell’istituto di esplorare il tema dell’immigrazione. La classe 3D del plesso Lesma ha avuto modo di approfondire il tema grazie all’incontro in aula con cinque ragazzi del gruppo SottoSopra. Questi incontri hanno immediatamente suscitato un forte interesse, stimolando discussioni su temi come il viaggio, la lontananza da casa, il valore della diversità e le discriminazioni nel mondo del lavoro.

2.8 DIALOGO DELLE NEWSROOM CON IL TERRITORIO

Il percorso educativo proposto è pensato per incentivare le classi a creare sinergie con esperti esterni, enti, associazioni e istituzioni e realtà *extra*-scuola, e quindi favorire il dialogo tra la scuola e il territorio.

In particolar modo, le scuole, con il supporto dei docenti e dei formatori, si possono rivolgere ad attori esterni per raccogliere informazioni e materiali utili alla realizzazione delle produzioni, valorizzare in contesti *extra*-scolastici il lavoro svolto, chiedere supporto tecnico o altro tipo di confronto utile allo svolgimento delle attività. In una logica di scambio tra scuola e territorio bidirezionale, viceversa, a istituzioni o enti locali sono talvolta rivolti i lavori prodotti delle classi.

Fig. 11 *Relazione delle classi con il territorio*



IL PUNTO DI VISTA DEI DOCENTI - IL COINVOLGIMENTO DEL TERRITORIO

Dall’analisi condotta da Istituto Italiano di Valutazione tramite questionari e *focus group* dedicati ai docenti alla fine del percorso biennale (*cfr. La Valutazione*) si evince che nell’arco del triennio di Connessioni Digitali 56 scuole abbiano attivato collaborazioni con il territorio, coinvolgendo complessivamente 87 organizzazioni o professionisti nell’ambito del progetto. Prevalentemente queste riportano di aver coinvolto enti pubblici ed enti del Terzo Settore. Per la maggior parte delle scuole rispondenti, l’obiettivo della collaborazione è stato quello di portare avanti attività di ricerca e raccolta di informazioni utili alla realizzazione delle produzioni o dare visibilità al lavoro svolto. In meno casi le scuole hanno coinvolto esperti esterni per supporto tecnico. Per molte scuole la collaborazione si è attivata per la prima volta proprio in occasione del progetto. La maggior parte delle scuole riporta di essere soddisfatta dell’esperienza di collaborazione e oltre l’80% conferma di aver intenzione, o di aver già accordato con l’ente o esperto esterno, di proseguire con la collaborazione in futuro.



LA VALUTAZIONE



Conessioni Digitali è un’esperienza pioniera nell’utilizzo della valutazione di impatto nel campo delle competenze digitali in ambito scolastico.

Il progetto è stato sottoposto a un processo valutativo, a cura di Istituto Italiano di Valutazione (IIV) che ha incluso una valutazione in itinere a supporto dell’implementazione e una valutazione finale. Quest’ultima, ha esaminato sia l’efficacia del progetto nel contesto scolastico e territoriale di riferimento, sia l’impatto sulle competenze digitali degli studenti e delle studentesse.

3.1 VALUTAZIONE IN ITINERE

Al fine di valutare l’**andamento del progetto** e la generazione dell’impatto durante la sua implementazione, è stata condotta una **valutazione in itinere** raccogliendo ed esaminando gli aspetti di funzionamento ovvero di criticità legati allo sviluppo e al coordinamento delle attività nelle scuole. La valutazione è stata effettuata “a metà percorso”, cioè a valle del primo anno di sperimentazione di entrambi i bienni, attraverso la somministrazione di un questionario online a tutti i docenti coinvolti, e la convocazione di *focus group* dedicati all’esplicitazione e interpretazione dei riscontri forniti, per un totale di 691 insegnanti raggiunti.

Si riporta di seguito una sintesi delle indicazioni più rilevanti raccolte al termine del primo anno di ogni biennio:

- L’indagine ha raccolto un diffuso apprezzamento da parte delle scuole per il presidio e l’accompagnamento offerto dai formatori/formatrici di EDI Onlus, oltre al supporto gestionale garantito dal coordinamento di Save the Children. I riscontri forniti sulla proposta formativa hanno tuttavia evidenziato la necessità di rafforzare l’orientamento ai docenti sull’utilizzo delle risorse e degli strumenti promossi dalla sperimentazione.
- Il valore del progetto viene riconosciuto soprattutto nell’occasione per la scuola di attrezzarsi e innovarsi rispetto a traguardi educativi oggi imprescindibili, rivolti alle competenze civiche, sociali, espressive e digitali. La *newsroom* è un setting tecnologico di grande utilità per le attività didattiche. Il complesso di strumenti di valutazione e risorse messi a disposizione nella piattaforma digitale per i percorsi è però risultato a opinione comune talvolta di difficile utilizzo.
- In ultimo, tutti i percorsi educativi e le produzioni finali sono risultati generalmente apprezzati sia dagli alunni che dagli insegnanti. Questi ultimi segnalano tuttavia un eccessivo carico di lavoro per il docente rispetto al monte ore previsto e destinato alla sperimentazione.

Valorizzando i risultati di queste analisi e in un’ottica di un miglioramento continuo della proposta, nella seconda annualità di ogni biennio, sono state introdotte le seguenti migliorie:

- Ristrutturazione dei *webinar* di formazione introduttivi e della formazione in presenza con l’obiettivo di realizzare incontri più incentrati su aspetti pratici e di condividere in maniera chiara gli obiettivi e gli strumenti a disposizione per la realizzazione del percorso.
- Rielaborazione del percorso educativo e degli strumenti di valutazione in un’ottica di ottimizzazione e riduzione delle tempistiche.
- Razionalizzazione delle funzioni della piattaforma di progetto al fine di semplificare alcuni passaggi e rendere più fruibili le risorse.

Con lo scopo di offrire alle scuole un canale di scambio per condividere dubbi e criticità anche in itinere durante il percorso, è stata inoltre presentata in fase di formazione la possibilità per le scuole di partecipare agli appuntamenti dei *caffè digitali*: incontri mensili informali strutturati per permettere ai docenti di confrontarsi direttamente con il coordinamento di Save the Children rispetto ad ulteriori dubbi, problematiche o anche per condividere successi e buone pratiche durante l’anno scolastico.

3.2 VALUTAZIONE FINALE

Il ruolo dei docenti e il rafforzamento delle sinergie instaurate tra le scuole e il territorio

Parte della valutazione del progetto si è concentrata sul **ruolo dei docenti** e sul rafforzamento delle **sinergie tra la scuola e il territorio**. L’intervento valutativo ha pertanto previsto, tra le altre attività, una consultazione diretta agli insegnanti degli Istituti aderenti per verificare e approfondire la percezione circa l’efficacia e la qualità della sperimentazione condotta nelle scuole.

Mediante la somministrazione di questionari strutturati e la convocazione di *focus group* annuali, l’ente di valutazione Istituto Italiano di Valutazione ha restituito, a conclusione del progetto, il giudizio complessivo dei docenti coinvolti nei bienni 2021/23 e 2022/24, in riferimento al contributo del progetto al potenziamento delle seguenti dimensioni:

1. innovazione didattica e metodologica nella scuola;
2. competenze e motivazione allo studio negli studenti;
3. sostenibilità e prosecuzione delle attività sperimentate;
4. collaborazione della scuola con il territorio.

L’indagine ha raccolto 647 risposte da 91 Istituti Scolastici (su 99 complessivamente coinvolti).

Si riporta di seguito una sintesi delle evidenze emerse dalla consultazione dei docenti effettuata alla fine di ogni biennio di progetto (2023 e 2024):

- **Innovazione didattica e metodologica:** la prima dimensione ha registrato il parere dei docenti sul contributo del progetto nell’innovare le pratiche didattiche e educative all’interno della scuola. Oltre il 70% dei docenti considera il progetto una rilevante opportunità per modificare l’approccio della scuola all’insegnamento e alla valutazione dell’educazione digitale. La quasi totalità dei docenti (88%) ritiene inoltre che il progetto abbia permesso l’acquisizione di competenze, spazi e dispositivi nuovi per la scuola, anche a beneficio di future progettazioni di Unità di Apprendimento incentrate sul digitale e che abbia proposto occasioni di crescita personale e professionale. È stato registrato un miglioramento anche a livello di collaborazione all’interno del Consiglio di Classe per sostenere e sviluppare le pratiche innovative introdotte, nonostante la presenza di alcune resistenze ‘strutturali’ interne agli organismi, in particolare quelle relative alla pratica del digitale per alcuni docenti, all’introduzione di innovazioni nella pratica educativa per altri o all’impiego di ore disciplinari su progettazioni a scadenza per altri ancora.



- **Competenze e motivazione allo studio degli studenti:** la seconda dimensione ha investigato la percezione dei docenti sulla capacità del progetto di incidere sulle competenze, la motivazione allo studio e l'emersione di nuovi interessi e abilità negli studenti e studentesse coinvolti nel percorso. Oltre l'80% dei docenti riconosce al progetto il merito di aver contribuito a una maggiore propensione al lavoro di gruppo e la cooperazione nel gruppo classe, pienamente riconosciuto risulta anche il contributo dell'intervento all'emersione di abilità e interessi negli studenti difficilmente osservabili nella pratica didattica tradizionale. Numerosi Istituti riportano un effetto "inclusion" non esplicitamente atteso dall'intervento, indicando che le modalità di lavoro di tipo creativo, partecipativo e laboratoriale, hanno permesso di valorizzare il contributo di alunni e alunne con difficoltà di apprendimento o bisogni educativi specifici. Pienamente positivo è infine il riscontro sull'incremento delle conoscenze e competenze nell'utilizzo del digitale come risultato della partecipazione a Connessioni Digitali.

- **Sostenibilità e prosecuzione delle attività:** la terza dimensione ha inteso verificare la sostenibilità nel medio-lungo periodo delle azioni sviluppate dall'intervento, in relazione al grado di autonomia e alle competenze acquisite dai docenti nel biennio di sperimentazione. Oltre l'80% dei docenti si dice fiducioso circa la possibilità di utilizzare nei prossimi anni scolastici la metodologia promossa dal progetto. Complessivamente oltre tre quarti dei docenti considera di aver acquisito sufficiente esperienza per gestire in modo autonomo le attività didattiche e gli strumenti di valutazione e autovalutazione sviluppati e sperimentati da Connessioni Digitali, seppur quasi il 30% dei docenti non si sente ancora pronto per affiancare altri colleghi nella realizzazione di attività didattiche per l'educazione digitale. Si evidenzia che una quota non marginale di docenti (compresa tra 4% e 5%) dichiara di non sapersi esprimere sulla possibilità di portare avanti strumenti e attività sperimentate dal progetto, in quanto la strutturazione dell'offerta formativa dipende in larga parte dall'organizzazione scolastica piuttosto che dall'iniziativa del singolo docente.

- **Coinvolgimento del territorio:** l'ultima dimensione ha inteso raccogliere il parere dei docenti sulla capacità del progetto di offrire opportunità per la creazione o il rafforzamento della contaminazione tra il contesto scolastico e il contesto extra-scolastico. Su 91 scuole che hanno risposto all'indagine, 56 (pari al 61%) dichiara di aver attivato un rapporto di collaborazione con una o più agenzie del territorio per la realizzazione delle attività civiche previste dal percorso educativo. Nonostante numerose scuole abbiano sperimentato alcune difficoltà nell'istruire e gestire questa fase del percorso, sono complessivamente 87 le organizzazioni del territorio, prevalentemente Enti Pubblici (31%) e Associazioni (25%), coinvolte dalla rete di progetto per la realizzazione delle attività insieme alle classi. Le collaborazioni sono state attivate per la progettazione delle iniziative o la raccolta di informazioni (nel 40% dei casi), per la promozione e divulgazione delle attività e dei prodotti realizzati (nel 38% dei casi), per un supporto tecnico e operativo alla realizzazione dei prodotti (nel 16% dei casi). È importante evidenziare che per oltre il 40% di scuole si tratta della prima esperienza di collaborazione con l'ente/agenzia locale, e che la maggioranza assoluta delle scuole dichiara di aver intenzione di proseguire la collaborazione su altri progetti o iniziative, o di aver già provveduto a formalizzare nuovi accordi in tale direzione.

Le competenze digitali degli studenti

La valutazione di impatto del progetto Connessioni Digitali condotta da IIV ha mirato a determinare se e in quale misura il progetto abbia influito sullo sviluppo delle competenze digitali degli studenti partecipanti, nonché a stabilire quanto il miglioramento osservato sia attribuibile all'intervento stesso.

L'ente di valutazione IIV ha adottato un approccio controfattuale - utilizzando in particolare la tecnica non sperimentale del *difference-in-differences* - per stimare l'effetto dell'intervento, confrontando l'evoluzione temporale dell'outcome di interesse nel gruppo esposto all'intervento e nel gruppo di controllo.

Il campione è rappresentato dagli studenti coinvolti nelle 99 scuole di Connessioni Digitali. Complessivamente, sono 5.236 gli studenti che hanno preso parte sia alla rilevazione di *baseline* che di *follow-up*, costituendo così il campione analitico su cui viene stimato l'impatto del progetto. Di questi, 4.294 studenti provenivano da 288 classi coinvolte nell'intervento, mentre 942 studenti appartenevano a 102 classi di controllo.

Il principale strumento di valutazione è stato un test, elaborato dal CREMIT (Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media all'Innovazione e alla Tecnologia) dell'Università Cattolica di Milano, volto alla misurazione della competenza digitale e inserito all'interno di un più ampio questionario, che ha permesso di raccogliere importanti informazioni di contesto (principalmente dati socio-demografici e relativi alle abitudini e modalità di utilizzo dei dispositivi digitali). Test e questionario sono stati somministrati, all'inizio (*baseline*) e al termine (*follow-up*) del percorso, sia alle classi partecipanti che alle classi cosiddette "di controllo" (ossia a classi dello stesso grado, interne agli Istituti Scolastici aderenti al progetto, ma che non hanno beneficiato dell'intervento).

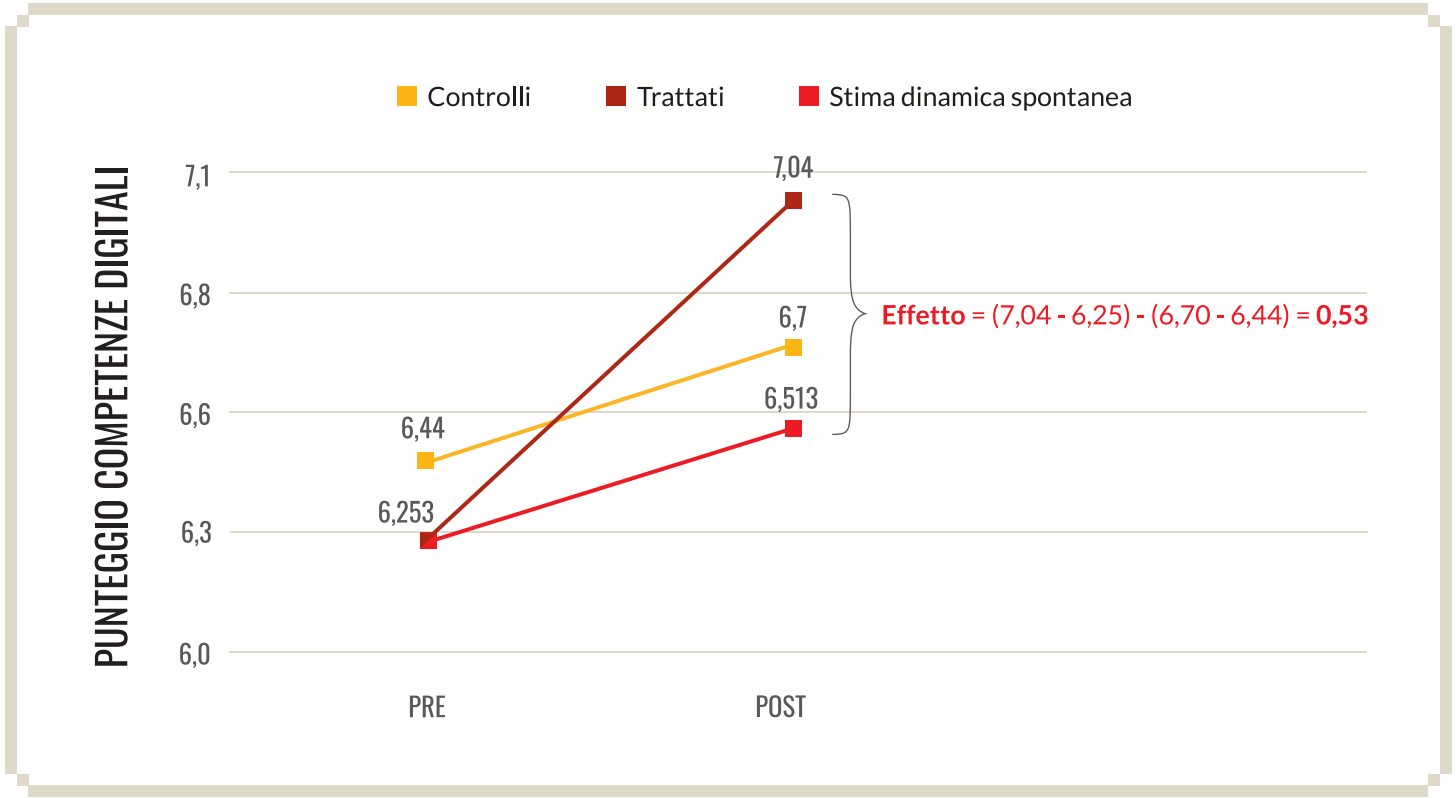
Dalle evidenze della *baseline* si comprende il livello delle competenze digitali nel contesto della classe seconda della scuola secondaria di primo grado. L'analisi svolta prima dell'attuazione dell'intervento evidenzia che le **competenze digitali di studenti e studentesse di seconda media risultano strettamente associate al contesto familiare** (e in particolare al capitale culturale della famiglia, misurato dal livello di istruzione dei genitori) e **al rendimento scolastico** (voto di matematica e italiano). È emersa inoltre una **correlazione positiva**, seppur debole, **con il numero di dispositivi tecnologici posseduti in casa e con le regole di utilizzo della tecnologia stabilite in famiglia**; al contrario, la **frequenza di utilizzo non sembra essere una variabile dirimente**. Si sono osservati infine lievi **differenze di genere**, con le studentesse che raggiungono livelli di competenza digitale mediamente più elevati dei coetanei maschi. **Non sono invece emerse differenze significative tra aree geografiche.**

I dati di *baseline* hanno mostrato oltretutto che gli studenti appartenenti ai gruppi di controllo e di trattamento presentavano caratteristiche molto simili in termini di profilo socio-demografico, competenze curricolari e modalità di utilizzo dei dispositivi. Per quanto riguarda le competenze digitali, è emersa una leggera differenza iniziale a favore del gruppo di controllo. In tal senso, è importante sottolineare che il disegno di valutazione adottato non esige che i due gruppi partano dallo stesso livello rispetto alla dimensione oggetto di impatto del progetto, ossia le competenze digitali.

La comparazione tra i test iniziale (*baseline*) e finali (*follow-up*) ha permesso a IIV di concludere che **il progetto Connessioni Digitali ha generato un impatto positivo sullo sviluppo delle competenze digitali degli studenti e delle studentesse partecipanti ai due bienni progettuali**. Su una scala da 0 a 10 si è osservato un **incremento medio di 0,53 punti nelle competenze digitali** (da +0,45 punti nel primo biennio a +0,56 punti nel secondo), un effetto causale non solo significativo ma anche statisticamente rilevante. In particolar modo, tale effetto medio riporta il miglioramento delle competenze digitali di studenti e studentesse partecipanti al progetto al netto del miglioramento che si suppone avrebbero raggiunto se non avessero beneficiato dell'intervento ("stima dinamica spontanea", individuata grazie all'analisi dei test iniziali e finali effettuati dagli studenti delle classi di controllo), come rappresentato dalla figura seguente.



Fig. 12 *Impatto di Connessioni Digitali sulle competenze digitali, visualizzazione grafica della differenza nelle differenze*
Dati complessivi di primo e secondo biennio di progetto



Complessivamente, l'impatto positivo del progetto si registra in tutte e 4 le aree della Povertà Educativa Digitale, sebbene con diversa intensità. L'impatto maggiore si osserva nelle aree *Apprendere per vivere assieme* (+0,69) e *Apprendere per una vita autonoma e attiva* (+0,69), mentre l'effetto risulta più contenuto nelle aree *Apprendere per essere* (+0,44) e *Apprendere per comprendere* (+0,28).

A fronte del generale impatto positivo del progetto, la ricerca ha poi indagato la sussistenza di eventuali **impatti differenziati**, ossia la possibilità che Connessioni Digitali abbia prodotto un effetto più o meno intenso tra categorie differenti di studenti (in termini di caratteristiche socio-demografiche o competenze curriculari) e/o in funzione delle modalità di implementazione del progetto stesso. Di seguito sono riassunti i principali risultati:

- **Impatto di Connessioni Digitali per caratteristiche socio-demografiche degli studenti.**
L'impatto del progetto è tendenzialmente maggiore tra le studentesse (+0,57) a confronto dei compagni maschi (+0,47). Si evidenzia che nei risultati della valutazione riferiti alla sola prima coorte di scuole a trarre maggior beneficio dal progetto risultavano essere studenti e studentesse più fragili (con background migratorio e con famiglie meno istruite), ma tale impatto differenziato si è assottigliato nelle valutazioni finali.
- **Impatto di Connessioni Digitali sulle competenze digitali per competenze curriculari pregresse.**
Dalle analisi condotte sull'intero campione, non si evidenziano tendenze particolari di effetto su questa dimensione. Nei risultati intermedi della valutazione riferiti alla sola prima coorte di scuole partecipanti al primo biennio di progetto era emerso un impatto maggiore per ragazzi/e con competenze curriculari inferiori.
- **Impatto di Connessioni Digitali sulle competenze digitali per implementazione del progetto.**
Si registra un impatto maggiore tra gli studenti che hanno preso parte al percorso in maniera più intensiva, ossia che hanno realizzato un maggior numero di produzioni durante il percorso educativo biennale (+0,70) a confronto di chi ne ha realizzate un numero inferiore a 3 (+0,27). Inoltre, si evidenzia un impatto maggiore negli istituti in cui i docenti hanno sostenuto un maggior numero di ore di formazione.



inonda

CONCLUSIONI



Oggi la cittadinanza si esercita in un ambiente onlife che si costruisce nell'intreccio ibrido tra mondo fisico e mondo digitale; in questo contesto il contrasto alla Povertà Educativa Digitale rappresenta un'azione essenziale per garantire a ragazzi e ragazze di utilizzare gli strumenti digitali in modo consapevole, critico e creativo per sé, per il proprio futuro e per la partecipazione alla vita democratica della comunità.

Questo obiettivo è possibile, nel contesto scolastico, se la progettazione dei percorsi didattici prende avvio con una definizione chiara, univoca, concreta ed efficace della competenza digitale.

Connessioni Digitali raccoglie questa sfida costruendo le linee di intervento a partire da una definizione della competenza digitale in grado di raccogliere ed integrare le indicazioni del quadro di riferimento metodologico europeo (DigComp 2.2), il curriculum dell'Educazione Civica Digitale e le riflessioni delle *New Litteracies* che si soffermano sul riconoscimento delle caratteristiche intrinseche della competenza digitale: dinamica e interdisciplinare.

Riconoscere che la competenza digitale è influenzata da variabili soggettive e contestuali che la rendono soggetta a cambiamenti nel tempo significa per Connessioni Digitali costruire un attento impianto di valutazione delle competenze digitali all'interno, però, di un quadro progettuale modulare e flessibile in grado di adattarsi ai diversi contesti ed alle diverse competenze.

Una flessibilità che rappresenta per Connessioni Digitali un'apertura concreta alla contaminazione con altre discipline, temi e contesti; un approccio che ha permesso al progetto di coinvolgere ruoli differenti e competenze strutturate in settori e contesti eterogenei, di offrire punti di vista non scontati e di costruire interventi originali proattivi e situati, non soltanto nell'ambito di una singola materia scolastica, ma nella dimensione più ampia dell'educazione civica, pensata come competenza interdisciplinare.

Di seguito alcune delle evidenze più rilevanti emerse dallo sviluppo del progetto che rappresentano gli elementi chiave per la progettazione e la diffusione dei futuri interventi, nel contesto scolastico, per il contrasto alla povertà educativa digitale.

Un miglioramento delle competenze digitali per tutti i partecipanti

Il presente report ha evidenziato l'importanza e l'impatto significativo della sperimentazione triennale di Connessioni Digitali dedicata allo sviluppo delle competenze digitali in ambito scolastico. Grazie a questa prima esperienza nazionale nella valutazione dell'impatto delle competenze digitali, abbiamo una fotografia sui benefici e le opportunità generate dal progetto.

I risultati ottenuti sono decisamente positivi: gli studenti e le studentesse coinvolte nel progetto hanno mostrato un miglioramento significativo delle competenze digitali. Questo progresso riflette **l'efficacia delle metodologie adottate, sottolineando anche l'importanza di investire in programmi formativi strutturati e continuativi dedicati in modo congiunto, sia a docenti che a studenti e studentesse**. Gli effetti della valutazione di impatto sono infatti correlati positivamente all'intensità del trattamento: sono gli studenti e le studentesse che hanno preso parte al percorso in maniera più intensiva, ma anche coloro i cui docenti hanno partecipato più attivamente al percorso di formazione, ad ottenere benefici maggiori dal progetto.

Un contributo alla promozione delle pari opportunità di genere

Un altro dato interessante emerso riguarda l'impatto differenziato tra i generi: le studentesse hanno mostrato un miglioramento più significativo nelle competenze digitali rispetto ai coetanei maschi. Questa evidenza ci indica che le strategie educative implementate sono state efficaci nel coinvolgere e motivare le ragazze, un gruppo spesso sottorappresentato nei percorsi formativi e nelle carriere legate alle discipline STEAM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arti e Matematica). **Questo ci incoraggia a proseguire e a sviluppare queste attività come linee di intervento specifiche anche per colmare il gender gap formativo e lavorativo.**

Il digitale per diventare cittadini consapevoli

Progettare interventi di contrasto alla "povertà educativa digitale" significa ampliare gli obiettivi delle competenze digitali, spesso declinate su base individuale, alla "Cittadinanza Onlife".

Le competenze digitali si attivano quando il gruppo è capace di **trasformare le competenze individuali in pratiche sociali** e nella costruzione di un vero e proprio design interpretativo e produttivo che coinvolge la classe, la scuola, la rete territoriale, fuori dalle mura scolastiche.

È stato osservato che l'effetto del progetto è stato più intenso nelle aree di competenza digitale proiettate all'esterno (*apprendere per vivere assieme e per vivere una vita autonoma e attiva*), relative alle capacità di relazionarsi e vivere attivamente la comunità digitale.

I metodi e risorse proposte da Connessioni Digitali hanno quindi favorito lo sviluppo della competenza digitale come strumento per l'esercizio della cittadinanza nelle sue dimensioni del relazionarsi con gli altri e assumere un ruolo attivo nella comunità.

Un investimento sul ruolo chiave dei docenti

Il proposito di Connessioni Digitali è stato quello di **investire direttamente sul ruolo dei docenti** in quanto attori protagonisti della realtà scolastica. Evidenze positive in tal senso si sono riscontrate ad esempio rispetto al forte grado di motivazione generato dal progetto nell'implementare in futuro percorsi per l'acquisizione e la verifica delle competenze digitali e alla percezione che il progetto abbia costituito un'occasione di crescita personale e professionale. Numerosi docenti riportano inoltre un effetto "inclusione" non esplicitamente atteso dall'intervento, indicando che le modalità di lavoro di tipo creativo, partecipativo e laboratoriale, hanno permesso di valorizzare il contributo di alunni e alunne con difficoltà di apprendimento o bisogni educativi specifici. Si conferma come un maggior ingaggio e un rafforzamento delle competenze da parte dei docenti sia correlato in modo positivo ad una maggiore acquisizione delle competenze digitali di studenti e studentesse. Il percorso di formazione dedicato ai docenti e alle docenti delle scuole di Connessioni Digitali rappresenta inoltre un elemento di **sostenibilità dell'intervento:** le competenze apprese dai docenti saranno poi a beneficio anche di studenti e studentesse non direttamente coinvolti nel percorso, aumentando quindi l'impatto del progetto.



Sinergie con il territorio, accesso a strumenti digitali e ambienti didattici adeguati

In quest’ottica, **la fornitura di strumentazione tecnologica e l’allestimento di aule-laboratoriali (*newsroom*)** per le scuole partecipanti hanno rappresentato nuovi spazi di apprendimento funzionale all’acquisizione di competenze digitali coerentemente con la metodologia proposta.

Significativa la progettazione curricolare delle attività realizzata in questi spazi che ha favorito lo sviluppo di sinergie tra la scuola e il territorio. Le alleanze instaurate si sono rilevate fondamentali per garantire un approccio all’educazione digitale che valorizzi la cittadinanza, e che promuovi l’attivazione di un intero ecosistema, in cui la scuola abita, insieme a tutte le altre parti interessate.

Un percorso armonizzato con Le Linee Guida per l’Educazione Civica e il sistema di valutazione scolastico

Allo stesso modo, il **percorso di didattica digitale integrato all’insegnamento dell’Educazione Civica** e il modello di riconoscimento delle competenze digitali acquisite armonizzato con il sistema di valutazione del primo ciclo di istruzione, rappresentano risorse e strumenti patrimonio del progetto, utili per supportare i docenti nell’insegnamento e la valutazione delle competenze digitali. Connessioni Digitali rappresenta un unicum in contesto scolastico in termini di riconoscimento delle competenze digitali acquisite.

In conclusione, il progetto ha dimostrato di avere un impatto significativo sullo sviluppo delle competenze digitali, evidenziando l’importanza di un approccio trasversale in cui coinvolti tutti gli elementi e attori chiave indispensabili per costruire il futuro di ragazzi e ragazze in un presente sempre più caratterizzato dall’uso del digitale. Questi risultati costituiscono un ulteriore passo rispetto alle prime valutazioni e le nuove fondamenta per futuri interventi e per il rafforzamento delle politiche educative nel campo delle competenze digitali.

Un modello flessibile e scalabile

Un altro punto cruciale riguarda la **flessibilità del progetto e la sua capacità di adattarsi ai diversi contesti territoriali e scolastici**. Durante la sperimentazione, Save the Children ha proposto un modello modulare che consente alle scuole di adattare l’intervento alle proprie esigenze specifiche, mantenendo al contempo una coerenza metodologica e scientifica. Il progetto ha dimostrato una grande capacità di radicarsi nei singoli territori, che hanno saputo rielaborare e adattare le proposte offerte a esigenze specifiche. In molti casi ciò ha permesso anche di creare dei collegamenti non scontati e non improvvisati con le istanze sociali, culturali, geografiche e storiche dei luoghi in cui sono situate le classi. Questo radicamento territoriale è esattamente l’antitesi di un ripiegamento localistico, ma viceversa permette di utilizzare le competenze digitali e la capacità di produrre prodotti e situazioni comunicative per creare connessioni tra territori anche molto differenti.

Il progetto ha cercato di bilanciare la complessità del digitale con la praticabilità nelle classi, attraverso un **approccio modulare e flessibile**.

Sostenibilità e replicabilità del progetto

La sostenibilità e replicabilità del progetto sono state considerate priorità, con particolare attenzione alla prosecuzione delle attività anche dopo la conclusione del progetto. Il coinvolgimento di una vasta rete di attori (università, scuole, cooperative locali) ha garantito un **modello collaborativo** solido. Inoltre, la sperimentazione di **metodologie interdisciplinari e di apprendimento esperienziale** ha rafforzato la replicabilità in differenti contesti territoriali. L’approccio basato sull’**interazione tra competenze mediali e contesti reali** ha mostrato risultati significativi, suggerendo che il modello potrebbe essere implementato in altre scuole e territori senza perdere la sua efficacia educativa.

Un elemento chiave della progettazione è stata la rinuncia a una modellizzazione intesa in senso classico, che prevede uno schema da applicare in modo più o meno predeterminato. Viceversa, questo triennio ha confermato la possibilità, ma anche la necessità, di identificare **quali aspetti, tra i tanti, risultano più funzionali alle esigenze di ciascun contesto e ad applicarli in maniera personalizzata e continuamente integrata rispetto a risorse, necessità e opportunità presenti nei vari contesti**. Anche in questo caso, torna il concetto di dinamicità, che non è soltanto legato alle competenze, ma anche alla modalità di agire in senso educativo, didattico e pedagogico.



Noi di Save the Children vogliamo che ogni bambina e ogni bambino abbiano un futuro.

Lavoriamo ogni giorno con passione, determinazione e professionalità in Italia e nel resto del mondo per dare alle bambine e ai bambini l'opportunità di nascere e crescere sani, ricevere un'educazione ed essere protetti.

Quando scoppia un'emergenza, siamo tra i primi ad arrivare e fra gli ultimi ad andare via.

Collaboriamo con realtà territoriali e partner per creare una rete che ci aiuti a soddisfare i bisogni dei minori, garantire i loro diritti e ad ascoltare la loro voce. Miglioriamo concretamente la vita di milioni di bambine e bambini, compresi quelli più difficili da raggiungere.

Save the Children, da oltre 100 anni, è la più importante organizzazione internazionale indipendente che lotta per salvare le bambine e i bambini a rischio e garantire loro un futuro.



Save the Children

Save the Children Italia - ETS

Piazza di San Francesco di Paola 9 - 00184 Roma

tel + 39 06 480 70 01 - fax +39 06 480 70 039

info.italia@savethechildren.org

www.savethechildren.it