



**IF?**

**IL LUMINIAMO  
IL FUTURO  
INSIEME  
È POSSIBILE**

**Manuale  
operativo dei  
Punti Luce**



**Save the Children**

**A cura di**

Nicoletta Di Napoli

**Con la collaborazione e il coordinamento**

di Silvia Di Laurenzi e Marianna Fresu

**Supervisione**

Francesca Bilotta, Melissa Bodo

**Si ringraziano**

Le colleghe e i colleghi di Save the Children Italia che in questi anni hanno accompagnato il lavoro dei Punti Luce

I bambini, le bambine, i ragazzi e le ragazze che tutti i giorni animano i nostri centri e ispirano il nostro lavoro stimolandoci a fare sempre meglio

I partner che quotidianamente portano avanti con competenza e creatività il lavoro nei Punti Luce

Tutti i donatori che in questi dieci anni hanno sostenuto, e continuano a sostenere, il Programma Punti Luce

**Dall'alto a sinistra foto di:**

Francesca Leonardi, Francesco Alesi, Giuliano Del Gatto, Housedada, Giulia Del Gatto, Francesco Alesi, Giulia Del Gatto, Roger Lo Guarro, Francesco Alesi, Francesco Alesi, Francesco Alesi, Roger Lo Guarro, Francesco Alesi, Housedada, Francesca Sapio, Housedada, Housedada, Francesca Leonardi, Francesco Alesi, Francesco Alesi, Francesca Sapio, Housedada, Housedada, Giuliano Del Gatto, Housedada, Francesco Alesi, Francesca Leonardi, Francesca Sapio.

**Coordinamento grafico – editoriale**

Laura Binetti

**Progetto grafico**

Enrico Calcagno Design

**Stampa:**

STR Press srl

**Pubblicato da:**

Save the Children Italia – ETS  
Piazza di San Francesco di Paola, 9  
00184 Roma

**Save the Children**



**ILLUMINIAMO  
IL FUTURO  
INSIEME  
È POSSIBILE**



Manuale  
operativo dei  
Punti Luce



# INDICE

Prefazione 4

## SEZIONE 1

### IL PROGRAMMA PUNTI LUCE 7

Introduzione 8

Ringraziamenti 10

1.1 Istruzioni per l'uso 13

1.2 Povertà educativa e Punti Luce 15

1.3 L'attenzione al singolo: i sostegni individuali 17

1.4 Nota metodologica 21

1.5 Schemi sintetici descrittivi di competenze e intelligenze su cui si lavora nei Punti Luce 27

## SEZIONE 2

### AMBITI TEMATICI 29

2.1 Apprendimenti in ambito non formale 30

2.2 Competenze digitali e stem 33

2.3 Partecipazione e ambiente 35

2.4 Prevenzione e contrasto del fenomeno neet 37

2.5 Arte e cultura 39

2.6 Benessere psicofisico e sociale 41

2.7 Sostegno alla genitorialità 6-17 anni 45

Bibliografia 48

### LE SCHEDE DI ATTIVITÀ 53

# Prefazione

**C**olmare, recuperare, compensare: spesso è questa la logica che guida gli interventi a contrasto della povertà educativa in Italia. Bambini, bambine e ragazzi e ragazze che crescono con scarse opportunità di apprendimento e sperimentazione sono destinatari perlopiù di interventi volti a colmare lacune e contrastare disuguaglianze.

Le giovani vite di questi abitanti di periferia si caratterizzano per molti “non”: *non* aver mai avuto un libro per casa, *non* aver mai fatto una gita in montagna, *non* aver mai visto il centro della propria città, *non* aver mai assistito a un concerto o a una mostra d’arte. Sono minori, non di rado stranieri, nati in una famiglia fragile e in un quartiere ai margini: la logica compensativa sembra essere l’unica possibile per provare a invertire la rotta dei loro percorsi di vita.

I “Punti luce”, diffusi in tutta Italia e giunti al loro decimo anno di vita, nascono con un approccio differente. In quei bambini e ragazzi, bambine e ragazze, tra i sei e i diciassette anni, Save the Children non ha visto soltanto persone prive di una serie di dimensioni fondamentali di vita ma soggetti dotati di talenti, capacità e risorse nascoste da scoprire e coltivare. Lingue madri e dialetti parlati, saper fare e autonomia, curiosità infinita e amore per le arti, talenti sportivi o musicali: sono i tratti misconosciuti di una generazione che ha straordinarie potenzialità e tutta la vita davanti.

La proposta che viene loro offerta nel quartiere di Quarto Oggiaro a Milano o nel Rione Sanità di Napoli, nel cuore del quartiere Vallette a Torino o alla periferia dell’Aquila (e negli altri dei 23 Punti luce diffusi in tutta Italia), è tutta improntata all’idea del *bello*, del *talento*, dell’*immaginazione* e della *relazione trasformativa*. Gestire una situazione di disagio e deprivazione non significa soltanto rimuovere ostacoli e disuguaglianze (dimensione che i Punti luce curano, anche con risorse economiche e materiali messe a disposizione delle famiglie) ma offrire esperienze formative stimolanti e di qualità.

Da pedagoga mi sovviene l'immagine, fortunata in letteratura, del "terzo": una dimensione alternativa di crescita che può fare la differenza nei percorsi di vita dei più piccoli e svantaggiati. *Terzo* è l'ambiente che diventa maestro, oltre la figura del genitore e dell'educatore nei servizi per l'infanzia del metodo Reggio Children. *Terzo* è il percorso da casa a scuola, momento di apprendimento per alunni e alunne, in assenza di figure adulte che guidino le attività e fondamentale per la scoperta di sé (Camponovo, Moody, 2021). *Terzo* è lo spazio impreveduto nel quale può presentarsi la natura all'interno di città cementificate e antropizzate che ne avevano escluso la presenza (Clemènt, 2005). *Terza* è una figura di mezzo tra due generazioni, che può costituirsi come tutor in grado di accompagnare la crescita di un/una ragazzo/a più giovane e generare dinamiche di identificazione magari sulla base di una comune condizione di genere (Granata, 2024).

*Terzo* è dunque il Punto Luce, dove bambini e ragazzi di periferia, mettendovi piede, ritrovano la dimensione del desiderio e della scoperta, così come del bello attorno a sé e dentro di sé.

Luminosi, stimolanti, gratuiti (dimensione spesso sconosciuta alle nuove generazioni), i Punti Luce sono una straordinaria opportunità per i bambini, le bambine e gli adolescenti che li frequentano, ma anche per le loro famiglie che vi trovano supporto, così come per operatori e volontari che vi si mettono a servizio.

Insieme a questi bambini e bambine, ragazzi e ragazze, che fanno esperienze artistiche, ludiche, digitali e culturali, è l'intero quartiere a illuminarsi.

**Anna Granata**  
*Professoressa di Pedagogia*  
*Dipartimento di Scienze umane per la*  
*formazione "R. Massa" Università*  
*degli Studi di Milano-Bicocca*



# SEZIONE 1

**IL PROGRAMMA**

**PUNTI LUCE**





## ILLUMINIAMO IL FUTURO

# Introduzione

**I**ntrodurre al manuale chi si accinge a leggerlo significa accompagnare il lettore e la lettrice prima di tutto alla conoscenza dei Punti Luce di Save the Children, che da dieci anni si impegnano a contrastare la povertà educativa e materiale in Italia<sup>1</sup>.

Dal 2014<sup>2</sup> un *fil rouge* collega le lampade dei Punti Luce di Palermo con quelle di Milano, attraversando tutta la penisola: ventisei Punti Luce, con un ventisettesimo in arrivo, in quindici regioni e venti città<sup>3</sup>. Centri che offrono opportunità educative e formative gratuite di alta qualità a bambini, bambine e adolescenti dai 6 ai 17 anni, in spazi protetti e pieni di luce!

Una lampada che illumina il futuro rappresenta i Punti Luce, a significare la possibilità di intraprendere strade edificanti anche in contesti deprivati.

La lampada illumina e il *fil rouge* unisce.

Due aspetti fondamentali: da una parte, fare emergere i desideri, i talenti e le abilità dei più giovani, accompagnandoli a prenderne consapevolezza; dall'altra, collegare tutti gli attori istituzionali e della società civile che nei diversi territori s'impegnano per l'infanzia e l'adolescenza. L'ottica è quella di contribuire a rafforzare la comunità educante con un approccio di tipo sistemico e integrato, che pone al centro i minori e le loro famiglie. Patti Educativi Territoriali stretti tra Save the Children, le associazioni partner che gestiscono i Punti Luce e le istituzioni locali, ne sono un esempio concreto; così come i Protocolli siglati tra i Punti Luce e le scuole e le attivazioni con i servizi sociali e sanitari locali.

Vivere in situazione di povertà materiale e educativa toglie spesso la prospettiva della bellezza della vita e insinua in bambini/e e adolescenti la convinzione di valere poco (o niente), di non potersi sollevare e di non poter crescere liberamente.

Il compito dei Punti Luce, in rete con altri attori territoriali, è quindi quello di sviluppare azioni di contrasto alle disuguaglianze sociali, volte al pareggiamento delle opportunità educative, che si concretizzano sia nella cura individuale dei più giovani, che in un'azione di comunità. L'impegno che Save the Children porta avanti con il gruppo della CRC<sup>4</sup>-*Convention of the Rights of the Child* - ne rappresenta il perimetro di azione.

Ma prima di arrivare ad un'azione di sistema, tutto parte dalla relazione educativa.

Ogni giorno educatori e educatrici dei Punti Luce instaurano con bambini, bambine e adolescenti relazioni basate sulla reciprocità, la fiducia, l'empatia, nel rispetto dell'unicità e dei tempi di crescita di ciascuno/a. Interventi educativi che si plasmano sui partecipanti valorizzando la bellezza della diversità e promuovendo processi di socializzazione tra pari, a partire dalla lettura dei loro bisogni e

1 Nel 2023, l'incidenza di povertà assoluta individuale per i minori è pari al 14%, il valore più alto della serie storica dal 2014; i minori che appartengono a famiglie in povertà assoluta, nel 2023, sono pari a 1,3 milioni (dati ISTAT - stime preliminari della povertà assoluta per l'anno 2023).

2 Nel 2014, Save The Children ha avviato la campagna "Illuminiamo il Futuro" per contrastare la povertà educativa in Italia attraverso la nascita di presidi socio-educativi, chiamati Punti Luce.

3 I Punti Luce si trovano nelle seguenti città: Milano; Torino; Udine; Marghera; Genova; Ancona; Prato; L'Aquila; Roma; Casal di Principe; Napoli; Potenza; Scalea; San Luca; Plati; Bari; Brindisi; Catania; Palermo; Sassari.

4 Il Gruppo di Lavoro per la Convenzione sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza (Gruppo CRC) è un network attualmente composto da più di 100 soggetti del Terzo Settore che nasce nel 2000 per occuparsi attivamente della promozione e tutela dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza ed è coordinato da Save the Children Italia.



sogni, per un adeguato trasferimento di conoscenze. Saperi che si trasformeranno in abilità e competenze per la vita.

Si tratta di un processo educativo graduale volto all'autonomia dei partecipanti, che si sviluppa sempre in dialogo con le loro famiglie e con gli attori del territorio. Un percorso di "orientamento alla vita", di crescita individuale e collettiva.

Nel manuale si racconta tutto questo e il *fil rouge* continua a srotolarsi attraversando le pagine che lo compongono, sia la parte teorica, che la parte pratica, per collegare i temi, le metodologie e le buone pratiche che sono alla base dell'intervento educativo di Save the Children in ambito non formale.

Un intervento basato su approcci metodologici specifici e su un ciclo di apprendimento composto dall'esperienza concreta, dall'osservazione di campo, dalla concettualizzazione astratta e, soprattutto, dalla sperimentazione attiva<sup>5</sup>. L'intenzione è quella di valorizzare le competenze acquisite anche al di fuori dei sistemi formali di istruzione e formazione per avvicinare i più giovani, in particolare in situazione di difficoltà, a prendere parte a processi di cittadinanza attiva e globale<sup>6</sup>. Si aprono così finestre sul mondo, si trasformano aspirazioni in realtà e si immaginano futuri possibili.

I Punti Luce funzionano come presidi socioeducativi di riferimento per l'intera comunità. Sono luoghi di ascolto. Sono ambienti curati dove "educare alla bellezza" significa offrire a bambini/e e ragazzi/e l'opportunità di partecipare al bello, trasferendo loro la consapevolezza di farne parte e di averne il diritto. Sono spazi in cui i più piccoli e gli adolescenti possono partecipare ad un progetto educativo che si basa sulle loro aspirazioni, emozioni e abilità (tecniche e sociali). Sono, infine, parte di tutti coloro che li abitano e li promuovono, nella convinzione che solo dai più giovani e con loro, sia possibile pensare di rigenerare luoghi e trasformare stereotipi e pregiudizi radicati, in relazioni umane costruttive, orientate al futuro.

Il lettore e la lettrice potranno quindi conoscere il patrimonio educativo costruito in dieci anni di attività dai Punti Luce, che ci auguriamo possa rappresentare per loro uno stimolo per ideare e sviluppare altre azioni in ambito socioeducativo e per approfondire il tema della povertà educativa e materiale. Un insieme di valori e iniziative che le associazioni partner dei Punti Luce, in alleanza con Save the Children, continuano a portare avanti quotidianamente in territori spesso deprivati, tra mille difficoltà, con professionalità e passione.

5 Kolb D. "Experiential Learning: Experience as the Source of learning and Development", 2015.

6 v. N.U. Agenda 2030, Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile, Obiettivo N. 4.7

**Silvia Di Laurenzi**  
*Presidi socio-educativi Coordinator*  
*Save the Children*



## Ringraziamenti

Un ringraziamento speciale a tutti i/le presidenti, i coordinatori e le coordinatrici, gli educatori e le educatrici delle organizzazioni partner dei Punti Luce che ogni giorno continuano a rendere tutto ciò davvero possibile.

### Si ringraziano in particolare:

Antropos Cooperativa Sociale Onlus, Cooperativa Sociale Onlus Santi Pietro e Paolo; Ripari Cooperativa Sociale - Impresa Sociale; Cooperativa Sociale Comunità Del Giambellino; U.I.S.P. Comitato Territoriale Sassari; U.I.S.P. Comitato Territoriale di Genova; Centro Sportivo Italiano Catania; AppStart Cooperativa Sociale Onlus; Associazione Civitas Solis; Associazione Vides Main Onlus; GetUp APS; Associazione Laboratorio Zen Insieme; Polo 9 Società Cooperativa Sociale - Impresa Sociale; A.P.S. Mama Happy Centro Servizi Famiglie Accoglienti; Associazione Inventare Insieme Onlus; Cooperativa sociale Onlus Il Tappeto di Iqbal; G. Di Vittorio Società Cooperativa Sociale Onlus; Associazione Pianoterra Onlus; Cooperativa E.V.A.; Cooperativa Sociale Onlus Itaca; Associazione Gianfrancesco Serio; Coordinamento Genitori Democratici Onlus.







# 1.1 Istruzioni per l'uso

Il presente manuale racconta il lavoro svolto dai Punti Luce (PL) adottando un punto di vista operativo, illustrando cioè gli approcci metodologici utilizzati, definendo gli ambiti tematici ai quali fanno riferimento le attività proposte all'interno dei centri, e suggerendo interventi educativi concreti.

Il manuale si suddivide in due parti: una teorico-metodologica e una pratica. Un filo rosso, segno distintivo di tutti i Punti Luce, si snoda dalla prima all'ultima pagina, una linea simbolica che accompagna ragazzi e ragazze, bambini e bambine, negli spazi dei Punti Luce, un filo che lega, unisce e guida.

La prima parte presenta un'introduzione al Programma Punti Luce con particolare focus sul modello d'intervento educativo, indicando approcci educativi, metodologie e prassi adottate.

A seguire si incontra la parte dedicata agli ambiti tematici:

## GLI AMBITI TEMATICI

-  APPRENDIMENTI IN AMBITO NON FORMALE
-  COMPETENZE DIGITALI E STEM
-  PARTECIPAZIONE E AMBIENTE
-  PREVENZIONE E CONTRASTO DEL FENOMENO NEET
-  ARTE E CULTURA
-  BENESSERE PSICOFISICO E SOCIALE
-  SOSTEGNO ALLA GENITORIALITÀ 6/17 ANNI

Ogni ambito ha un colore facilmente identificabile e una lampada, simbolo dei Punti Luce, che illumina un focus tematico di approfondimento. Obiettivo di questa sezione è quello di raccontare in che modo le attività riguardanti i sette ambiti vengano concretamente realizzate all'interno dei Punti Luce, in modo da suggerire a chi legge possibili approfondimenti e riflessioni nel campo dell'educazione non formale. Infine, i box di approfondimento evidenziano aspetti metodologici e prassi di particolare rilievo, e una bibliografia ragionata consente a chi legge di approfondire i temi trattati.

La seconda parte del manuale raccoglie le schede-attività elaborate dai Punti Luce e sperimentate nel corso degli anni che possono essere replicate e proposte in contesti diversi, con i dovuti adattamenti, con l'obiettivo di favorire lo scambio di buone pratiche educative in ambito non formale. Ogni scheda fornisce indicazioni sullo svolgimento e rimanda a uno o più ambiti tematici. Buona lettura!



## 1.2 Povertà educativa e Punti Luce

### La povertà educativa

**S**ave the Children introduce per la prima volta nel 2014 in Italia il concetto di povertà educativa definendola “*La privazione da parte di bambini, bambine e adolescenti della possibilità di apprendere, sperimentare, sviluppare e far fiorire liberamente capacità, talenti e aspirazioni*”.

Il Capability Approach, elaborato dall'economista Amartya Sen e ripreso dalla filosofa Martha Nussbaum<sup>7</sup> definisce la povertà da un punto di vista multidimensionale, non esclusivamente come la condizione di chi non riesce a soddisfare i propri bisogni a causa dell'assenza di risorse materiali, ma anche e soprattutto l'impossibilità di sviluppare appieno le proprie capacità e applicarle per scegliere la vita che si desidera, anche cambiando quella che si ha.

Vengono delineate quattro dimensioni della povertà educativa:

- 1 La dimensione emotiva/sociale
- 2 La dimensione delle relazioni sociali
- 3 La dimensione delle abilità
- 4 La dimensione delle opportunità

*“Contrastare la povertà educativa, investendo nell'educazione formale e informale, è dunque un atto politico che consente di lavorare per dare a tutte e a tutti le stesse possibilità di partenza, in ottica di giustizia sociale, senza lasciare indietro nessuno<sup>8</sup>.”*

La povertà educativa è un fenomeno multidimensionale che colpisce tutte le sfere della vita e le azioni di contrasto devono necessariamente essere multidimensionali anch'esse.

### L'esperienza dei Punti Luce

Save the Children contribuisce a diffondere una cultura basata sui diritti ponendo al centro del proprio intervento la Convenzione ONU sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza (Convention on the Rights of the Child)<sup>9</sup> e interviene per garantire che vengano pienamente rispettati i diritti di bambini, bambine e adolescenti. Con la campagna nazionale “Illuminiamo il Futuro” dal 2014 Save the Children si impegna a contrastare la povertà educativa attraverso i Punti Luce: presidi socioeducativi “ad alta intensità educativa” che sorgono nei contesti maggiormente deprivati delle principali città italiane e offrono a bambini, bambine, ragazzi e ragazze tra i 6 e i 17 anni l'opportunità di partecipare gratuitamente ad attività formative ed educative di qualità, con l'obiettivo di stimolare nei giovani la consapevolezza del proprio valore per pensare, programmare e realizzare il proprio futuro. Nel 2025 ci saranno 27 Punti Luce, ad oggi sono 26 e illuminano le

7 Sen A.K., La disuguaglianza. Un riesame critico, Il Mulino, 2010  
Nussbaum M., Giustizia sociale e dignità umana, Il Mulino 2013

8 La Lampada di Aladino: <https://s3.savethechildren.it/public/files/uploads/pubblicazioni/la-lampada-di-aladino.pdf>

9 [www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child](http://www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child)

periferie di 20 città italiane in 15 regioni: Abruzzo, Basilicata, Calabria, Campania, Friuli-Venezia Giulia, Lazio, Liguria, Lombardia, Marche, Piemonte, Puglia, Sardegna, Sicilia, Toscana, Veneto. I Punti Luce sono dei presidi socioeducativi che intercettano, potenziano e valorizzano le realtà associative presenti e radicate nel territorio, collaborano con enti locali, realtà istituzionali e in particolare con le scuole e i servizi sociali, e costruiscono insieme risposte adeguate ai bisogni e ai desideri di bambini, bambine e adolescenti, al centro del modello di intervento.

Ogni Punto Luce è gestito in collaborazione con un'associazione partner radicata sul territorio, spesso attiva da diversi anni proprio negli spazi in cui sorge il Punto Luce, con cui vengono co-progettati annualmente gli interventi tenendo in considerazione le peculiarità dei singoli territori e valorizzando le opportunità educative che ogni territorio con le sue specificità offre.

#### LA CHILD SAFEGUARDING POLICY

Dal 2009 l'Organizzazione ha adottato la Policy per la tutela di bambine, bambini e adolescenti (Child Safeguarding Policy) e dal 2021 la Policy per la protezione delle persone maggiorenni (PSEAH Policy). Le policy contengono un determinato set di standard per prevenire ogni forma di abuso e sfruttamento in loro danno, compreso un codice di condotta, vincolanti per chiunque lavori per StC Italia o collabori con la stessa (partner, fornitori e rappresentanti)<sup>10</sup>. Nei Punti Luce tutti gli adulti che entrano in contatto con bambini, bambine e adolescenti, siano essi educatori, volontari o esperti esterni, devono seguire la formazione e sottoscrivere la presa visione della policy. Periodicamente vengono realizzate delle attività (laboratoriali o informative) per rendere i ragazzi e le ragazze che frequentano i PL consapevoli dei loro diritti e dell'esistenza di un sistema di regole che li tutela e li protegge. In ogni PL è presente la "la scatola che ti aiuta" dove possono lasciare pensieri, dubbi o richieste d'aiuto che verranno esaminate dal responsabile CSP del centro nel rispetto della privacy e nel maggiore interesse del minore.

La tipologia dei partecipanti e le competenze da loro acquisite nell'ambito delle attività promosse dai Punti Luce, vengono monitorate dal punto di vista qualitativo e quantitativo per poter tracciare l'impatto che l'intervento educativo produce nel suo insieme.

In conclusione, l'approccio educativo proposto nei Punti Luce, guardando sempre al Principio del Superiore Interesse (L'art. 3 della Convenzione sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza)<sup>11</sup> incoraggia bambini, bambine e adolescenti, non solo ad impadronirsi di tecniche e competenze, ma soprattutto, a divenire consapevoli delle proprie abilità e talenti acquisendo autonomia, coscienza critica e capacità di entrare in dialogo con sé stessi e con gli altri nell'ottica di una loro emancipazione sociale e culturale.

<sup>10</sup> Entrambe le policy sono consultabili al seguente indirizzo: [www.savethechildren.it/policies](http://www.savethechildren.it/policies)

<sup>11</sup> <https://gruppocrc.net/tema/i-principi-general-della-crc/>

## 1.3 L'attenzione al singolo: i sostegni individuali

I sostegni individuali sono, insieme ai Punti Luce, uno degli assi di intervento fondamentali per il contrasto alla povertà educativa e materiale. Entrambi afferiscono ad un'unica strategia che si articola in un approccio di tipo comunitario – territoriale, attraverso l'attivazione di centri socioeducativi (i Punti Luce), e in un approccio di tipo individuale – personalizzato che si concretizza in piani individuali di supporto (le Doti educative) dedicati alla fornitura di beni e servizi per singoli bambini e adolescenti in condizioni certificate di povertà, e in Sostegni Materiali, a supporto dell'intero nucleo familiare (es. voucher per beni di prima necessità, rimborso spese utenze, ecc.).

Le Doti educative permettono a bambini, bambine e adolescenti tra i 6 e i 17 anni di portare avanti le loro passioni anche al di fuori dei Punti Luce, grazie alla personalizzazione dell'intervento e all'attivazione della rete territoriale, lavorando sulla loro resilienza e competenza.

La peculiarità dell'intervento è data dalla capacità di mettere al centro il bambino, la bambina e l'adolescente, di lavorare sul rafforzamento di capacità, desideri e aspirazioni, non concentrandosi solo sui bisogni ma generando un meccanismo virtuoso capace di rafforzare la resilienza del minore.

In questo tipo di approccio il Punto Luce funge da catalizzatore e anello di congiunzione tra scuola, servizi sociali e famiglie, collaborando in modo proattivo con la rete dei servizi attivi sul territorio per favorire l'attivazione delle doti.

Le **Doti educative** si focalizzano principalmente su tre ambiti:

- **Diritto allo studio** - la fornitura di beni essenziali quali testi scolastici, kit scolastici, ticket mensa, ecc.
- **Conoscere e sperimentare** - la possibilità di frequentare attività extra-scolastiche come ad esempio attività sportive, artistiche, corsi di lingua o informatica.
- **Aprire i propri orizzonti** - la possibilità di conoscere altre realtà con cui confrontarsi (ad esempio partecipare ad un centro o campo estivo).

Le doti educative possono considerarsi una “buona pratica”, **estesa e adottata direttamente da alcuni enti istituzionali** che hanno fatto proprio lo strumento, inserendolo negli interventi pubblici a favore dei minori.

## LE DOTI EDUCATIVE E IL PROCESSO DI ATTIVAZIONE

L'intero percorso di assegnazione delle Doti educative è articolato come segue:

### **STEP 1 INDIVIDUAZIONE DEL BENEFICIARIO/A**

Per procedere con l'assegnazione di una Dote educativa, il/la bambino/a per cui si sono indentificati dei bisogni e/o delle potenzialità, deve essere segnalato/a o da un Punto Luce o da un ente esterno (scuole, servizi sociali, associazioni). Il Case manager del PL avvia un dialogo con i diversi attori che ritiene opportuno coinvolgere per ottenere informazioni più approfondite da parte degli adulti di riferimento e per preparare l'incontro con il possibile beneficiario/a.

### **STEP 2 DEFINIZIONE DEL PERCORSO DOTE E DEL PATTO EDUCATIVO**

In collaborazione con l'ente segnalante, il Case manager supporta il bambino/a o ragazzo/a e la famiglia nella definizione di un percorso individualizzato, analizzando le aspirazioni, potenzialità e bisogni del bambino/a o ragazzo/a dal punto di vista socioeducativo. Vengono definiti i contenuti del Patto educativo, strumento realizzato per condividere gli impegni e le responsabilità degli attori coinvolti nella Dote, che viene sottoscritto dall'educatore di riferimento (Tutor Dote), dal Case manager, dal destinatario Dote, dal genitore o dalla figura adulta di riferimento.

### **STEP 3 INDIVIDUAZIONE DEL FORNITORE**

Il Case manager, in collaborazione con l'ente segnalante e la famiglia, individua il fornitore del bene e/o del servizio in base alle opportunità del territorio e ai bisogni specifici del bambino/a e del ragazzo/a. Il fornitore viene scelto anche secondo una serie di criteri (es. certificazioni antimafia, adesione ai principi di protezione e salvaguardia dei bambini/e dal rischio di abusi e maltrattamenti, condivisione approccio Doti e partecipazione al percorso educativo del minore, competenze in ambito educativo, capacità amministrative). Un valore aggiunto viene dato dall'applicazione di costi favorevoli e dalla promozione alla partecipazione del minore ad altre attività proposte dal fornitore stesso.

#### **STEP 4 COMPILAZIONE DELLA SCHEDA QUALITATIVA (T0), STIPULA DEL PATTO EDUCATIVO E AVVIO DELLA DOTE**

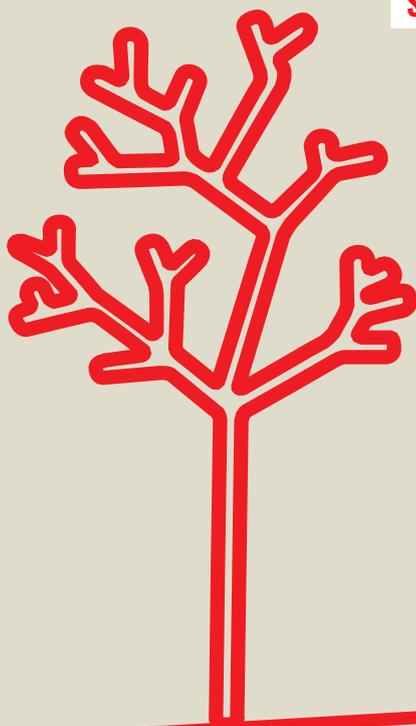
In questa fase, in collaborazione con l'ente segnalante, si individua un soggetto che possa svolgere il ruolo di Tutor Dote individuato tra gli adulti di riferimento del suo percorso (esempio: allenatore fornitore, insegnante, educatore Punto Luce, ecc.) che ha il compito di accompagnare nello specifico la/il beneficiaria/o della Dote nell'attività prescelta. Il Case manager compila, in collaborazione con il tutor di riferimento, la scheda qualitativa al T0, che riporta informazioni anagrafiche, relative al percorso e ai suoi obiettivi e la situazione di partenza rispetto alle 4 dimensioni della povertà educativa tracciate dalla Teoria delle capabilities di Amartya Sen e Martha Nussbaum (emotiva /sociale, delle relazioni sociali, delle abilità e della opportunità). Ad approvazione della Dote si convoca il beneficiario a cui viene consegnato il patto educativo e si avvia il percorso Dote.

#### **STEP 5 MONITORAGGIO DEL PERCORSO DOTE (T1)**

Al fine di monitorare l'andamento della Dote e di compilare, a metà percorso, il T1 della scheda qualitativa, il case manager verifica attraverso colloqui con il tutor, la famiglia, il beneficiario ed eventuali attori della rete territoriale coinvolti, quale sia lo stato dell'arte del percorso rispetto a obiettivi, rispetto del patto e cambiamenti rispetto alle 4 dimensioni della povertà educativa.

#### **STEP 6 VERIFICA DEI RISULTATI A CONCLUSIONE DEL PERCORSO (T2)**

A conclusione del percorso il Case manager avvia una serie di colloquio con il destinatario, la famiglia e il Tutor Dote e gli altri attori eventualmente coinvolti, per confrontarsi sul percorso svolto, al fine di compilare il T2 della scheda qualitativa, che riporta i risultati raggiunti grazie al percorso, rispetto del patto e ulteriori cambiamenti rispetto alle 4 dimensioni della povertà educativa. Ad almeno 6 mesi dalla conclusione del percorso al beneficiario viene inoltre chiesto di rispondere ad un questionario finale.





## 1.4 Nota metodologica

**S**i descrivono qui gli assunti metodologici imprescindibili che sono alla base del modello d'intervento educativo non formale dei Punti Luce e si riportano a chiudere degli schemi sintetici descrittivi di competenze e intelligenze che verranno richiamati nel manuale.

L'educazione non formale comprende quell'insieme di azioni e processi coordinati, ma non così strutturati e burocratizzati, volti a realizzare percorsi educativi individuali o di gruppo centrati sui partecipanti e sulla partecipazione. Si distingue dall'educazione informale che riguarda l'apprendimento per tutto l'arco della vita, nel quale ciascun individuo acquisisce attitudini, valori, competenze e conoscenze dall'esperienza quotidiana e dalle influenze e risorse educative che fanno parte del suo ambiente. In questa sede, si prende come riferimento la definizione offerta da Combs e Prosser e Ahmed: *"Qualsiasi attività educativa organizzata, svolta fuori dal sistema formale di attività più ampia – che sia rivolta a soggetti bene identificabili e riguardi obiettivi formativi chiaramente definiti"*<sup>12</sup>.

Un approccio educativo non formale risulta particolarmente efficace a contrastare la povertà educativa poiché stimola i giovani mediante metodologie attive, come ad esempio il *learning by doing*<sup>13</sup>, l'apprendimento basato su progetti (PBL), l'apprendimento cooperativo e più in generale quelle forme di apprendimento che stimolano la motivazione e l'interesse dell'apprendente perché coinvolto in prima persona. L'educazione non-formale si concretizza mediante metodologie attive che permettono a tutti e tutte di poter esprimersi a proprio modo e secondo le proprie inclinazioni e abilità. Una volta acquisite e rinforzate le competenze, ragazzi e ragazze le condividono tra coetanei, diventandone promotori e influenzandosi vicendevolmente attuando quella che viene definita *peer education*, ovvero il trasferimento di conoscenze tra pari<sup>14</sup>.

### ■ L'approccio ai diritti

A partire dalla pedagogia dei diritti, che guarda alla totalità della persona in quanto soggetto di diritto e la considera centrale rispetto al processo di apprendimento, l'approccio educativo utilizzato nei Punti Luce promuove l'equità in quanto garantisce a tutti e tutte le stesse possibilità<sup>15</sup>. Questo significa valorizzare le differenze nell'uguaglianza dei diritti, di cui i bambini/e e gli adolescenti sono guidati a prenderne consapevolezza per poterli agire.

Le metodologie attive offrono la possibilità di esprimersi mediante canali e linguaggi creativi differenti che risultano particolarmente efficaci per i giovani che, nel riconoscere i propri diritti, trovano il coraggio di farsi vedere e far sentire la propria voce.

12 Coombs, P.H. with Prosser, C. and Ahamed, M., "New Paths to Learning for Rural Children and Youth, New York: International Council for Educational Development, 1973.

13 Concetto introdotto da John Dewey nel 1938. John Dewey, *Esperienza e educazione* (2014) Raffaello Cortina Editore

14 Peer education for active learning- Eric Mazur. <https://www.youtube.com/watch?v=Z9orbxoRofl>

15 <https://s3.savethechildren.it/public/files/uploads/pubblicazioni/guida-insegnanti-verso-una-pedagogia-d-ei-diritti.pdf>

## ■ La bellezza dello spazio

La scelta dei locali dove far sorgere i Punti Luce non è casuale, così come non lo sono la scelta del *fil rouge* che collega idealmente i Punti Luce e la lampada del loro simbolo, che abbelliscono gli spazi. Si parte dal riqualificare spazi cittadini, in alleanza con le istituzioni locali e con le associazioni partner. Vengono così valorizzate strutture spesso in stato di abbandono per restituirle alla comunità e farle rivivere da bambini, bambine, adolescenti e giovani nei Punti Luce.

Come sosteneva Loris Malaguzzi, “Lo spazio è il terzo educatore”, ad intendere la correlazione tra la qualità degli spazi e quella degli apprendimenti e per sottolineare il valore della bellezza anche in questo ambito<sup>16</sup>. Nei Punti Luce, quindi, si vuole unire il benessere dei partecipanti, la loro crescita individuale e sociale, al loro diritto di vivere il bello.

## ■ L'apprendimento socio emotivo

L'apprendimento socio emotivo è un processo finalizzato a percepire, identificare e comprendere le emozioni per gestire le continue sfide del presente. La metodologia si incentra sull'intelligenza emotiva, intelligenza trasversale a tutte le altre che consiste nel saper gestire le emozioni per ottimizzare i nostri processi di pensiero e le nostre abilità sociali e quindi indispensabile per orientarsi e vivere positivamente la realtà.

16 Edwards C., Gandini L., Forman G., *I cento linguaggi dei bambini. L'approccio di Reggio Emilia all'educazione dell'infanzia*, Edizioni Junior, 2014.





La povertà materiale ha profondi effetti sull'emotività dei bambini e delle bambine. Lo stress dei genitori che vivono in difficoltà, la loro incapacità percepita, la rabbia data dall'impotenza, il senso di insoddisfazione e apatia dato dai pochi stimoli, la paura di sbagliare e di sentirsi inadeguati, sono alcuni tra i moltissimi ostacoli a una crescita sana. Lavorare sulle emozioni e sulle difficoltà permette di sapersi riconoscere e accettare e preparare ad affrontare la vita con forza e consapevolezza, trasformando le diversità socioculturali in stimoli per cambiamenti futuri.

### ■ L'approccio partecipativo

Il modello di intervento educativo dei Punti Luce in ambito non formale si costruisce attorno alle necessità e ai desideri di bambini, bambine, adolescenti e di coloro che gli sono vicini nella quotidianità, con l'obiettivo di implementare l'autonomia, coltivare una *mentalità di crescita*<sup>17</sup> e rafforzare le competenze umane, in una dimensione individuale e di gruppo. I piccoli cittadini sono così chiamati a mettersi in gioco e a essere protagonisti delle loro vite, partecipando alla comunità con un ruolo attivo. *“La parola “partecipazione” viene usata da Save the Children per esprimere la situazione in cui i bambini, le bambine e gli adolescenti pensano in autonomia, esprimono le loro idee e punti di vista in modo efficace ed assertivo, e interagiscono con gli altri con modalità positive: significa coinvolgere bambini, bambine e adolescenti nelle decisioni che riguardano la loro vita, la vita delle loro famiglie, della comunità e della società più ampia in cui vivono”*<sup>18</sup>.

La partecipazione si espleta come diritto nel momento in cui

17 Dweck C.S. *Mindset. Cambiare forma mentis per raggiungere il successo*, FrancoAngeli, 2023.

18 <https://s3-www.savethechildren.it/public/alle-gati/linee-guida-sul-diritto-alla-partecipazione-di-bambini-bambine-e-adolescenti-e-giovani.pdf>



ognuno può esprimere la propria opinione e a partire da questa influenzare il cambiamento dell'ambiente circostante. In questa direzione l'approccio *bottom up* coinvolge direttamente i partecipanti alle attività, dalla fase di programmazione fino a quella di valutazione. Chiamati a riflettere sui propri bisogni, sulle necessità e sulle aspettative, i giovani si attivano come cittadini, prendono decisioni, e, supportati dalla comunità educante, fanno sentire la propria voce. Un esempio virtuoso di partecipazione attiva è rappresentato dalla collaborazione tra i gruppi di adolescenti "Movimento Giovani per Save the Children"<sup>19</sup> e i Punti Luce: i giovani sono protagonisti in progetti educativi e sociali radicati nel territorio. Questi gruppi, da considerarsi come dei "presidi stabili di partecipazione", favoriscono uno scambio costante tra metodologia educativa e comunità locale, promuovendo inclusione e sviluppo sostenibile. La partecipazione si traduce in approcci quali l'apprendimento cooperativo e la *peer education* che vedono il bambino e la bambina, il ragazzo e la ragazza, attivi in processi di crescita in cui il singolo influenza e rafforza il gruppo e in cui il "grande" guida il più "piccolo". Per "valutare" la partecipazione in termini qualitativi vengono adottati nove standard internazionali, ognuno dei quali monitorato attraverso una check list<sup>20</sup>.

19 Il Movimento Giovani per Save the Children è impegnato in attività di sensibilizzazione e advocacy sui diritti di bambini, bambine e adolescenti. Creati per dare voce ai giovani, questi gruppi promuovono progetti e iniziative volte a influenzare positivamente le politiche sociali ed educative, favorendo la partecipazione attiva e il protagonismo giovanile su temi come l'inclusione, l'uguaglianza e la giustizia sociale.

20 Per approfondire il tema consultare le Linee Guida al seguente link <https://s3-www.savethechildren.it/public/alle-gati/linee-guida-sul-diritto-alla-partecipazione-di-bambini-bambine-adolescenti-e-giovani.pdf>

### ■ Vivere il territorio come spazio di cittadinanza globale

In un'ottica di reciproca collaborazione, l'intervento educativo proposto dai Punti Luce consente ai giovani di essere partecipi del proprio territorio contribuendo talvolta a definire politiche locali.



Inoltre, promuove l'agency di bambini e bambine, rendendoli totalmente protagonisti del proprio presente e sognatori del proprio futuro. In linea con i principi delineati dalla Strategia Italiana per l'Educazione alla Cittadinanza Globale<sup>21</sup>, l'intervento mira a formare giovani cittadini e cittadine consapevoli e porta l'attenzione sull'educazione come strumento per imparare a vivere insieme, progettare e cooperare per il bene comune, garantendo e avvalorando i diritti del singolo e della comunità, anche in una dimensione globale.

### ■ Approccio di genere

Adottare una prospettiva di genere significa utilizzare una lente interpretativa che non sia mai neutra ma che parta dai concreti bisogni delle persone e risponda a questi attraverso azioni *gender sensitive* che favoriscono una piena e concreta inclusione. Significa includere l'uguaglianza di genere trasversalmente in tutti gli interventi proposti all'interno dei Punti Luce. A tal proposito è stata da tempo avviata e si sta portando avanti una riflessione in merito, implementando azioni che decostruiscono stereotipi e producono effetti positivi su bambini, bambine e adolescenti e la scelta del loro futuro. Lo si fa attraverso strategie che restituiscano alle bambine la possibilità di sognarsi come desiderano, che promuovano gender equality e l'empowerment femminile in linea con l'obiettivo 5 dell'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile<sup>22</sup> che mira all'uguaglianza di genere in tutti i campi della vita di bambine e ragazze. In contesti di deprivazione, dove la narrazione si fonda su stereotipi radicati, è necessario decostruire e ricostruire una narrazione personale che apra a nuove opportunità per bambini e bambine. Si dà loro la possibilità di esprimersi utilizzando strumenti differenti non radicati nella tradizionale dicotomia maschio/femmina ma in linea con l'attitudine personale e in assenza di giudizi. Si organizzano lo spazio e le attività considerando sempre l'inclusione come un obiettivo da perseguire, prestando attenzione alla comunicazione e facilitando la collaborazione, predisponendo un ambiente che permetta di lavorare insieme, conoscersi, superare la diffidenza e abbattere le barriere. In questo modo si favorisce una spinta all'autonomia di bambine e ragazze in contesti in cui lo svantaggio economico e educativo impoverisce la loro resilienza e le taglia fuori dal mondo della formazione e del lavoro perdendo in questo modo capacità e talenti.

Contemporaneamente si lavora per instaurare una relazione con il nucleo familiare basata sulla fiducia reciproca, dimostrandosi disponibili a costruire un percorso insieme senza l'imposizione di un modello positivo prestabilito. Ogni bambino e bambina cresce replicando un modello e per questa ragione il lavoro con i genitori

21 <https://www.info-cooperazione.it/wp-content/uploads/2018/02/Strategia-ECG.pdf>

22 [www.agenziacoazione.gov.it/wp-content/uploads/2020/04/agenda-2030-card-17-goals.pdf](http://www.agenziacoazione.gov.it/wp-content/uploads/2020/04/agenda-2030-card-17-goals.pdf)

e in particolar modo con le mamme, per via della loro maggiore partecipazione, risulta fondamentale. Si accompagnano lungo un percorso che parte dalla loro riscoperta e rivalorizzazione, si stimola in loro la consapevolezza di avere dei desideri e non solo dei bisogni, per imparare a prendersi del tempo di cura per sé con ricadute positive nella relazione con i figli e le figlie. Si parte dalle mamme, per poi aprirsi all'intero nucleo familiare e al territorio, nonostante la presenza evidente di una complessità nel trattare i temi legati al genere.

### ■ La presenza sul territorio – reti e alleanze

---

È necessario costruire e implementare una comunità educante della quale fanno parte le stesse famiglie, far sì che ci si senta "territorio" e che questo rappresenti sempre più un *enable environment* che offra ai giovani la possibilità di disegnare il proprio futuro.

L'intervento dei Punti Luce non esisterebbe senza la collaborazione con il territorio: le istituzioni, la scuola, i servizi sociali, le realtà associative e la comunità educante. La partnership territoriale si concretizza sia all'interno che all'esterno dei Punti Luce. Nel rapporto con i partner territoriali vengono stretti Partnership Agreement orizzontali e si cura la relazione costantemente, si accompagna loro verso l'autonomia, proponendo percorsi di formazione e attivando il dialogo e confronto costante.

È possibile nei Punti Luce costruire un percorso efficace per ragazzi e ragazze solo intervenendo contemporaneamente lungo tre assi:

- 1** Conoscere il nucleo familiare, intercettarne i bisogni e costruire mediante l'ascolto una relazione di fiducia che permetta ai genitori di partecipare appieno alla comunità, di sviluppare autonomia sentendosi accolti e sostenuti.
- 2** Avviare ed implementare partnership territoriali e attuare insieme strategie che rendano l'intervento condiviso e sostenibile.
- 3** Essere presenti nei luoghi periferici e svantaggiati in qualità di centro educativo aperto al territorio, che garantisca sempre uno spazio di incontro.

Il lavoro lungo questi tre assi si concretizza in interventi educativi, sociali, sanitari e materiali, sia con l'erogazione di doti a sostegno delle famiglie e dei minori laddove vi siano comprovate necessità, sia con la condivisione di patti territoriali e con la diffusione e condivisione di buone prassi tra gli enti territoriali coinvolti.

# 1.5 Schemi sintetici descrittivi di competenze e intelligenze su cui si lavora nei Punti Luce

## Soft skills<sup>23</sup>

### Emotive:

- Consapevolezza di sé
- Gestione delle emozioni
- Gestione dello stress

### Relazionali:

- Empatia
- Comunicazione efficace
- Relazioni efficaci

### Cognitive:

- Risolvere i problemi
- Prendere decisioni
- Pensiero critico
- Pensiero creativo

## Le intelligenze multiple<sup>24</sup>

- Visuo-spaziale
- Linguistico-verbale
- Logico matematica
- Corporeo cinestetica
- Musicale
- Intrapersonale
- Interpersonale
- Naturalistica
- Esistenziale

## Competenze digitali<sup>25</sup>

- Digital identity
- Digital use
- Digital safety
- Digital security
- Empatia digitale
- Comunicazione digitale
- Alfabetizzazione digitale
- Diritti digitali

## Principali approcci metodologici utilizzati nella proposta delle attività nei Punti Luce:

### Learning by doing

Il processo di apprendimento si realizza attraverso la pratica e l'esperienza.

### Social Emotional Learning

L'apprendimento si incentra sul riconoscimento e sulla gestione delle emozioni.

### Apprendimento cooperativo

Il processo di apprendimento considera il gruppo come risorsa fondamentale per ciascun apprendente.

### Project based learning

Si impara mediante la realizzazione di un progetto per la cui finalizzazione l'apprendente mette in campo le sue risorse e ne acquisisce di nuove spendibili nella vita reale.

### Playful learning

Il gioco è considerato uno strumento per apprendere divertendosi, accrescere e consolidare le proprie competenze e rafforzare la relazione con gli altri.

<sup>23</sup> Bollettino OMS, Skills for Life, n.1, 1992

<sup>24</sup> Gardner, H. *Educazione e sviluppo della mente. Intelligenze multiple e apprendimento*. Erickson 2022

<sup>25</sup> [www.savethechildren.it/blog-notizie/competenze-digitali-quali-sono-perche-servono-ai-piu-giovani](http://www.savethechildren.it/blog-notizie/competenze-digitali-quali-sono-perche-servono-ai-piu-giovani)



# SEZIONE 2

**GLI AMBITI**

**TEMATICI**



## 2.1

# Apprendimenti in ambito non formale

**A**ll'interno dei Punti Luce il processo di apprendimento si concretizza in percorsi a misura di bambino, bambina e adolescente con l'obiettivo di offrire loro la possibilità di acquisire e consolidare un metodo di studio efficace e adatto al loro peculiare modo di imparare e di contribuire a fianco alle scuole a contrastare l'abbandono scolastico.

Si promuove lo sviluppo di competenze cognitive ed emotivo - relazionali utilizzando metodi educativi alternativi. Un ruolo fondamentale in tema di apprendimenti è giocato dalle attività di accompagnamento allo studio che offre al contempo un supporto, garantendo spazi tranquilli in cui studiare utilizzando strumenti e tecniche diversi e personalizzati e uno stimolo perché favorisce l'attivazione del pensiero critico e supporta riflessioni metacognitive e capacità decisionali, permettendo di aumentare l'autostima e la percezione delle proprie competenze; oltre che migliorare il metodo di studio.



**Motivazione e interesse.** La motivazione è il motore dell'apprendimento perché chiama in causa la capacità di riconoscere senso e valore a ciò che si sta facendo. Se un apprendente riconosce e valorizza le proprie risorse, il suo interesse a migliorare sarà sempre maggiore; se al contrario sviluppa un'"impotenza appresa"<sup>26</sup>, manifesterà una crescente demotivazione e un minore impegno.

Tale disaffezione porta alla dispersione o all'abbandono scolastico. Save the Children nel tutelare il diritto allo studio, si impegna a contrastare questi fenomeni coinvolgendo bambini, bambine e adolescenti in esperienze di apprendimento di qualità, a misura di apprendente e intervenendo a livello multidimensionale per accrescere l'interesse e la motivazione e coltivare il piacere di imparare, lo stare bene e il divertirsi nel farlo. Non si può comprendere il valore dell'apprendimento, e questo non può sedimentare in profondità, se non si percepisce una soddisfazione nel farlo.

**L'orientamento.** L'orientamento è una azione trasversale a tutte le attività, una parte dell'accompagnamento a 360°. Orientare significa favorire la riflessione circa sogni e aspettative, mettere in contatto bambini, bambine e adolescenti con il territorio e i servizi che esso offre, stimolare la curiosità nella scoperta e lavorare sul riconoscimento delle proprie abilità. A partire dalla conoscenza e dall'ascolto, si coinvolge la persona in processi che aiutano a riconoscere e delineare i propri obiettivi a partire da chi si è e cosa si vuole; si favorisce quindi una riflessione sul proprio futuro e si cercano insieme i percorsi in linea con le proprie aspirazioni.

## PERCHÉ – OBIETTIVI

- Stimolare un apprendimento consapevole e lo sviluppo di autonomia nello studio.
- Offrire spazi di tranquillità e stimolare il piacere di apprendere.

## COSA - ATTIVITÀ

- Accompagnamento allo studio e *summer learning*.
- Orientamento.
- Invito alla lettura.
- Mediazione linguistico - interculturale.
- Insegnamento della lingua italiana L2 con metodi interattivi adeguati ai più giovani.
- Doti educative.

## COME – METODOLOGIE

Le metodologie utilizzate sono finalizzate al consolidamento di un ambiente inclusivo, che favorisce la socializzazione e il confronto con i pari in un'ottica di responsabilità, rispetto e autonomia.

**Apprendimento cooperativo:** Si basa sul lavoro in piccoli gruppi e sull'interdipendenza positiva caratterizzata da collaborazione,

<sup>26</sup> Concetto teorizzato dallo psicologo Martin E.P. Seligman che fa riferimento a un senso di incapacità acquisito a seguito dei fallimenti

fiducia e rispetto reciproco. Tale metodo riconosce i ragazzi e le ragazze come risorse e promuove relazioni significative di collaborazione. L'organizzazione dello spazio del Punto Luce facilita e permette la realizzazione di questo approccio metodologico, in una valorizzazione reciproca. La presenza di età, culture, background (anche migratori) differenti nello stesso ambiente, infatti, fa sì che l'apprendimento cooperativo sia la risposta più efficace alle esigenze di chi vive lo spazio.

## FOCUS



**La mediazione linguistico-interculturale** si tratta di un dispositivo fondamentale nella relazione di “ponte e sintesi” tra due polarità diverse. Si distingue dall'interpretariato, dalla mediazione dei conflitti e dall'intermediazione. La mediazione (inter)culturale pone l'enfasi sulla relazione culturale, dove il termine cultura è inteso nella sua accezione più ampia, antropologica, che include la lingua come fattore primario, espressa sia con il linguaggio, che con vari metalinguaggi del corpo e della prossemica. I mediatori sono dei professionisti con una formazione specifica e seguono un codice deontologico. Nei Punti Luce vengono impiegati nel rapporto con le famiglie e nella relazione con bambini/e e ragazzi/e con background migratori, principalmente negli ambiti della comunicazione, informazione/orientamento alle famiglie (es. con la scuola), accompagnamento, formazione.

**L'insegnamento della lingua italiana.** Un tassello importante per relazionarsi con l'ambiente circostante, socializzare e studiare, è l'apprendimento della lingua italiana. Nei Punti Luce i corsi di italiano rivolti a non italofoni sono costruiti con la finalità di valorizzare ogni esperienza linguistico-culturale e di partire dalle conoscenze pregresse degli apprendenti per costruire conoscenze in una nuova lingua. La didattica dell'italiano L2 coinvolge bambini, bambine e adolescenti sempre nel rispetto della persona, del background di provenienza, della cultura, della condizione di vita, dando a tutti e a tutte la possibilità di comunicare superando le barriere linguistiche.

## 2.2

## Competenze digitali e STEM

**L**e attività proposte mirano allo sviluppo di un pensiero critico sulla tecnologia e sul mondo digitale che consenta a bambini, bambine e adolescenti di affrontare la complessità e le sfide del presente. Ad oggi è necessario che i giovani posseggano competenze umane sufficientemente sviluppate per affrontare le sfide quotidiane da protagonisti, consapevoli e responsabili delle loro capacità. A queste si aggiungono le competenze trasversali e lo sviluppo di un'intelligenza emotiva che contribuiscono a contrastare fenomeni spesso radicati in contesti svantaggiati quali la disoccupazione e l'emersione del fenomeno NEET.

**Coinvolgere la comunità educante.** Intervenire affinché l'ambiente diventi un luogo di crescita positiva significa coinvolgere la comunità educante in percorsi di formazione e sensibilizzazione in materia di competenze digitali così da poter supportare i più giovani nel difficile ma fondamentale approccio col mondo digitale.

**Coinvolgere bambini, bambine e adolescenti.** Le attività svolte seguono un approccio multidisciplinare e adottano una prospettiva di genere lavorando sull'identificazione e sulla decostruzione di stereotipi, favorendo un ambiente inclusivo in cui coltivare la propria individualità senza giudizio. Si stimolano motivazione e interesse rendendo ragazzi e ragazze protagonisti delle attività e non solo fruitori. Negli *spazi STEM* si ha la possibilità di sperimentare, giocare, testare tecnologie all'avanguardia come stampanti 3D, robot, programmi di coding, manipolare e sperimentare la creazione e l'utilizzo di oggetti attraverso strumenti innovativi, divertendosi e acquisendo conoscenze e consapevolezza, coniugando il *sapere*, il *saper fare* e il *saper essere*.

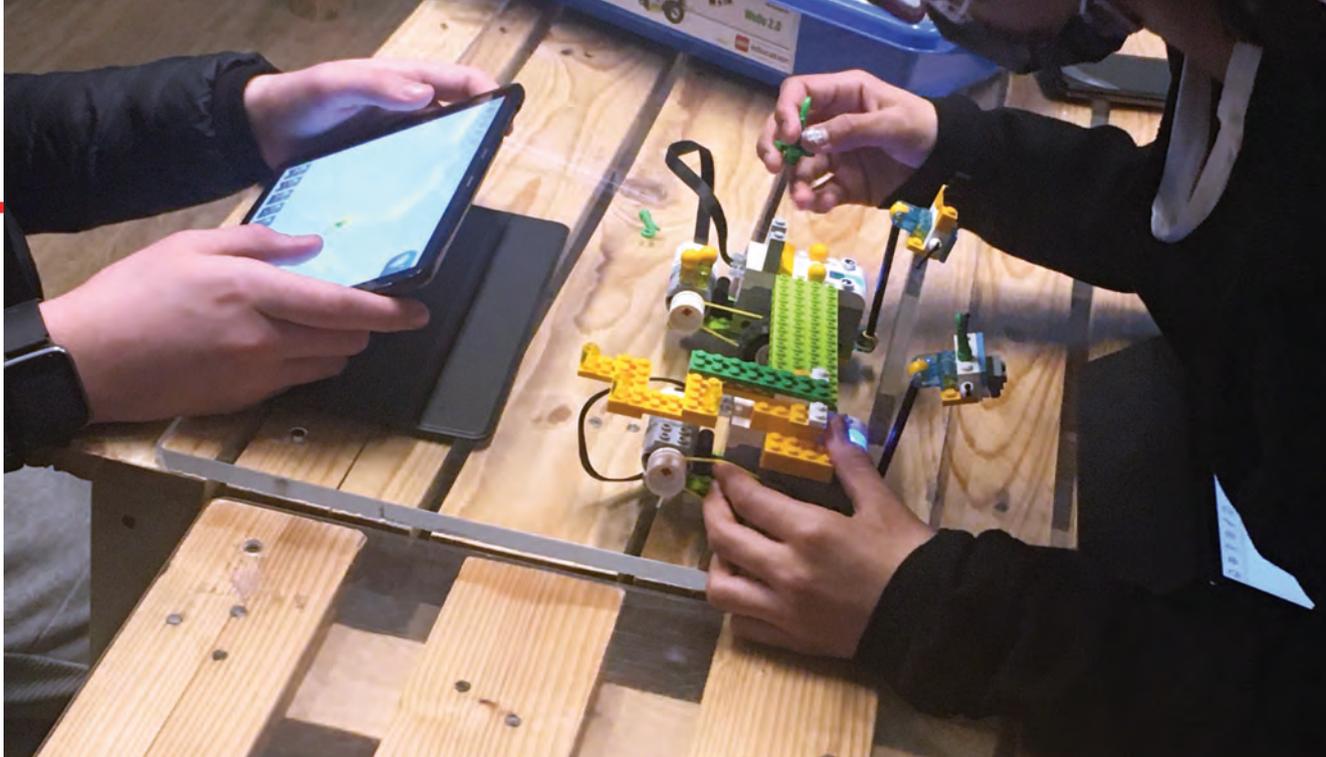
**Tinkering:** Il nome deriva dall'inglese *to tinker*, che significa "cercare di aggiustare". È un approccio basato sull'apprendimento pratico e sperimentale, che stimola la creatività, il pensiero logico e il problem-solving attraverso attività ludiche con materiali riciclati, avvicinando i bambini alle materie STEM.

**Coding:** sviluppa il pensiero computazionale e insegna le basi della programmazione attraverso esercizi pratici e divertenti, come la programmazione a blocchi e la robotica educativa.

**Making:** favorisce la creazione collaborativa di progetti attraverso la fabbricazione digitale, stimolando il pensiero critico, la manualità e l'uso di tecnologie innovative come la stampa 3D.

### PERCHÉ – OBIETTIVI

- Potenziare le competenze umane e digitali e la loro applicazione nello studio.
- Adottare una prospettiva di genere.
- Coinvolgere i giovani in riflessioni riguardo alle sfide e ai particolari bisogni e aspettative del presente.



## COSA – ATTIVITÀ

- Sviluppo di un curriculum per il trasferimento di competenze umane e digitali.
- Laboratori per lo sviluppo di competenze tecnologico digitali.
- Tinkering, coding.
- Attività di alfabetizzazione mediatica.
- Master class di professionisti.
- Formazione/sensibilizzazione alle famiglie.
- Sperimentazioni a livello comunitario.
- Orientamento allo studio e al lavoro.
- Doti educative.

## COME – METODOLOGIE

Le attività seguono un approccio di apprendimento trasformativo, socio-emotivo, esperienziale e comunitario. L'approccio STREAM<sup>27</sup> stimola l'interesse ad apprendere e stabilisce connessioni tra le discipline scientifiche, l'arte, la lettura e la scrittura, lavorando al contempo sulle competenze umane.

**Il Project Based Learning** amplifica le opportunità di apprendimento grazie alla sperimentazione e realizzazione di progetti concreti che richiedono l'utilizzo di competenze spendibili nella propria quotidianità. Si segue un modello di empowerment creativo, ovvero si promuove la creatività per rafforzare le proprie abilità.

## FOCUS



**Approccio integrato.** Si integra il lavoro sullo sviluppo di competenze digitali a quello sullo sviluppo delle life skills, ovvero l'insieme delle competenze necessarie ad affrontare e vivere le sfide del presente. Questo approccio adotta inoltre una prospettiva di genere, una lente che permette di osservare il contesto, scardinare gli stereotipi e abbattere i pregiudizi con specifica attenzione alla disparità di approccio alle

discipline tecnico scientifiche da parte delle bambine e delle ragazze rispetto ai coetanei maschi. Questo approccio include anche l'arte come canale espressivo e strumento di crescita.

27 Scienza, Tecnologia, Lettura, Arte, Matematica

## 2.3

## Partecipazione e ambiente

**L**e azioni di contrasto alla povertà educativa, in linea con gli obiettivi dell'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile, mirano a favorire la partecipazione giovanile laddove partecipare significa dare voce alle proprie aspettative e speranze sul futuro e intervenire concretamente nel proprio ambiente per migliorarlo. In contesti disagiati la discrepanza tra obiettivi per il futuro e sfide per raggiungerli aumenta. I giovani sono consapevoli di vivere in contesti marginalizzati che limitano o addirittura bloccano le proprie aspirazioni e dove spesso vedono l'andar via come unica soluzione per "salvarsi". La riappropriazione dei propri spazi si realizza promuovendo il senso di appartenenza al territorio attraverso azioni mirate al rispetto e alla cura per l'ambiente.

Intervenire nei territori significa porsi delle domande in merito al loro effettivo utilizzo: Come possono essere sicuri? Come posso starci bene e viverli appieno? Per renderli luoghi accessibili occorre incidere su politiche a misura di bambino e bambina e coinvolgerli fin dalla prima infanzia come parte attiva.

Le attività promuovono la cura dell'ambiente e del territorio sviluppando la responsabilità e la cittadinanza attiva e intervenendo sulla riduzione degli sprechi alimentari, l'educazione all'ecologia e al consumo etico. Si propongono azioni che evidenzino i collegamenti tra gli stili di vita di questa parte del mondo con le conseguenze che spesso ricadono in altri paesi, nell'ottica di promuovere conoscenza dell'interconnessione tra i Nord e i Sud globali. I ragazzi e le ragazze sono accompagnati a prendere consapevolezza di essere cittadini del mondo, tra diritti e responsabilità, di essere tutti e tutte collegati in un mondo che avanza in modo globale.

### PERCHÉ- OBIETTIVI

- Stimolare la riflessione su uno stile di vita sostenibile e favorire azioni quotidiane che contribuiscono alla sua realizzazione.
- Conoscere il territorio e riappropriarsi del proprio spazio e di quello collettivo migliorandolo.
- Promuovere la conoscenza delle cause e degli effetti legati agli stili di vita quotidiani dei ragazzi e delle ragazze (e delle loro famiglie) in una dimensione globale, per promuovere i significati di giustizia ambientale e sociale.

### COSA – ATTIVITÀ

- Azioni di educazione alla cittadinanza globale.
- Uscite didattiche.
- Azioni di riqualificazione urbana e di *clean up*.
- Doti educative.

## COME – METODOLOGIE

**Il learning by doing.** L'apprendimento attraverso il fare permette di acquisire conoscenze nel momento stesso in cui vengono concretamente sperimentate, di unire teoria e pratica e favorire la riflessione mediante l'azione. Le attività sono portate avanti in modalità cooperativa e ludica; bambini, bambine e adolescenti si avvicinano all'ambiente, e vengono sensibilizzati sui temi a riguardo, intervenendo direttamente su di esso. In più, lo scambio e la presa di responsabilità, stimolati durante l'apprendimento cooperativo e l'esperienza, coinvolgono abilità differenti - pratiche, manuali, relazionali - e permettono di sviluppare e rinforzare l'intelligenza emotiva, necessaria per vivere in maniera sana e costruttiva con sé stessi nell'ambiente circostante.

## FOCUS



**Il lavoro di prossimità.** Per sentirsi cittadine e cittadini, è necessario "essere" territorio. Per acquisire coscienza del proprio ambiente si parte da una mappatura dei luoghi in ottica di ampliare o iniziare una conoscenza degli spazi. È necessario conoscere poi il punto di vista dei giovani, le loro aspirazioni e aspettative. Contemporaneamente a questo, si crea comunità mettendo in rete le realtà presenti. Bambini, bambine e adolescenti sono coinvolti, anche insieme ai nuclei familiari, in progetti d'intervento attivo, quali per esempio uscite e gite alla scoperta del proprio territorio, e in azioni mirate alla riqualificazione, come ad esempio *clean up* e cura degli spazi. Si inizia dallo spazio circostante, fino ad aprire finestre sul resto del mondo.



## 2.4

## Prevenzione e contrasto del fenomeno NEET

**P**er definizione i NEET sono giovani tra i 15 e i 29 anni che non studiano, non lavorano e non seguono corsi di formazione<sup>28</sup>.

È una definizione che probabilmente andrebbe ripensata perché tenta di categorizzare, attraverso una triplice negazione “né, né, né”, un target troppo variegato sia per fascia d’età che per caratteristiche, condizioni e contesti. Per prevenire e contrastare tale fenomeno è necessario operare sinergicamente su più fronti e nei Punti Luce in primis si lavora sul recupero degli apprendimenti, utilizzando strumenti pedagogici alternativi e metodologie attive. Attraverso interventi sperimentali, i centri intervengono sul rafforzamento delle competenze umane e digitali, su percorsi di accompagnamento individualizzato e sulla promozione di *vocational training*. Tali interventi, accompagnati da attività di orientamento e conoscenza delle professioni, visite presso i contesti produttivi, musei e poli tecnologici, mirano a ridurre il fenomeno della dispersione scolastica e, attraverso i percorsi di esperienza professionale, offrono un contatto con il mondo della formazione e del lavoro all’interno del quale i giovani possono muovere i primi passi. Questo risulta fondamentale per la riduzione del disallineamento tra le esigenze del mercato e le competenze disponibili (definito *skill mismatch*).

Il tempo gioca un ruolo fondamentale, perché spesso si arriva quando ormai è troppo tardi. Per mitigare questo rischio serve un lavoro di rete preventivo e continuo, che, secondo un modello ecologico, miri a creare un ambiente abilitante intorno al minore. Si punta quindi, in una logica di prevenzione del fenomeno NEET, alla sensibilizzazione delle famiglie, per fornire loro gli strumenti necessari a supportare i figli nel percorso di crescita e per avviare un lavoro sinergico con le scuole, ai fini in particolare dell’orientamento. In parallelo, per i giovani NEET che abbiano già completato un percorso di attivazione, attraverso un lavoro di rete con aziende, centri per l’impiego, centri di formazione e i principali attori locali pubblici e privati, si punta a facilitare l’incontro tra domanda e offerta nel mercato del lavoro.

### PERCHÉ – OBIETTIVI

- Supportare e orientare bambini, bambine e adolescenti nel riconoscimento delle proprie aspirazioni di vita, personali e professionali.
- Scardinare gli stereotipi promuovendo l’adozione di una prospettiva di genere.
- Implementare il lavoro di rete e orientare le famiglie.

<sup>28</sup> Neither in Employment nor in Education or Training

## COSA – ATTIVITÀ

- Creazione della rete territoriale e attività di *outreach*.
- Formazione dei formatori (educatori e docenti).
- Laboratori per lo sviluppo di competenze umane e digitali.
- Orientamento formativo e conoscenza delle professioni.
- Attività di educazione alla cittadinanza.
- Attività di sensibilizzazione delle famiglie.
- Attività di mentoring.
- Promozione di *vocational training*, stage e tirocini.
- Doti educative.

## COME – METODOLOGIE

Partendo dal Common Approach Life Skills for Success (LS4S) di Save the Children<sup>29</sup>, si adottano metodologie legate all'**apprendimento esperienziale e al social emotional learning** per lo sviluppo di una serie di competenze, conoscenze e qualità personali che sono ritenute fondamentali per permettere ai giovani di inserirsi positivamente nei propri contesti, relazionarsi con gli altri, prefissarsi e raggiungere gli obiettivi di vita e di sviluppo personale e professionale. Le attività permettono di sperimentare le proprie competenze come individui e di orientarsi a partire dalle vocazioni personali e non standardizzate. L'approccio comune utilizzato è il *Social Emotional Learning*. In tale ottica, un ruolo fondamentale è ricoperto dallo spazio delle emozioni che trasversalmente intersecano tutti gli aspetti della vita della persona. Il lavoro su sé stessi, sul riconoscimento e sulla valorizzazione delle individualità attraverso l'esperienza, consente di individuare percorsi adatti alle proprie caratteristiche e in linea con le proprie aspettative e di intraprenderli in modo consapevole.

## FOCUS



**Progetto individuale.** L'intervento è multidimensionale e sartoriale, cucito su misura a partire dalle peculiarità della persona. Non è possibile categorizzare i giovani e le giovani utilizzando il gruppo omogeneo NEET perché la composizione è assolutamente eterogenea e gli stessi fattori determinati per l'emersione del fenomeno sono molteplici e differenti tra loro. Spesso le cause sono da ricercare in fallimenti scolastici ed esperienze negative, in aggiunta alla carenza di politiche di supporto che contribuiscono ad accrescere la sfiducia sociale. Il malessere dovuto al senso di fallimento e non accettazione determina un'incapacità a riconoscersi delle abilità. Il nucleo familiare gioca un ruolo chiave, dal momento che spesso trasferisce una visione della realtà condizionata da stereotipi e pregiudizi nonché una disillusione nei confronti del futuro lavorativo e una sfiducia nelle istituzioni, in particolare nella scuola. L'intervento proposto, che mira tanto alla prevenzione quanto al contrasto del fenomeno neet, parte dalla persona nella sua totalità, facilitando processi di autoconsapevolezza e sviluppando al contempo le competenze umane, sociali, e professionali, volte ad accompagnare una emancipazione emotiva, individuale e sociale dei ragazzi/e che si rivolgono ai Punti Luce.

29 Life Skills for Success:  
<https://resourcecentre.savethechildren.net/document/life-skills-for-success-toolkit/>

## 2.5

## Arte e cultura

L'esperienza artistica coniuga le due dimensioni dell'essere e del *saper fare* e stimola al contempo l'espressività e la voglia di mettersi in gioco relazionandosi col mondo esterno in continuo stimolo creativo. Da un punto di vista pedagogico l'arte rappresenta la liberazione dall'oppressione, perché l'abituarsi al contatto con la bellezza immette gli adolescenti nel paradigma della possibilità. Sperimentare il piacere di fare, mettersi in gioco per la prima volta, superare i limiti del dirsi "non sono capace" e accettare l'errore, significa accrescere la propria autonomia e la consapevolezza delle proprie scelte. Non si tratta esclusivamente di "fare arte" ma di "fare con l'arte", di applicare cioè l'espressività in tutte le sue forme come approccio per stimolare competenze cognitive, sociali, emotive e artistiche, e uno stimolo della curiosità.

Parallelamente allo sviluppo di competenze umane quali l'autoregolazione e l'empatia, le attività correlate allo sviluppo culturale mediante il mezzo artistico favoriscono lo sviluppo cognitivo, migliorano la capacità di concentrare l'attenzione e i pensieri su un determinato compito da svolgere, allenano la costanza, consentono di sviluppare la coordinazione tra i sensi e al contempo rilassano e tranquillizzano. Coltivare il pensiero creativo favorisce l'autoefficacia, la capacità di trovare soluzioni avvalorando le proprie idee.

All'interno dei Punti Luce la dimensione artistica e culturale occupa uno spazio centrale e si declina in attività differenti che coinvolgono i ragazzi e le ragazze nell'esperienza artistica a seconda delle peculiarità e delle inclinazioni di ognuno.



## PERCHÉ – OBIETTIVI

- Allenare il desiderio ricercando la bellezza.
- Favorire l'espressione di sé.
- Sviluppare la creatività individuale e collettiva.

## COSA – ATTIVITÀ

- Laboratori di espressività artistica: teatro, musica, fotografia, disegno, arte circense.
- Invito alla lettura.
- Visite culturali, viaggi e scambi tra Punti Luce.
- Doti educative.

## COME – METODOLOGIE

**Imparare attraverso il gioco.** L'attività ludica facilita e consolida l'apprendimento avvalendosi della manualità, del movimento e soprattutto del divertimento. L'approccio seguito per tutte le attività è che tutti possono fare tutto. Ci si avvicina gradualmente alla disciplina, scoprendo via via un'abilità in più, senza sentirsi inadeguati ma al contrario, riconoscendo via via più strumenti. Ciò che spesso rende inaccessibile la bellezza è infatti l'idea che sia distante, difficile, inarrivabile. Imparare a coltivare la cura, significa portare aria fresca in una stanza apparentemente chiusa. Nei Punti Luce ci si ispira anche alla pedagogia del desiderio secondo la quale l'arte è educazione, è una forza trasformatrice che produce cambiamenti positivi nella vita delle persone e stimola l'istinto proprio del genere umano a desiderare. Desiderio che viene spesso affossato nei contesti più svantaggiati e oppresso dal peso dei bisogni. Bambini, bambine e adolescenti che vivono in condizioni di povertà educativa hanno modo, attraverso l'arte, di costruire un'immagine di sé stessi positiva, di riattivare l'istinto a desiderare e svincolarsi dallo stigma sociale. Allenarsi ad immaginare un proprio futuro significa gettare basi solide per iniziare a costruirlo<sup>30</sup>.

## FOCUS



**L'apprendimento socio emotivo** punta a sviluppare, parallelamente alle competenze cognitive, quelle sociali ed emotive, fondamentali per il benessere di bambini, bambine e adolescenti e risulta essere un valido strumento di contrasto alla povertà educativa perché permette di sviluppare l'"intelligenza emotiva", ovvero la capacità di identificare e gestire le proprie emozioni e quelle degli altri, e di applicarla, assieme alle altre intelligenze, per sviluppare identità sane. L'arte sicuramente veicola le abilità sociali e avvicina alla consapevolezza di sé, al dominio di sé/autocontrollo, a ritrovare le motivazioni a supporto di nuovi obiettivi di vita, a creare empatia e a costruire reti sociali.

<sup>30</sup> La pedagogia del desiderio viene teorizzata da Marcos Antonio Candido Carvalho e adottata e promossa da Projeto Axé Brasil per contrastare le condizioni di povertà dei bambini di strada nella città di Salvador di Bahia. <https://www.projetoaxe.org/arted/ucazione/>

## 2.6

## Benessere psicofisico e sociale

**L'**intervento psicosociale promuove il benessere psicologico, fisico e sociale di bambini, bambine e adolescenti rafforzandone la resilienza e limitando le conseguenze negative provocate dal contesto di disagio economico e socioculturale di provenienza. La pandemia di Covid 19 ha oltremodo accentuato il malessere e fatto emergere ulteriori difficoltà che si aggiungono a quelle già presenti<sup>31</sup>.

Le attività del Punto Luce affermano il diritto a vivere in un ambiente abilitante, favoriscono stili di vita attivi per costruire identità e relazioni sociali positive. Vengono proposte attività finalizzate a coltivare i desideri, spesso schiacciati dai bisogni. Si dedica spazio all'ascolto delle proprie emozioni mediante le attività di lettura, si dà la possibilità di esprimersi liberamente, raccontarsi costruendo storie (ad esempio utilizzando lo strumento del Kamishibai<sup>32</sup> che permette di animare le letture e unire narrativa e teatro) e trasformando il fallimento in esperienza formativa, lavorando sugli strumenti che lo rendano accettabile per sentirsi felici di come si è.

31 Riscriviamo il futuro:  
[https://s3.savethechildren.it/public/files/uploads/pubblicazioni/limp-atto-del-coronavirus-sulla-poverta-educativa\\_0.pdf](https://s3.savethechildren.it/public/files/uploads/pubblicazioni/limp-atto-del-coronavirus-sulla-poverta-educativa_0.pdf)

32 (*Kami* = carta; *shibai* = dramma, gioco, teatro) è una forma narrativa nata in Giappone nel XII secolo



Lo sport, il gioco, il movimento sono davvero importanti per il benessere personale di bambini, bambine e adolescenti perché migliorano le capacità cognitive e le funzioni complesse – ad es. memoria, linguaggio, capacità di ragionamento, di pianificazione, di risolvere un problema- e favoriscono i rapporti inter ed intrapersonali e la risoluzione dei conflitti, sviluppando le aree evolutive riferite alla motricità, alla socialità e all'espressione di sé.

Parallelamente al gioco e alle attività sportive, si lavora sulla crescita intellettuale ed emotiva, cognitiva e culturale proponendo attività di lettura. L'utilizzo di metodologie volte a stimolare l'interesse dei più giovani permette a questi ultimi di avvicinarsi alla lettura, inserirla nella propria quotidianità, di crescere sviluppando un pensiero critico e di rafforzare le soft skill potenziando la capacità introspettiva. Coltivare benessere significa in primis creare un ambiente favorevole in cui si venga incoraggiati e si vedano riconosciuti i traguardi raggiunti.



Francesco Alesi per Save the Children

Per arginare le conseguenze negative originate in tali contesti, in cui la povertà del territorio e delle famiglie dei beneficiari spesso allontana i giovani dalla possibilità di accedere ad attività ludico-sportive, si collabora tra scuola, famiglia e le realtà territoriali interessate così da valorizzare le esperienze positive, scoprire predisposizioni e coltivarle giorno per giorno per vivere con serenità proattiva nel presente. Parallelamente al lavoro svolto con i giovani e con le famiglie, vengono svolte attività con l'equipe mirate a garantire un supporto psicologico (supervisione), nonché a favorire quelle condizioni di benessere necessarie per il lavoro da svolgere poi con ragazzi e ragazze.

### PERCHÉ – OBIETTIVI

- Promuovere sani stili di vita.
- Accrescere la voglia di stare bene coltivando la propria intelligenza emotiva.
- Promuovere la lettura e la scrittura come azioni di contrasto alla povertà educativa.
- Agevolare l'accesso alle opportunità culturali e sportive.

### COSA - ATTIVITÀ

- Spazi di ascolto.
- Sport e movimento - parkour, basket, circo, judo, vela, arrampicata.
- Laboratori di gestione delle emozioni e educazione all'affettività.
- Promozione alla lettura.
- Attività di promozione di sani stili di vita.
- Attività di espressione artistica (arte e teatro).
- Momenti destrutturati di festa e condivisione.
- Doti educative.

### COME – METODOLOGIE

Alla base dell'approccio metodologico utilizzato la parola chiave è "accoglienza". Accoglienza intesa come cura di sé e tutela del gruppo. L'organizzazione degli spazi e delle attività prende forma in funzione alle esigenze di benessere di bambini, bambine e adolescenti.

A differenza degli ambienti domestici, spesso inadeguati o inospitali, la dimensione dello spazio educativo favorisce il movimento, il divertimento e la cura. Il ritmo delle attività, la chiarezza negli intenti, la condivisione dei processi e il coinvolgimento dei ragazzi nella valutazione, incentivano la presa di responsabilità e conferiscono importanza al ruolo che tutti e tutte hanno all'interno del Punto Luce, promuovendo benessere. Inoltre, si stimola l'intelligenza emotiva che accende il motore della motivazione e favorisce la progettualità. Sviluppare la propria

consapevolezza emozionale all'interno di un ambiente non giudicante e stimolante permette di raggiungere i propri obiettivi personali vivendo con benessere e positività il percorso per raggiungerli.

Contemporaneamente si coinvolgono le famiglie: è necessario accompagnare i genitori nel percorso di crescita dei figli, accompagnare loro a capire l'importanza di riconoscere eventuali disturbi per intervenire tempestivamente, soprattutto in vista delle lunghe attese per accedere ai servizi sanitari territoriali. È necessario inoltre adottare una lente culturale differente, fare un passo avanti verso la comprensione dell'Altro, guidare il punto di vista del genitore verso il *superiore interesse del minore*.

### FOCUS



**Il movimento** favorisce il benessere della mente, del corpo e del cuore. Non si possono scindere questi tre “luoghi” dello stare bene, perché complementari e decisivi per essere felici. Promosso e sperimentato nei Punti Luce dal 2020 da Save the Children con Kinder e il Gruppo Ferrero, il metodo educativo innovativo - JOY OF MOVING (JOM)<sup>33</sup>- mira a promuovere il movimento attraverso il gioco, al fine di sviluppare le competenze chiave di quattro dimensioni principali: forma fisica, coordinazione motoria, funzioni cognitive e creatività, abilità di vita. Le attività proposte favoriscono lo spostamento dell'attenzione, dalla prestazione al divertimento e dalla competizione alla collaborazione. Alla base del metodo c'è la forte convinzione che un atteggiamento positivo verso il movimento renderà i bambini e le bambine di oggi, adulti migliori domani. A partire dal 2019 il metodo JOM è implementato a livello globale in oltre 30 Paesi. Dal 2020 è sperimentato in Italia all'interno dei Punti Luce.

<sup>33</sup> Save the Children, il progetto Kinder Joy of Moving.  
<https://www.savethechildren.it/bl-og-notizie/kinder-joy-moving-il-progetto-lo-sviluppo-motorio-dei-bambini>

2.7

## Sostegno alla genitorialità 6-17 anni

**L**e famiglie rappresentano un target aggiuntivo a quello raggiunto attraverso i Punti Luce, nella logica di un intervento sistemico. Bambini, bambine e adolescenti vengono necessariamente supportati anche grazie al coinvolgimento dei nuclei di cui fanno parte. Si tratta di un coinvolgimento diretto e indiretto, che risulta comunque necessario al fine di intervenire nel percorso di crescita dei più piccoli riconoscendo, avvalorando e sostenendo le loro figure di riferimento.

La povertà economica in cui vivono le famiglie in contesti di marginalità ha ricadute su tutte le altre dimensioni della vita di bambini e ragazzi e comporta loro una privazione materiale, culturale, psicologia, sociale ed emotiva. Le dimensioni colpite sono quella educativa, abitativa, alimentare, sanitaria, occupazionale, e quella della mobilità. Il lavoro di sostegno alla genitorialità offre gli strumenti necessari per costruire una genitorialità positiva, migliorare le competenze ed acquisire maggiore consapevolezza del proprio ruolo e impatto sulla vita dei figli. Orientare verso i servizi adeguati presenti sul territorio rivestendo una funzione di ponte. L'ascolto dei bisogni e la comprensione delle problematiche vissute dalle famiglie permettono di costruire percorsi di ridefinizione del proprio ruolo genitoriale e di lavorare sulle competenze necessarie ad esercitarlo in modo positivo, oltre che mira a restituire dignità e valore, socialmente poco riconosciuti alle famiglie in condizioni di precarietà e fragilità.



L'intervento si sviluppa lungo tre assi:

- Percorsi di accompagnamento alla genitorialità.
- Attività di orientamento.
- Erogazione di sostegni materiali.

**Accompagnamento:** Si promuove una genitorialità consapevole e responsabile con percorsi di sensibilizzazione e informazione sui temi della crescita e dell'affettività in età evolutiva. Gli incontri di tipo informativo e gli approfondimenti tematici forniscono ai genitori gli strumenti per migliorare le proprie competenze educative e comunicative per attuare strategie positive nella relazione con i propri figli. Parallelamente viene fornito un supporto psicologico e relazionale per sostenere le famiglie nelle difficoltà e permettere loro di affrontare situazioni di stress e conflitto.

**Orientamento:** Si favorisce e facilita l'accesso ai servizi del territorio attraverso il lavoro sinergico che coinvolge tutta la comunità educante, si migliorano le relazioni tra scuola e famiglia e si facilitano così gli interventi di sostegno.

**Sostegni materiali:** Consistono principalmente in voucher per l'acquisto di beni di prima necessità, materiale scolastico, generi alimentari o vestiti. In alcune situazioni particolarmente emergenziali si interviene con sostegni di tipo economico per le visite mediche o per il pagamento delle bollette e dell'affitto.

## PERCHÉ- OBIETTIVI

- Supportare le condizioni economiche e il livello di autonomia dei genitori nella cura della famiglia.
- Riattivare e rafforzare le competenze e l'*empowerment* genitoriali.
- Migliorare le relazioni genitori – figli.
- Avvicinare e mettere in contatto le famiglie con le realtà del territorio.

## COSA – ATTIVITÀ

- Orientamento.
- Supporto psicologico e relazionale.
- Laboratori di genitorialità positiva.
- Attività ludico-educative genitore-bambino.
- Workshop tematici/formativi.
- Laboratori su competenze digitali (es. sensibilizzazione all'utilizzo dei new media).
- Orientamento all'utilizzo delle risorse (educazione finanziaria).
- Doti educative.

## COME – METODOLOGIE

**Lavoro sul territorio:** Si rafforza e implementa la rete territoriale attraverso mappature aggiornate sui servizi, sussidi e reti informali di sostegno al reddito, di orientamento al lavoro, di sostegno psicologico e servizi educativi e formativi sia pubblici che privati. Si porta avanti un lavoro integrato tra operatori, insegnanti e genitori, attivando un continuo confronto sulle strategie da utilizzare.

**Costruire relazioni di fiducia.** Per instaurare una relazione con le famiglie si stabilisce un primo contatto durante i colloqui di iscrizione nel quale si conosce la situazione e si intercettano i bisogni. Le famiglie sono tutte differenti, è necessario sostenere e valorizzare e non imporre un modello. La famiglia si potenzia adottando un punto di osservazione non giudicante. Non si danno risposte ma si affianca: il processo coinvolge tutto il territorio e la famiglia come parte di questo. Gli incontri svolti con le famiglie sono sia individuali che collettivi. A partire dalla rilevazione dei bisogni delle famiglie si propongono servizi di ascolto e consulenza in un ambiente protetto dove ci si sente liberi di confrontarsi e condividere i vissuti.

## FOCUS



**Valorizzare e accompagnare.** Ogni nucleo familiare è unico e peculiare e rappresenta una ricchezza. Il Punto Luce non si pone l'obiettivo di imporre uno stampo genitoriale positivo bensì quello di riattivare e rinforzare le competenze genitoriali e accompagnare i nuclei in un percorso condiviso. Per farlo è necessario, in primo luogo, eliminare rapporti di dipendenza e al loro posto costruire una relazione di fiducia collegata al non giudizio. Lo spazio è neutro e aperto a differenti esperienze, a culture, approcci e per questo include e valorizza. Essendo inserito in un contesto ampio, l'intervento coinvolge tutto il territorio, non soltanto il nucleo familiare. Il Punto Luce affianca e supporta senza imporsi, è un ponte che avvicina il singolo alla comunità e viceversa adottando una lente transculturale e favorendo il dialogo. Sviluppare e rinforzare le competenze significa valorizzare la persona nella sua totalità e complessità e restituire al territorio la sua forza in termini di partecipazione e inclusione sociale.

# **BIBLIOGRAFIA RAGIONATA**

## SEZIONE 1

### IL PROGRAMMA DEI PUNTI LUCE

- Camponovo S. and Moody, Z. . (2021) "The way to and from school: a third place vector for children to learn?", *Swiss Journal of Educational Research*, 43
- Sen A.K., *La disuguaglianza. Un riesame critico*, Il Mulino, 2010
- Nussbaum M., *Giustizia sociale e dignità umana*, Il Mulino, 2013
- Edwards C., Gandini L., Forman G., *I cento linguaggi dei bambini. L'approccio di Reggio Emilia all'educazione dell'infanzia*, Edizioni Junior, 2014
- Mezirow J., *La teoria dell'apprendimento trasformativo. Imparare a pensare come un adulto*, Raffaello Cortina Editore, 2016
- Gardner H., *Educazione e sviluppo della mente. Intelligenze multiple e apprendimento*, Erickson, 2022
- Dewey J., *Esperienza e educazione*, Raffaello Cortina Editore, 2014
- Pulcinelli C., Pistono D., *Atlante dell'infanzia a rischio in Italia*, Save the Children, 2022
- De Marchi V., Pistono D., Pulcinelli C., *Atlante dell'infanzia a rischio in Italia, "Tempi digitali"*, Save the Children, 2023
- Commissione Europea, *Libro Bianco "Un nuovo impulso per la gioventù europea"*, Commissione Europea, 2002
- Coombs P.H. with Prosser C. and Ahamed, M., "New Paths to Learning for Rural Children and Youth", New York: International Council for Educational Development, 1973
- Allegrini A., Pellegrini G., Segafredo C., 'Italian female and male students' choices: STEM studies and motivations', in Henriksen E.K., Dillon J. e Ryder J. (a cura di), *Understanding student participation and choice in science and technology education*, Springer Netherlands, Dordrecht, pp. 297-313, 2015
- Biemmi I., Leonelli S., *Gabbie di genere. Retaggi sessisti e scelte formative*, Rosenberg & Sellier, Torino 2017
- Dweck C.S, *Mindset. Cambiare forma mentis per raggiungere il successo*, Franco Angeli, 2023
- Marmocchi P., Dall'Aglio C. e Zannini M., *Educare le life skills. Come promuovere le abilità psico-sociali e affettive secondo l'organizzazione Mondiale della Sanità*, Erickson, Trento 2004
- UN OHCHR, *Convention on the Rights of the Child*, <https://www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child>
- Gruppo CRC, *I principi generali della CRC*, <https://grupprocrc.net/tema/i-principi-general-della-crc/>
- Biemmi I., Scognamiglio N., "Verso una pedagogia dei diritti", Save The Children Italia, <https://s3.savethechildren.it/public/files/upload/s/pubblicazioni/guida-insegnanti-verso-una-pedagogia-dei-diritti.pdf>
- Linee guida sul diritto alla partecipazione di bambini, bambine, adolescenti e giovani in Save the Children Italia, <https://s3-www.savethechildren.it/public/allegati/linee-guida-sul-diritto-alla-partecipazione-di-bambini-bambine-adolescenti-e-giovani.pdf>
- ECG, *Strategia italiana per l'educazione alla cittadinanza globale*, 2018 <https://www.info-cooperazione.it/wp-content/uploads/2018/02/Strategia-ECG.pdf>
- Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile, <https://www.agenziacoesione.gov.it/comunicazioni/agenda-2030-per-lo-sviluppo-sostenibile/>
- Bollettino OMS, *Skills for Life*, n.1, 1992
- Bian L., Leslie S. J. e Cimpian A., *Gender stereotypes about intellectual ability emerge early and influence children's interests*, in *Science* 27, gennaio 2017: Vol. 355, edizione 6323, pp. 389-391: 10.1126/science.aah6524. Consultato all'indirizzo: <https://science.sciencemag.org/content/355/6323/389>
- Save the Children, *Domani (IM)possibili. Indagine nazionale su povertà minorile e aspirazioni*. 2024

- Save the Children, La lampada di Aladino. L'indice di Save the Children per misurare le povertà educative e illuminare il futuro dei bambini in Italia, 2014

## SEZIONE 2

### AMBITI TEMATICI



#### APPRENDIMENTI IN AMBITO NON FORMALE

- Becciu M., Colasanti A.R., *La promozione delle capacità personali - teoria e prassi*, FrancoAngeli, 2015
- Kolb D., *Experiential Learning: Experience as the source of learning and development*, White Lotus, 1984
- Castoldi M., *Costruire unità di apprendimento: guida alla progettazione a ritroso*, Carocci, 2017
- Unione Europea FSE, Ministero del Lavoro, della Salute e delle Politiche Sociali, Isfol, *“Il mediatore culturale in sei Paesi europei”*, a cura di S. Casadei, M. Franceschetti
- Unione Europea FSE, Ministero del Lavoro, della Salute e delle Politiche Sociali, Isfol, *“Ricerca esplorativa e conoscitiva sulla figura del mediatore Culturale in ambito nazionale e comunitario”*, a cura di E. Melandri, 2009
- Save the Children, Il mio primo italiano - <https://www.savethechildren.it/cosa-facciamo/pubblicazioni/il-mio-primo-italiano-piccolo-manuale-di-lingua-italiana>
- Cornoldi C., De Beni R., Gruppo MT, *Imparare a studiare: Strategie, stili cognitivi, metacognizione e atteggiamenti nello studio*, Erickson, 2020
- Demo H., *Didattica aperta e inclusione*, Erickson, 2016
- Gruppo Valutazione MCE, *Pedagogia dell'emancipazione e valutazione*, MCE, 2020
- Lotti A., *Problem-Based Learning: Apprendere per problemi a scuola: guida al PBL per l'insegnante*, Franco Angeli, 2018
- Seligman M.E., *Learned optimism. How to change your mind and your life*, Knopf, 1990 (trad. it. *Imparare l'ottimismo. Come cambiare la vita cambiando pensiero*, Giunti, Firenze, 2017)



#### COMPETENZE DIGITALI E STEM

- Manuale formativo per educatori/trici Punti Luce Save the Children: “Nel Nostro Tempo: un viaggio per crescere e imparare oltre diversità e pregiudizi”, [https://s3-www.savethechildren.it/public/files/Nel\\_Nostro\\_Tempo\\_Viaggio\\_Per\\_Crescere\\_Imparare\\_Oltre\\_Diversit%C3%A0\\_Pregiudizi.pdf](https://s3-www.savethechildren.it/public/files/Nel_Nostro_Tempo_Viaggio_Per_Crescere_Imparare_Oltre_Diversit%C3%A0_Pregiudizi.pdf)
- Manuale formativo per i docenti delle scuole: “Imparo Con Il Sorriso: credendo in me, abbracciando la diversità, andando oltre i pregiudizi”, [https://s3-www.savethechildren.it/public/files/Curriculum\\_Docenti\\_Attivit%C3%A0\\_Laboratoriali.pdf](https://s3-www.savethechildren.it/public/files/Curriculum_Docenti_Attivit%C3%A0_Laboratoriali.pdf)
- Barriere sociali e di genere alla formazione e all'educazione stem tra i/le giovani in situazione di povertà educativa in Italia [https://s3-www.savethechildren.it/public/files/Barriere\\_Sociali\\_di\\_Genere\\_alla\\_Formazione\\_all\\_Educazione\\_STEM\\_tra\\_Giovani.pdf](https://s3-www.savethechildren.it/public/files/Barriere_Sociali_di_Genere_alla_Formazione_all_Educazione_STEM_tra_Giovani.pdf)
- A, B, C... STREAM! Quality Standards per sviluppare le human skills attraverso laboratori STEM, [https://s3-www.savethechildren.it/public/files/Abc\\_Quality\\_Standards\\_for\\_Childrens\\_STEM\\_Programs.pdf](https://s3-www.savethechildren.it/public/files/Abc_Quality_Standards_for_Childrens_STEM_Programs.pdf)
- Save the Children. (2018). Girls in STEM: Encouraging Participation and Breaking Barriers
- Save the Children UK. (2020). STEM Education for Girls: Empowering the Next Generation of Innovators
- Save the Children. (2021). STEM in Humanitarian Contexts: Adapting Education to Foster Innovation
- Save the Children US. (2019). Bridging the Gap: How STEM Can Close the Educational Divide for Girls in Low-Income Countries
- Save the Children. (2022). Digital Education and STEM: Preparing Children for the Future Workforce



## PARTECIPAZIONE E AMBIENTE

- Sorzio P., *Dewey e l'educazione progressiva*, Carocci, 2024
- Donnarumma M., *Diritti di cittadinanza*, Palombi & Partner, 2006
- Antonelli M., Massari E.C.S., *Verso il 2030. Educare alla cittadinanza attiva attraverso la sostenibilità alimentare e ambientale*, Equilibri, 2020
- Camatta M., Destro S., Rapetti E., *L'educazione, la cittadinanza e il mondo*, 2020
- Musio M., *Promuovere la partecipazione giovanile nel contrasto alla dispersione scolastica e alla povertà educativa. Linee Guida*, Save the Children Italia, 2022
- Surian A., Berbeglia P., Delrio P., Vanoni F., *Strategia Italiana per l'educazione alla cittadinanza globale*, 2018
- De Marzo G., *Per amore della terra. Libertà, giustizia e sostenibilità ecologica*, Castelvevchi, 2018



## PREVENZIONE E CONTRASTO DEL FENOMENO NEET

- Pagnin C., Soffiato E., *10 storie di orientamento scolastico per genitori e ragazz\**, CLEUP, 2020
- Save the Children, *Manuals, Toolkits and Guidance. Common Approach Steps to Protect*
- <https://image.savethechildren.org/common-approaches-catalogue-2020-ch1455299.pdf-ch11044406.pdf/n25ru1ji6qrx1208nhbl2q1a8ck5333l.pdf>



## ARTE E CULTURA

- La pedagogia del desiderio di M. C. Carvalho e il Progetto Axé  
<https://www.projetoaxe.org/arteducazione/>
- Goleman V.D., "Alfabetizzazione emozionale", in *Intelligenza emotiva - Che cos'è e perché può rendere felici*, pagg. 371-476, BUR, 2013
- Travaglini R., *Pedagogia del gioco e educazione. Sviluppo, apprendimento, creatività*, Franco Angeli 2021
- Garvey C., *Il gioco. L'attività ludica come apprendimento*, Armando Editore, 2009



## BENESSERE PSICOFISICO E SOCIALE

- Siegel D.J., *La mente relazionale - neurobiologia dell'esperienza interpersonale*, Raffaello Cortina Editore, 2013
- Gazda G.M., *Sviluppo delle relazioni umane - manuale per gli educatori*, IFREP Roma, 1991
- Rogers C.R., *On becoming a person*, Houghton Mifflin Company, 1961
- Laborde S., Dosseville F., e Allen M. S., *Emotional intelligence in sport and exercise: A systematic review. Scandinavian journal of medicine & science in sports*, 26(8), 862-874, 2016
- Pesce C., Marchetti R., Motta A., Bellucci M., *Joy of moving. Movimenti & immaginazione. Giocare con la variabilità per promuovere lo sviluppo motorio, cognitivo e del cittadino*, Calzetti Mariucci Editori, 2023
- Save the Children, *Officina del benessere*.  
<https://benessere.savethechildren.it/>
- Say A., *Kamishibai man*, Houghton Mifflin Company Boston, 2010
- Dal Zovo S., *Mindfulness e Benessere a Scuola: attività per migliorare la consapevolezza emotiva e imparare a gestire le difficoltà*, Erickson, 2020

- Riscriviamo il Futuro  
[https://s3.savethechildren.it/public/files/uploads/pubblicazioni/limpatto-del-coronavirus-sulla-poverta-educativa\\_0.pdf](https://s3.savethechildren.it/public/files/uploads/pubblicazioni/limpatto-del-coronavirus-sulla-poverta-educativa_0.pdf)
- Save the Children, il progetto Kinder Joy of Moving. <https://www.savethechildren.it/blog-notizie/kinder-joy-moving-il-progetto-lo-sviluppo-motorio-dei-bambini>

### LE SCHEDE DI ATTIVITÀ

- Lecoq J., *Il corpo poetico: un insegnamento della creazione teatrale*, Ubulibri, 2000
- Levi Moreno J., *Psicodramma e vita*, Rizzoli, 1973
- Levi Moreno J., *Manuale di psicodramma: il teatro come terapia*, Astrolabio, 1985
- Carioli J., *I sentimenti dei bambini. Spremuta di poesie in agrodolce*, Mondadori, 2024
- Mckee D., *Elmer, l'elefante variopinto*, Mondadori, 2018

# LE SCHEDE DI ATTIVITÀ

## Le schede di attività

Le attività selezionate e raccolte in questa parte sono state elaborate e sperimentate dai partner territoriali dei Punti Luce. In ognuna è indicato l'argomento e la fascia d'età, oltre che i tempi, gli obiettivi, i metodi e i commenti dei partecipanti che vi hanno preso parte.

**Per rendere immediata la ricerca delle schede, queste sono divise in tre colori che indicano tre fasce di età:**

**6-10 ANNI**

**11-13 ANNI**

**14- 17 ANNI**

Le attività possono essere rielaborate e adattate a seconda del contesto e dei partecipanti, con l'obiettivo che si mettano in gioco in prima persona accrescendo le proprie competenze, e che acquisiscano la consapevolezza circa le proprie possibilità. Le attività mirano, inoltre, a rafforzare la collaborazione nei gruppi, avvalorare le differenze e riflettere sulla ricchezza della diversità.

È importante creare sempre un clima e degli spazi accoglienti, rispettosi, protetti, in cui ognuno e ognuna possa sentirsi libero e libera da giudizi, felice di conoscersi e abbattere i pregiudizi. Bambini, bambine e adolescenti possono sperimentare la tecnologia e l'innovazione e imparare divertendosi. Al contempo hanno la possibilità di muoversi, fare sport, conoscere stili di vita sani.

Ogni attività dev'essere (co)progettata e adattata al gruppo di partecipanti, essere inclusiva e prevedere momenti di restituzione finale per parlare di come si è vissuta l'esperienza.

Ci auguriamo che questi spunti possano stimolare nuove idee e iniziative da parte di chi legge, nell'ottica dello scambio di buone pratiche.

### GLI AMBITI TEMATICI



APPRENDIMENTI IN  
AMBITO NON FORMALE



COMPETENZE DIGITALI  
E STEM



PARTECIPAZIONE  
E AMBIENTE



PREVENZIONE E CONTRASTO  
DEL FENOMENO NEET



ARTE  
E CULTURA



BENESSERE PSICOFISICO  
E SOCIALE



SOSTEGNO ALLA  
GENITORIALITÀ 6/17 ANNI



**ILLUMINIAMO  
IL FUTURO**



## Quando si mangia?



- 6-10 anni



- Conoscere la stagionalità dei cibi e l'importanza di una alimentazione basata su prodotti di stagione e a km 0



- 45 minuti



Attività di movimento a squadre legata alla conoscenza della stagionalità della frutta e degli ortaggi e alla comprensione dell'importanza della alimentazione a km 0.

- 1 Ci si dispone in cerchio. Al gruppo si propongono le domande "Quali frutti e ortaggi state mangiando in questo periodo?" oppure "i pomodori e le melanzane li troviamo tutto l'anno nel nostro orto?"

- 2 Una volta stimolata la riflessione sui temi legati alla stagionalità e alla frutta fuori stagione si propone un gioco a squadre e di movimento. Il gruppo viene diviso in due. Ogni squadra forma una fila posizionandosi dietro una carriola (giocattolo).
- 3 A una certa distanza (circa 10m) vengono disposte, a terra o su un ripiano, una serie di carte raffiguranti frutta e ortaggi delle stagioni (40/50 carte).
- 4 Ad ogni squadra viene affidata una stagione e procedendo con una modalità a staffetta ogni squadra dovrà raccogliere, uno per volta, una carta raffigurante un frutto o una verdura della stagione assegnata mettendola nella carriola. Dovrà poi ritornare alla fila dei compagni di squadra, lasciare la carta e la carriola al compagno che ripete la stessa azione.
- 5 Il gioco termina quando tutti i membri delle due squadre hanno raccolto almeno una carta.
- 6 L'esperienza si conclude con la verifica finale delle carte raccolte con l'aiuto del cartellone su cui sono raffigurate le 4 stagioni e i prodotti che si trovano nell'orto e un confronto di gruppo sui cibi di stagione.

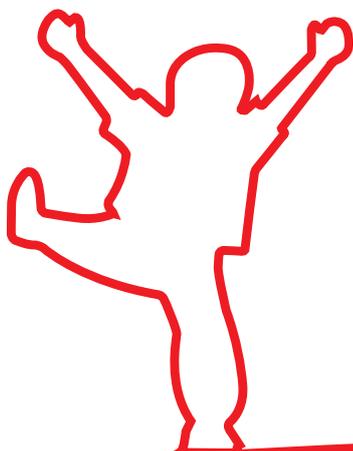


### TECNICHE UTILIZZATE

- Cooperative learning
- Learning by doing



*Mi sono sentito  
un vero contadino  
esperto!*





ARTE  
E CULTURA



BENESSERE PSICOFISICO  
E SOCIALE



Save the Children

## Giocantico



ETÀ

- 6-10 anni



OBIETTIVI

- Stimolare la creatività
- Sviluppare la motricità fine
- Stimolare il pensiero logico-matematico
- Stimolare riuso e riciclo dei materiali di scarto



TEMPO

- 2 ore



SVOLGIMENTO

Questa attività prevede la realizzazione di un gioco artigianale utilizzando materiali di recupero: si possono usare cartoni, scatole, pezzi di legno, stecchetti del gelato, e altri materiali facilmente reperibili.

- 1 Si chiede al gruppo di recuperare delle scatole di cartone di diverse dimensioni.
- 2 Si inizia ritagliando la scatola, eliminando o accorciando le parti che non servono fino ad ottenere un quadrato o un rettangolo che sarà il "campo" da gioco.

- 3 Al centro del "campo" si disegna una forma a piacere, può essere una forma geometrica, astratta, la sagoma di un animale o quello che si preferisce.

- 4 Una volta disegnata e colorata la forma si disegnano dei piccoli cerchietti all'interno del disegno e ognuno di questi viene "scavato" leggermente (un foro senza uscita, per permettere alle palline di fermarsi lì una volta che si muove la scatola).

- 5 Si ricavano a questo punto dei manici lateralmente per impugnare il gioco.

- 6 Si inseriscono le palline.

- 7 Si inizia a giocare. Lo scopo del gioco è far entrare le palline nei fori.

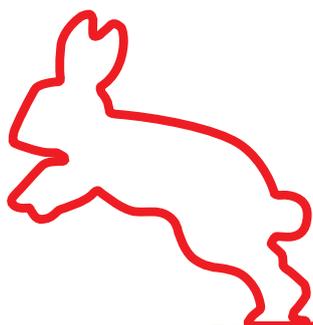


TECNICHE UTILIZZATE

- Learning by doing
- Riciclo creativo



*È stato molto divertente costruire un gioco con le mie mani invece di comprarlo come faccio di solito, non pensavo di poter fare una cosa del genere, è stato divertente, mi sono sentita molto presa dal gioco.*



BENESSERE PSICOFISICO  
E SOCIALE



## Collage collettivo



### ETÀ

- 6-10 anni (adatto anche a 11-14)



### OBIETTIVI

- Accrescere la motivazione e la consapevolezza di sé attraverso la creatività
- Stimolare il senso di appartenenza del gruppo di lavoro
- Incentivare la collaborazione e la cooperazione



### TEMPO

- 2 ore



### SVOLGIMENTO

L'attività, divisa in più fasi di lavoro, porta alla costruzione di un'opera che rappresenta la collettività delle emozioni del gruppo. Rappresenta al contempo un momento di espressività creativa e di esternazione delle proprie emozioni.

- 1 Dopo aver risposto alla domanda "Di che colore ti senti oggi?" e aver scelto il colore con cui lavorare, ad ogni partecipante viene consegnato un foglio bianco formato A4 ed

un pennarello sul quale dovrà disegnare un tracciato che rappresenti il suo stato d'animo in questo periodo. L'unico vincolo di questa richiesta è quello di partire con la linea da un lato del foglio ed arrivare al lato opposto, a qualsiasi altezza si voglia.

- 2 Una volta concluso questo passaggio i partecipanti dovranno riuscire a collegare tutti i tracciati unendo i vari fogli (dove finisce una linea ne deve iniziare un'altra) costituendo una forma chiusa che rappresenta la sagoma entro la quale realizzare i collage.
- 3 Si attaccano i fogli su un cartellone e a questo punto, partendo dalla propria linea, i partecipanti ritagliano immagini (da giornali, riviste, ecc..) del colore scelto in partenza e iniziano a riempire con la tecnica del collage una porzione del grande foglio condiviso partendo dalla propria linea e muovendosi verso le altre per poi incontrarsi con gli altri collage e ottenere una sagoma multicolore.

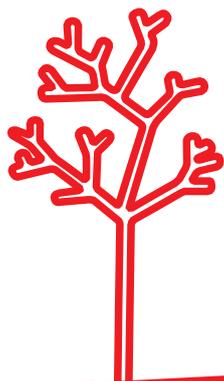


### TECNICHE UTILIZZATE

- Collage
- Disegno



*Mi ha fatto sentire bene tagliare e strappare la carta dalle riviste come volevo io e scegliere il colore che mi rappresentava.*



BENESSERE PSICOFISICO  
E SOCIALE



## Movimento Creativo



### ETÀ

- 6-10 anni



### OBIETTIVI

- Offrire uno "spazio protetto" dove sviluppare le proprie potenzialità creative e artistiche e dove bambini e bambine possano incontrarsi in una relazione profonda e naturale libera dalle barriere soggettive, culturali e sociali insite nella comunicazione verbale
- Offrire la possibilità di fruire del canale espressivo come porta d'accesso del proprio mondo interno



### TEMPO

- 50 minuti per i più piccoli  
fino 2 ore per i più grandi



### SVOLGIMENTO

Per svolgere questa attività è necessario strutturare il percorso come lavoro di gruppo che coinvolga bambine e bambini nella sperimentazione di sé attraverso l'uso del corpo e della voce con fini espressivi e comunicativi.

- 1 Si sceglie un tema attorno al quale sviluppare le attività.



- 3 Si predispongono per ogni incontro strumenti che stimolano l'immaginazione e la creatività, quali oggetti (piume, stoffe, palloncini, elastici...) immagini, suoni, musiche, dalle quali sviluppare improvvisazioni e partiture corporee e vocali.

- 4 A partire dal tema scelto, in questo caso i quattro elementi, si propongono 4 incontri, uno per ogni elemento, scegliendo di svolgere l'attività all'aperto o al chiuso a seconda degli esercizi proposti.

**Incontro 1** Terra. Si lavora sul radicamento, sulle camminate e sul senso del peso: camminare a piedi scalzi sul prato, sulla sabbia, toccare la terra, annusarla. Esercizi di equilibrio.

**Incontro 2** Aria. Si lavora sul respiro esplorando varie tecniche di respirazione e sulla leggerezza, attraverso l'esplorazione di materiali leggeri e il loro utilizzo per la costruzione di piccole coreografie di movimento.

**Incontro 3** Acqua. Si lavora sulla fluidità del movimento e sulla costruzione di piccole coreografie ispirate all'immagine dell'acqua.

**Incontro 4** Fuoco. Si lavora sull'energia, i vari modi di canalizzarla attraverso il movimento, la voce e il gesto. Saranno proposte piccole coreografie ispirate all'immagine del fuoco.



### TECNICHE UTILIZZATE

- Danza
- Drammatizzazione
- Improvvisazioni: corpo, voce, gesto
- Tecniche di rilassamento



*Mi sono sentito come un albero, come un salice piangente, perché oggi mi sento triste.*

APPRENDIMENTI IN  
AMBITO NON FORMALE



## Didattica in gioco



### ETÀ

- 6-10 anni



### OBIETTIVI

- Rafforzare le conoscenze linguistiche
- Potenziare le abilità comunicative e la collaborazione tra pari



### TEMPO

- 2 ore



### SVOLGIMENTO

L'attività si svolge preferibilmente in esterna ma può essere facilmente adattata a spazi coperti e mira ad esercitare il lessico, per questo risulta particolarmente indicata in presenza di bambini e bambine non italofofoni. Le parole possono essere tradotte nelle differenti lingue presenti.

- 1 Bambini e bambine si dispongono in due o più file mentre di fronte a loro vengono disposte delle lettere (cartoncini ritagliati, lettere di scarabeo, fogli di carta).

- 2 Inizia la staffetta: ogni partecipante, in un tempo dato, corre a prendere una lettera e la riporta in una zona condivisa con la propria squadra. Il gioco va avanti per un numero determinato di giri e termina quando la fila torna alla disposizione di partenza.
- 3 Quando questa parte è finita, la squadra si riunisce e deve comporre quante più parole possibili con le lettere raccolte. La squadra che compone più parole si aggiudica la sfida.

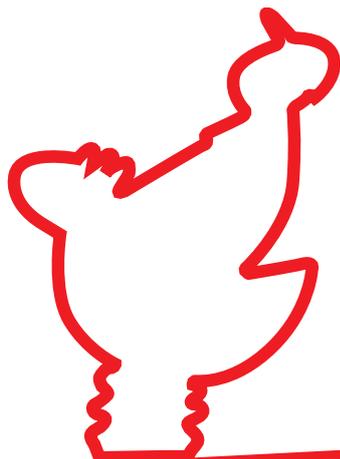


### TECNICHE UTILIZZATE

- Apprendimento attraverso il gioco



*Se mi impegno  
ce la farò!*



COMPETENZE DIGITALI  
E STEM

BENESSERE PSICOFISICO  
E SOCIALE



Save the Children

## Diamo vita a Elmer



### ETÀ

- 6-10 anni



### OBIETTIVI

- Valorizzare le differenze
- Conoscere gli elementi base di programmazione
- Lavorare in gruppo
- Avvicinare alla lettura
- Sviluppare fantasia e creatività



### TEMPO

- 2 incontri da 1 ora (in ogni incontro si svolgono 2 fasi)



### SVOLGIMENTO

L'attività si sviluppa attorno alla lettura del testo Elmer, L'elefante variopinto di D. McKee e si sviluppa in 4 fasi.

- 1 Si legge il libro *Elmer, L'elefante variopinto* di David McKee<sup>1</sup> e, subito dopo, si dà il via a una breve discussione sull'importanza di essere sé stessi e sul valore delle differenze.

- 2 Ogni bambino e bambina ha la possibilità di decorare una sezione della sagoma di Elmer precedentemente preparata dagli/le operatori/trici con materiali di recupero.

- 3 Si rendono interattive alcune zone della sagoma utilizzando del materiale conduttivo e collegandole, tramite cavi cocodrillo, ad una scheda programmabile che consente di rendere interattivi degli oggetti (es. Makey Makey).

- 4 Si realizza infine un percorso utilizzando un ambiente di programmazione online e gratuito (es. Scratch) per poter raccontare la storia di Elmer semplicemente toccando le varie zone della sagoma rese conduttive.



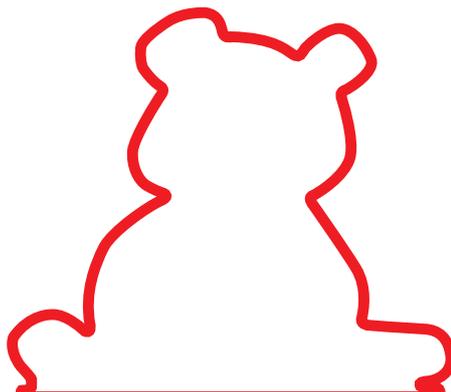
### TECNICHE UTILIZZATE

- Lettura collettiva ad alta voce
- Tinkering
- Basi della programmazione
- Making



*Mi è piaciuto creare Elmer perché è tutto colorato e morbido e mi fa ridere quando parla.*

<sup>1</sup> McKee D., *Elmer, L'elefante variopinto*, Mondadori, 2018



APPRENDIMENTI IN  
AMBITO NON FORMALE



## Conosco la mia città



### ETÀ

- 11-13 anni



### OBIETTIVI

- Conoscere il quartiere e la città
- Riflettere sul diritto di partecipazione e sull'importanza di vivere il proprio territorio sviluppando una educazione alla cittadinanza



### TEMPO

- 2 ore per ogni uscita



### SVOLGIMENTO

L'attività prevede la creazione di un album fotografico che racconti le visite alla scoperta della città e che sia accompagnato dalla descrizione dell'esperienza con parole, rappresentazioni simboliche e racconti.

- 1 Si esaminano la mappa e i luoghi di interesse della città o del quartiere. Si cercano informazioni e si definiscono i siti da visitare, definendo un programma da seguire. Nel programma si indica anche chi fa cosa ogni volta, nello specifico: chi fa le foto, chi scrive il racconto dell'uscita, chi raccoglie i commenti del gruppo.

- 2 Si prende contatto con i luoghi da visitare (musei, siti archeologici, ecc.) e si procede con l'organizzazione delle eventuali visite guidate. Al termine di ogni uscita si propone una restituzione in classe su cosa si è visto, elementi storici, luoghi di divertimento, tutto ciò che colpisce l'attenzione. Si riflette inoltre su come ci si sente in ogni luogo e cosa si può fare per viverlo al meglio.

- 3 Si elabora un collage fotografico con le foto scattate e selezionate, si aggiungono i commenti fatti di volta in volta ed eventuali altri elementi raccolti nel gruppo.

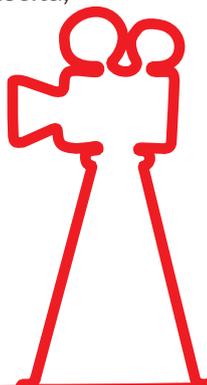


### TECNICHE UTILIZZATE

- Utilizzo di supporti digitali per le mappe
- Circle time
- Attività in piccoli gruppi
- Fotografia



*Non avrei mai  
pensato che ci fossero  
così tante cose belle  
vicino a casa mia!*



APPRENDIMENTI IN  
AMBITO NON FORMALE

ARTE  
E CULTURA

BENESSERE PSICOFISICO  
E SOCIALE



Save the Children

## “Di mille una ce n'è”



### ETÀ

- 11-13 anni (adatto anche a 6-10)



### OBIETTIVI

- Stimolare la creatività
- Promuovere la lettura
- Far emergere punti di vista differenti



### TEMPO

- 2 ore



### SVOLGIMENTO

Questa attività prevede la reinterpretazione di favole, fumetti, fiabe o storie attraverso l'aggiunta di personaggi inventati. Si riproduce la sequenza sottoforma di fumetto inserendo l'elemento di novità e scrivendo un mini dialogo tra i personaggi coinvolti.

- 1 Nella prima fase viene svolto un brainstorming su tutte le favole/fiabe/cartoni animati comuni (l'input è: quale fiaba/favola/cartone animato conosci?).

- 2 Ciascun partecipante sceglie una di queste che poi andrà a rivisitare stravolgendone un elemento, ad esempio aggiungendo/modificando un personaggio.

- 3 Dopo aver modificato un elemento/aspetto della fiaba, viene realizzata la striscia del fumetto che rappresenta, per l'appunto, la storia, o il personaggio, rivisitati.

- 4 In chiusura dell'attività ogni partecipante racconta al gruppo il suo fumetto.

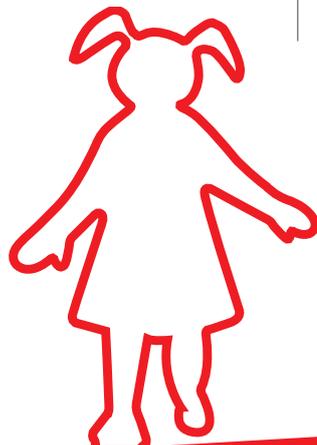


### TECNICHE UTILIZZATE

- Fumetto
- Circle time



*Mi piace fare quest'attività perché è molto creativa, divertente e stimola a giocare con storie e personaggi, mi sono molto divertita, anche a sentire e vedere i fumetti degli altri.*



APPRENDIMENTI IN  
AMBITO NON FORMALE



## Quante ne so?



### ETÀ

- 11-13 anni (adatto anche 14-17)



### OBIETTIVI

- Favorire una maggior consapevolezza sui fattori che portano alla scelta della scuola secondaria di secondo grado
- Supportare uno spazio di confronto su aspettative dei ragazzi/e e delle famiglie per il loro futuro
- Utilizzare il movimento come stimolo per una riflessione condivisa



### TEMPO

- 2 ore



### SVOLGIMENTO

All'interno di un percorso di più incontri sul tema dell'orientamento alla scuola secondaria di secondo grado, si creano cinque categorie di prove con azioni guidate dal lancio di un dado i cui lati hanno un'icona per ogni categoria (quiz, punto di domanda, bivio, la sfida, mettiti nei panni di). Nella sesta faccia del dado si può ripetere un'icona a scelta ed eventualmente aggiungere altre domande. I quesiti e le prove portano i partecipanti a ragionare sulle scelte del futuro (scuola, interessi, ecc.)

#### Quiz:

- Tre zone della città che si possono raggiungere dal Punto Luce (dalla scuola, ecc.)
- Tre tipi scuole superiori che conosci
- Cosa serve per andare all'università?

- Non si può cambiare scuola prima del terzo anno: vero o falso?
- Tutte le scuole superiori durano 5 anni: vero o falso?
- L'iscrizione alla scuola superiore si possono fare fino a giugno: vero o falso?

#### Punto di Domanda:

- Mima cosa vuoi fare da grande
- Disegna una paura per le novità delle superiori
- Mima una materia che ti piace
- Componi una o più rime per descrivere il gruppo
- Mima un cibo che ti piace
- Disegna cosa fai la mattina prima di andare a scuola

#### Bivio:

- Preferisco dormire di più e andare in una scuola vicino casa oppure svegliarmi presto per andare in una scuola in una zona più lontana?
- Preferisco una scuola dove conosco gente nuova o dove conosco già tutti?
- Preferisco scegliere una scuola più difficile ma che mi piace o una scuola più facile ma che mi piace meno?
- Preferisco fare quello che i miei genitori mi dicono per la scuola superiore oppure scegliere una scuola che voglio io senza ascoltare nessuno?

#### La sfida e la prova:

- Fai 10 salti sul posto
- Fai 10 squat
- Fai 5 giri sul posto
- Stai 35 secondi su una gamba sola

#### Mettiti nei panni di!

- Come farebbe x se prendesse un 2 il primo giorno di scuola alle superiori?
- Cosa farebbe x se tutti i suoi amici gli dicessero di andare in una scuola che non gli piace?
- Cosa farebbe x se arrivasse tardi a scuola?
- Cosa farebbe x se ci fosse un litigio a scuola?



### TECNICHE UTILIZZATE

- Attività di movimento
- Dialogo partecipato
- Gioco strutturato



*Non sapevo che  
ci fossero così tante  
scuole!*





## Il Mostro sotto al letto



### ETÀ

- 11-13 anni



### OBIETTIVI

- Entrare in contatto con sé stessi e affrontare le proprie emozioni, quali la paura
- Incentivare la creatività
- Implementare il rispetto reciproco e l'ascolto all'interno del gruppo



### TEMPO

- 2 ore



### SVOLGIMENTO

L'attività permette di esplorare l'emozione della paura con se stessi attraverso la creatività ed è anche un invito a sperimentare tecniche di modellamento e stimolare l'immaginazione e la fantasia.

- 1 Dopo aver diviso i ragazzi e le ragazze sui vari tavoli in piccoli gruppi o coppie, si fornisce ad ognuno di questi un blocco d'argilla, una tovaglietta di silicone e alcuni materiali per la lavorazione dell'argilla. In seguito, si introduce l'attività con la lettura della poesia "Paura" di Janna Carioli<sup>1</sup>.

- 2 A seguire si invitano i ragazzi e le ragazze a modellare individualmente "il loro mostro sotto al letto", rappresentante la loro paura, potrebbe essere sia una paura passata che una presente. L'attività è accompagnata da musiche di sottofondo. Gli educatori e le educatrici possono accompagnare nella riflessione, racconto e approfondimento di ciò che stanno costruendo.

- 3 L'attività si conclude con la disposizione dei vari lavori su diversi vassoi affinché il gruppo possa vedere le rappresentazioni di tutti.



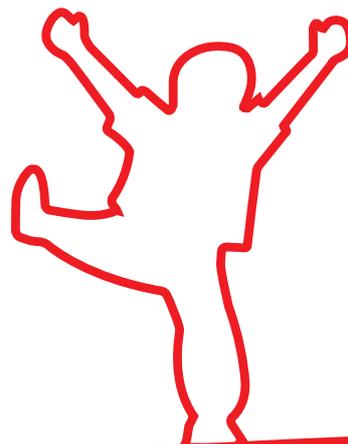
### TECNICHE UTILIZZATE

- Arte e modellazione



*È stato difficile all'inizio pensare alla mia paura.*

<sup>1</sup> Carioli J., *I sentimenti dei bambini. Spremuta di poesie in agrodolce*, Mondadori, 2024





## Gioco e accessibilità



### ETÀ

- 11-13 anni



### OBIETTIVI

- Sviluppare una percezione del sé corporeo e della categoria spazio-tempo
- Sviluppare coordinazione motoria, esercitare memoria e concentrazione, promuovere la sana competizione e il benessere psicofisico
- Parlare di accessibilità dei luoghi stimolando la ricerca di strategie



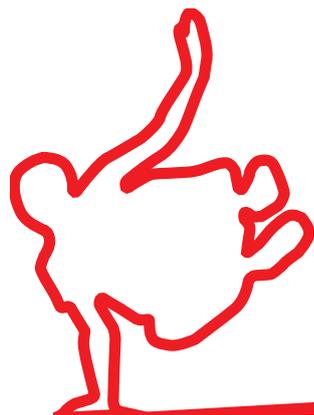
### TEMPO

- 1 ora



### SVOLGIMENTO

L'attività prevede la realizzazione di percorsi accessibili a tutto il gruppo e la successiva gara. Gli ostacoli saranno per tutti e tutte gli stessi, riflettendo quindi sull'accessibilità e sull'importanza di promuovere l'equità e valorizzare le differenze. Un primo momento è di studio e ricerca di strategie su come realizzare un percorso che sia al contempo sfidante e accessibile a tutti e tutte; nella seconda fase si organizza la gara e si verifica l'effettiva accessibilità.



Il percorso psico-motorio proposto si realizza combinando in sequenza diversi oggetti come coni, aste, ostacoli, cinesini che permettono di sviluppare agilità, destrezza, equilibrio, coordinazione e mattoncini di diversi colori che stimolano concentrazione e memoria.

Si dividono ragazzi e ragazze in 2 gruppi, ognuno dei quali ha un capo squadra.

- Una volta costituite le due squadre, queste si dispongono su due file.
- Ogni squadra dovrà immaginare un percorso ad ostacoli che tutti i partecipanti (di entrambe le squadre) possano compiere. I percorsi saranno due, uno per squadra.
- Una volta predisposto lo spazio inizia la gara: si parte uno alla volta e si cronometra. Posi si cronometra l'altra squadra.
- Vince la squadra che avrà completato i due percorsi nei tempi più brevi e senza errori durante l'intera esecuzione.
- Alla fine dell'attività ci si dispone in cerchio e ognuno/a racconta le difficoltà che ha avuto sia nell'immaginare percorsi ad ostacoli "senza ostacoli", che nello svolgerli.



### TECNICHE UTILIZZATE

- Gioco di squadra
- Cooperative learning
- Apprendimento imitativo



*Mi è piaciuto fare questa attività perché è divertente e ho collaborato con i miei compagni di squadra per raggiungere l'obiettivo.*



## Punti di vista



### ETÀ

- 11-13 anni



### OBIETTIVI

- Scoprire punti di vista diversi dal proprio, attraverso la creatività



### TEMPO

- 1 ora



### SVOLGIMENTO

I disegni svolti durante questa attività permettono in modo semplice e immediato di riflettere sulla pluralità dei punti di vista e sulla relatività della propria prospettiva.

- 1 Il gruppo si dispone intorno al tavolo, equidistanti uno dall'altro ed in modo da coprirne l'intero perimetro. Al centro del tavolo sono posizionati oggetti vari in modo da formare una composizione che i bambini/e e ragazzi/e dovranno poi ritrarre dalla propria angolazione.

- 2 Vengono distribuiti fogli, matite, gomme e pastelli per eseguire il disegno

- 3 In plenaria si osservano i lavori svolti in modo tale da aprire il confronto e lo sguardo verso altre visioni, osservando le prospettive degli altri e riflettendo sulla relatività del punto di vista



### TECNICHE UTILIZZATE

- Osservazione e riproduzione
- Disegno
- Circle time



*Se ci si sposta un po' più in qua già cambiano tante cose!*





## La mappa non è il territorio



### ETÀ

- 11-13 anni



### OBIETTIVI

- Ampliare il proprio punto di vista raccontando il quartiere attraverso l'esperienza di chi ci abita
- Ampliare la comprensione che gli altri hanno di noi attraverso la condivisione della propria storia



### TEMPO

- 3 incontri da 2 ore



### SVOLGIMENTO

L'attività prevede la realizzazione di una mappa che contenga i "vissuti" legati al proprio territorio, una personalizzazione dei luoghi che permette di sentirsi più presenti nell'ambiente che si vive.

- 1 Nella prima parte dell'attività, i ragazzi e le ragazze intervistano alcuni abitanti del quartiere, con l'obiettivo di far raccontare il luogo in cui vivono attraverso i loro ricordi e vissuti. Alcune delle domande proposte sono: "Puoi descrivere un posto bello dove porteresti qualcuno? Perché per te è importante?", "Vorrei che il mio quartiere fosse pieno di... e vuoto di... perché?", "Qual è stato il momento più bello che hai vissuto nel quartiere? E il più brutto?".

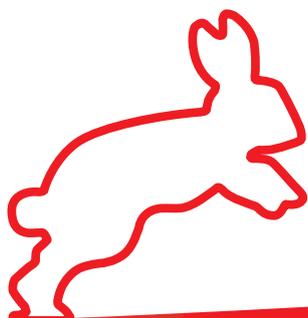
- 2 Dopo la condivisione delle risposte, nella seconda parte dell'attività, i ragazzi e le ragazze costruiscono la propria mappa.
- 3 Scelgono un'immagine che li rappresenta in questo momento della loro vita (tra le numerose immagini messe a disposizione dagli educatori) e la incollano al centro di un foglio.
- 4 Successivamente, costruiscono attorno ad essa il proprio "territorio" attraverso disegni o scritte, includendo luoghi o persone significative, ricordi, stati d'animo, cose che li riempiono o cose che mancano.
- 5 Il laboratorio si conclude con la condivisione degli elaborati.

**VARIANTE:** Si possono raggiungere gli stessi risultati attraverso un gioco di posizione: i partecipanti si dispongono in uno spazio in cui individuano un punto geografico di riferimento (es. la città dove si trovano) e a seguire un conduttore/trice fa diverse domande che incoraggiano i partecipanti a posizionarsi nello spazio rispetto al centro concordato e a spiegare liberamente agli altri/e il perché della propria scelta (es. Dove sei nato? Dove hai trascorso momenti indimenticabili? Dove ti sei sentito tradito? ecc.).



### TECNICHE UTILIZZATE

- Intervista narrativa
- Approccio partecipativo
- Tecnica del collage
- Gioco di posizione



*Non pensavo che ci fossero così tante persone che fanno cose diverse nel nostro quartiere. Da quello che mi diceva la mamma pensavo che fossimo in un quartiere un po' povero.*

APPRENDIMENTI IN  
AMBITO NON FORMALE

COMPETENZE  
DIGITALI E STEM



## Lettura e *stop motion*



### ETÀ

- 11-14 anni



### OBIETTIVI

- Promuovere la lettura
- Sviluppare competenze digitali
- Incrementare e incentivare le capacità creative, artistiche ed espressive



### TEMPO

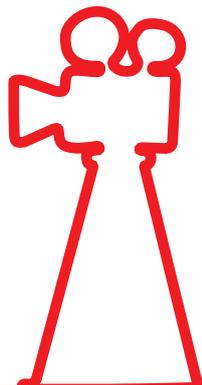
- 2 incontri da 2,5 ore



### SVOLGIMENTO

Questa attività prevede due parti, una di lettura e avvicinamento al testo, l'altra di rielaborazione in forma di *stop motion* di alcune parti della storia.

- 1 Si sceglie un testo che stimoli l'interesse del gruppo e racconti vicende di personaggi che si trovano ad affrontare e superare delle difficoltà. In base all'età e alle preferenze si possono scegliere libri, albi illustrati, fumetti, ecc.
- 2 Si prevede un tempo settimanale di lettura condivisa del testo, o si procede indicando a bambini e bambine di volta in volta le parti da leggere. Il testo può essere letto scenicamente e parallelamente amplificato con l'utilizzo di un'altra forma espressiva, come ad esempio la musica. Si può prevedere un momento di restituzione libera ai/alle partecipanti invitandoli a scrivere i pensieri che emergono di volta in volta.
- 3 Man mano che si avanza con la lettura si propongono momenti di riflessione



sull'argomento, si delineano i tratti dei personaggi e si cominciano ad immaginare possibili finali per la storia.

- 4 Una volta completata la lettura si inizia la seconda parte, ovvero si realizza lo *stop motion*.
- 5 Si introducono i bambini e le bambine alla tecnica dello *stop motion* attraverso la visione di filmati di animazione, spiegando come questa tecnica permetta di dare vita alle immagini in modo creativo e dinamico.
- 6 A questo punto si definiscono scene e personaggi: il gruppo viene diviso in sottogruppi o coppie e il compito sarà quello di scegliere il pezzo da riprodurre.
- 7 Utilizzando cartoncini per gli sfondi, plastilina per i personaggi, e altri materiali facilmente reperibili, o riutilizzabili, bambini e bambine vengono guidate nella realizzazione.
- 8 terminate tutte le scene si procede con lo *stop motion* (si realizzano una serie di scatti fotografici cambiando di volta in volta la posizione dei personaggi all'interno della scena e al termine si animano le foto attraverso il video).
- 9 Si conclude l'attività con la presentazione degli elaborati, offrendo a ciascun partecipante l'opportunità di condividere la propria creazione e raccontare il processo creativo che li ha portati a realizzarla.



### TECNICHE UTILIZZATE

- *Stop motion*
- Lettura animata
- Disegno e modellazione
- Making



*Ho imparato a fare i film!*



## Sfida dei canguri



### ETÀ

- 11-13 anni



### OBIETTIVI

- Rafforzare il pensiero logico e computazionale e le conoscenze in ambito STEM
- Promuovere le capacità nell'ambito del coding e della programmazione



### TEMPO

- 2 ore



### SVOLGIMENTO

L'attività è incentrata sulla robotica educativa e si pone l'obiettivo di progettare e realizzare prototipi capaci di far muovere un robot senza ruote. Il laboratorio prevede l'uso di kit di robotica per ragazzi e ragazze.

- 1 Nella prima fase del laboratorio i giovani partecipanti vengono suddivisi in tre squadre di lavoro, tenendo conto delle capacità ed inclinazioni (es. competenze logico-matematiche, tecniche di programmazione, etc.) In ciascuna squadra verrà richiesto ai ragazzi di lavorare a coppie per costruire un modello di canguro la cui locomozione non potrà avvenire su ruote.

- 2 Successivamente si avvierà una discussione sui metodi individuati per consentire il movimento ai canguri.
- 3 Ogni gruppo viene dotato di un dispositivo elettronico (PC portatile) e un kit di robotica (ad esempio: Lego Education Spike) e sarà guidato da un facilitatore nella creazione del progetto, ovvero di un canguro che possa muoversi in avanti e indietro.
- 4 Successivamente i partecipanti dovranno collegare il canguro-robot al PC (mediante cavo USB o Bluetooth) e procederanno alla programmazione dei comandi che consentono al prototipo di effettuare gli spostamenti.
- 5 Il laboratorio si conclude con una gara tra i canguri realizzati.

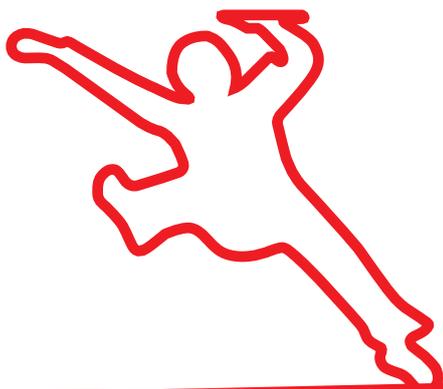


### TECNICHE UTILIZZATE

- Robotica
- Programmazione
- Tinkering
- Making



*Posso fare cose che funzionano davvero... mi sono sentita come un'inventrice.*



## A tu per tu con la rabbia

### **ETÀ**

- 14-17 anni

### **OBIETTIVI**

- Conoscere la propria e altrui dimensione emotiva
- Allenare le competenze sociali nell'area delle relazioni sociali e della comunicazione
- Aumentare le strategie di coping in situazioni stressanti e sgradevoli

### **TEMPO**

- 1 ora

### **SVOLGIMENTO**

L'emozione esplorata è la rabbia: dalla fisiologia alla cognizione, all'espressione e alla manifestazione.

L'attività prevede due momenti, uno di giochi (1 sportivo e 1 di ruolo) e l'altro metacognitivo.

- 1** Il gioco sportivo è "Il gioco della lotta" il quale prevede che i ragazzi e le ragazze a turno e in coppia, entro uno spazio

delimitato, "lottino" seguendo delle regole prestabilite e nel rispetto delle stesse.

La lotta non è una lotta basata sull'aggressione, ma sull'utilizzo controllato della forza, della direzione, della strategia. In un clima di rispetto e di fair play - dove è bandito il tifo ed è previsto un saluto finale ed iniziale tra gli sfidanti - i due devono posizionare le loro mani sulle spalle altrui e spingere il compagno fuori dalla linea che delimita lo spazio.

- 2** Il secondo gioco è "insulti numerici". Una coppia va al centro di un luogo indetificato come scena e drammatizza un litigio per 3 minuti dove le uniche parole concesse sono numeri, più alto è il numero, più alta è la rabbia espressa.

- 3** Nell'ultima fase ci si dispone in cerchio e si condividono le emozioni provate, si riflette sull'emozione della rabbia e sulle sensazioni che provoca.

### **TECNICHE UTILIZZATE**

- Role playing
- Circle time



*Pensavo di vincere, non so perché. È difficile non arrabbiarsi quando si perde!*





## Di tutto un po(dcast)



### ETÀ

- 11-13 anni



### OBIETTIVI

- Organizzare una redazione con ruoli definiti
- Strutturare i contenuti di un podcast sviluppando competenze di ricerca, scrittura, editing e lavoro di squadra
- Sviluppare riflessioni su argomenti di attualità importanti per i giovani



### TEMPO

- 6 incontri da 2 ore



### SVOLGIMENTO

L'attività prevede l'organizzazione di una redazione, la strutturazione dei contenuti e la realizzazione di una o più puntate di podcast.

- 1 I giovani selezionano un tema di attualità che ritengono particolarmente importante e legato alla loro vita quotidiana, come ad esempio la scuola, le relazioni interpersonali, le attività che si svolgono al Punto Luce.

- 2 Attorno al tema si costruisce un percorso di riflessione e raccolta di contenuti attraverso interviste, giochi a tema, partecipazione a dirette di eventi, ecc.

- 3 Una volta raccolti i contenuti i bambini e le bambine sono coinvolti nell'utilizzo di software open source per la registrazione, il mixing e il montaggio audio, accompagnandoli alla scoperta dei vari formati digitali.

- 4 Il laboratorio si conclude con la registrazione di un podcast, o una serie di questi, da condividere poi con gli altri giovani del territorio.



### TECNICHE UTILIZZATE

- Apprendimento esperienziale
- Educazione alla media literacy
- Lavoro di gruppo
- Brainstorming



*Mi sento lo speaker del Punto Luce, ho un programma che mi rappresenta e mi motiva a frequentare.*





## Superare le paure: Elementi di parkour



### ETÀ

- 14-17 anni



### OBIETTIVI

- Superamento dei propri limiti incrementando le proprie abilità e l'autostima
- Sviluppo del sostegno reciproco e di gruppo
- Prendersi cura dell'ambiente e del quartiere
- Imparare a vivere i luoghi di passaggio come strade e piazze



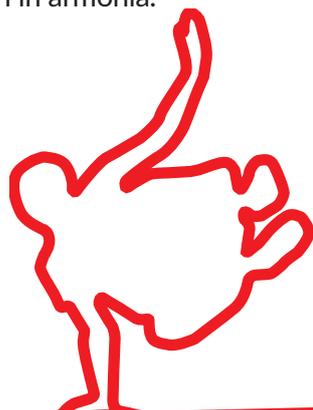
### TEMPO

- 2 ore



### SVOLGIMENTO

L'attività si svolge preferibilmente in esterno in un luogo chiamato spot, il quale è un contesto urbano che presenti degli elementi interessanti come livelli differenti (marciapiedi, muretti, ringhiere), appigli (lampioni, insegne) o semplicemente superfici lisce dove sperimentare la propria fisicità. Il Parkour non è una disciplina competitiva e si pone come finalità il confronto con sé stessi e con gli altri in armonia.



- 1 Prendersi cura del territorio: controllare e valutare lo spot e rimuovere elementi di pericolosità, pulirlo e renderlo vivibile sta alla base della filosofia del parkour.
- 2 Riscaldamento: può essere più tecnico, seguendo schemi motori di base o sotto forma di gioco.
- 3 La sfida con sé stessi è il principio fondamentale. Questa attività serve in prima battuta ad aumentare la consapevolezza di sé e delle proprie capacità. Al netto delle abilità individuali e di gruppo di seguito è proposto un percorso di base adattabile a ogni livello.
- 4 Si parte da un punto A per arrivare a un punto B, determinabile dall'istruttore o dal gruppo. Lo scopo è arrivare da A a B interagendo con il contesto, per esempio facendo una capriola, appendendosi a un albero o a un lampione, passando sotto una ringhiera. Il percorso è replicabile un numero illimitato di volte stimolando i partecipanti a interagire in modo sempre diverso o, stabilendo nuovi punti di partenza e arrivo, imparando a conoscere il quartiere con questa disciplina.



### TECNICHE UTILIZZATE

- Movimento libero
- Esplorazione dello spazio
- Attività sincronizzate
- Respirazione e concentrazione



*È la cosa più divertente che c'è!*

APPRENDIMENTI IN  
AMBITO NON FORMALE

PARTECIPAZIONE  
E AMBIENTE

BENESSERE PSICOFISICO  
E SOCIALE



## Il paese immaginario



### ETÀ

- 14-17 anni (adatto anche a 11-13)



### OBIETTIVI

- Riflettere sui concetti dei diritti e dei doveri
- Cooperare
- Partecipare a un processo democratico



### TEMPO

- 1 ora



### SVOLGIMENTO

- 1 Si introduce l'attività posizionandosi in cerchio ed elencando quelli che sono i diritti e i doveri ritenuti importanti dal gruppo. Si possono leggere articoli della Convenzione dei Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza come stimolo per la riflessione.
- 2 Si legge poi il seguente canovaccio:  
*Immagina di aver scoperto una nuova terra mai abitata, dove non esistono né regole né leggi. Tu e gli altri membri del gruppo vi stabilirete in questa nuova Terra.*

- 3 I partecipanti vengono suddivisi in gruppi: ogni gruppo, dopo aver scelto un nome per questa nuova Terra ha il compito di individuare 10 tra diritti e doveri che sono importanti per l'intero gruppo e di appuntarli sui post-it.

- 4 Quando tutti i gruppi hanno presentato la propria lista si deciderà insieme tramite votazione i diritti e i doveri da raggruppare e si scriveranno su un foglio tutti insieme.

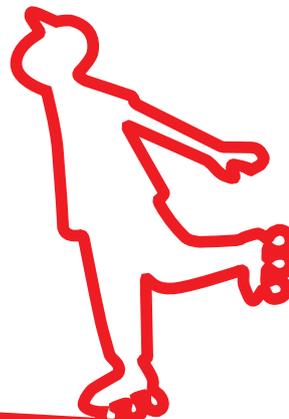


### TECNICHE UTILIZZATE

- Cooperative learning
- Circle time



*Mi piace fare questa attività perché mi sento più grande!*



APPRENDIMENTI IN  
AMBITO NON FORMALE

COMPETENZE DIGITALI  
E STEM



## Divina Commedia 2.0



### ETÀ

- 14-17 anni



### OBIETTIVI

- Approfondire attraverso il gioco la conoscenza delle tecnologie digitali e delle materie STEM
- Potenziare la creatività e il problem solving
- Promuovere l'apprendimento innovativo



### TEMPO

- 4 incontri da 2 ore



### SVOLGIMENTO

- 1 Attraverso una serie di incontri si lavora alla riscrittura creativa di un testo specifico, che può essere selezionato dai ragazzi e dalle ragazze perché ritenuto interessante o perché affrontato a scuola. Un suggerimento può essere la reinterpretazione della Divina Commedia in dialetto locale.
- 2 Una volta selezionato il testo si procede con la selezione di alcune parti salienti e si lavora sulla loro teatralizzazione, magari riscrivendone i testi cambiando linguaggio o inserendo delle modifiche.

- 3 A seguire le parti modificate vengono registrate con la voce dei ragazzi e delle ragazze utilizzando strumentazione semplice come i cellulari o un registratore.
- 4 Terminata la fase di registrazione, si passa alla creazione dello scenario di azione: si costruiscono i personaggi e gli oggetti in plastilina o con le stampati 3D, si realizza il piano d'azione con materiale di vario tipo (cartone, legno, polistirolo, costruzioni, ecc.).
- 5 Nel passaggio successivo si lavora per rendere l'opera animata e interattiva: attraverso la realizzazione di circuiti morbidi\* si consente ad ogni personaggio di attivare la registrazione (realizzata nelle fasi precedenti) ogni qualvolta si passa per una determinata posizione dello scenario.
- 6 Una volta composto lo scenario animato si può prevedere la realizzazione di un video o di una rappresentazione collettiva.

\* Realizzare un circuito morbido significa creare circuiti elettronici con materiali facilmente reperibili come LED diodi, batterie, pongo, tessuti e carta.



### TECNICHE UTILIZZATE

- Tinkering
- Robotica
- Coding
- Making e stampa 3D
- Circuiti morbidi
- Storytelling
- Teatro
- Scrittura



*Non vedo l'ora che ci sia il prossimo incontro, perché ogni volta scopro qualcosa di nuovo.*

BENESSERE PSICOFISICO  
E SOCIALE

SOSTEGNO ALLA  
GENITORIALITÀ 6- 17



Save the Children

## Giù i Tabù



### ETÀ

- Genitori fascia d'età 14-17 anni



### OBIETTIVI

- Supportare la genitorialità su tematiche legate all'adolescenza, alla crescita e alla sessualità



### TEMPO

- 3 incontri di 2 ore



### SVOLGIMENTO

Si organizzano 3 incontri con i genitori con l'obiettivo di confrontarsi sulla comunicabilità e non comunicabilità di alcuni argomenti sensibili quali la crescita, le emozioni e la sessualità.

- 1 Il primo incontro, a seguito di un momento di ice-breaking, prevede l'individuazione da parte dei genitori di alcune parole *tabù* e della condivisione di esperienze personali sul tema individuato (ad esempio: il tema della crescita e di quanto sia importante per gli adolescenti sentirsi liberi di poter esprimere le proprie opinioni e interrogarsi sui cambiamenti e la sessualità).
- 2 In una seconda fase si riportano ai genitori le domande che i ragazzi e le ragazze avrebbero voluto idealmente sottoporli, precedentemente raccolte in un incontro ad hoc svolto

solo con i giovani. Queste domande/riflessioni vengono condivise con i genitori i quali, sotto la guida di personale esperto, possono elaborare delle risposte cercando di abbattere tutti i tabù precedentemente emersi.

- 3 Al termine del percorso si organizza una giornata di *role playing* dove gli adolescenti e i genitori, a coppie, si raccontano reciprocamente e nel gruppo assumono l'identità dell'interlocutore. Questo passaggio favorisce la capacità di immedesimazione nell'altro e stimola una connessione intima tra il vissuto attuale dell'adolescente e il vissuto passato di adolescenza del genitore. Infine, si passa ad una fase di restituzione congiunta dove gli adolescenti raccontano il lavoro svolto precedentemente durante l'anno e pongono ulteriori domande ai genitori, i quali alla luce dei due precedenti incontri rispondono ai loro figli e figlie aprendo un nuovo spiraglio di comunicazione aperta e sincera.

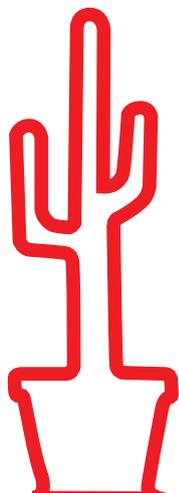


### TECNICHE UTILIZZATE

- Role playing
- Circle time



**Una mamma:**  
*Sono contenta di parlare di queste cose perché a casa mia non è mai esistito.*



PARTECIPAZIONE  
E AMBIENTE

BENESSERE PSICOFISICO  
E SOCIALE



## Arrampicata esperienziale



**ETÀ**

- 14-17 anni (adatto anche a 6-10 e 11-13)



**OBIETTIVI**

- Sperimentare il movimento in verticale
- Esplorare l'equilibrio grazie a un approccio basato sul gioco e sulla collaborazione
- Sviluppare nei bambini la fiducia, la collaborazione, la responsabilità e l'autostima nell'affrontare nuove sfide
- Educare al rispetto dell'ambiente naturale
- Praticare attività motoria all'aria aperta, apprendendo nuovi schemi motori



**TEMPO**

- 1,5 ore



**SVOLGIMENTO**

L'attività di arrampicata sportiva si inserisce nei percorsi di educazione ambientale, e va a coniugare un'attività motoria estremamente completa con un'esperienza stimolante e formativa in quanto vissuta in ambiente naturale. Le vie di arrampicata devono essere attrezzate con materiale omologato e certificato, e i minori sempre accompagnati da un istruttore certificato. Sotto una guida esperta i bambini e le bambine si sperimentano nel movimento verticale e

esplorano il proprio equilibrio grazie a un approccio basato sul gioco e sulla collaborazione. Nell'arrampicata "Esperienziale" non conta arrivare in cima all'albero o alla parete, né essere più veloci o performanti degli altri.

La competizione lascia spazio all'esplorazione del proprio corpo e delle proprie emozioni nello spazio verticale e nel rapporto con gli elementi naturali: la roccia, il vento, il cielo, tutto ciò che si può toccare e vedere intorno a noi. Il percorso rappresenta un'occasione per sviluppare nei bambini/e e nei ragazzi/e l'equilibrio, la fiducia, la collaborazione, la responsabilità, e l'autostima nell'affrontare nuove sfide.

Offre inoltre numerosi spunti di riflessione legati all'educazione ambientale. Al fine di aiutare i partecipanti nell'elaborazione delle emozioni vissute durante gli incontri, nonché a gestire le dinamiche di gruppo che possono andare a crearsi, sono previsti alcuni momenti di debriefing, svolti attraverso attività di gioco, a metà e alla fine di ogni ciclo di incontri.



**TECNICHE UTILIZZATE**

- La metodologia utilizzata è quella dell'"Arrampicata Esperienziale", un approccio basato sull'esplorazione del proprio corpo e delle proprie emozioni nello spazio verticale e nel rapporto con gli elementi naturali.
- Elementi fondanti dell'attività diventano il gioco, la condivisione di un'esperienza, la collaborazione, la compartecipazione.



*Mi piace perché  
arrampichiamo  
nella montagna vera.*

*Mi sono sentito  
spaventato e sono felice.*



## Attraverso le maschere Laboratorio teatrale



### ETÀ

- 14 -17 anni (adattabile anche 11-13)



### OBIETTIVI

- Promuovere lo spirito d'iniziativa del singolo e del gruppo
- Favorire l'emergere del senso di autoefficacia
- Sperimentare la percezione e la consapevolezza del proprio corpo nello spazio
- Stimolare la creatività



### TEMPO

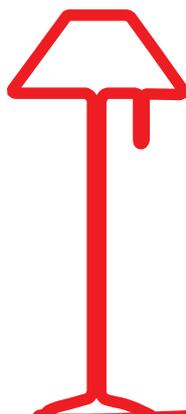
- 2 ore



### SVOLGIMENTO

Durante gli incontri del laboratorio teatrale sono state utilizzate le maschere Larvali, oggetti di scena non definite e senza espressioni, che si ispirano alla maschera neutra ideata dal pedagogo francese Jacques Lecoq. L'inespressività della maschera induce la persona che la indossa a prediligere una forma di recitazione corporea per compensare la mancata mimica facciale della maschera.

- 1 Dopo una breve introduzione sulla storia e sulla funzionalità delle maschere, i ragazzi e le ragazze si dividono in coppie e si chiede loro di scegliere una maschera che più rappresenta l'altro con l'obiettivo di mettere in risalto un tratto distintivo, facendo riferimento alla fisionomia della maschera e provando a scegliere quella più caratterizzante.



- 2 Si crea poi una scena teatrale di pochi minuti.
- 3 In un secondo momento ad ogni partecipante viene chiesto di scegliere tra tutte le maschere disponibili quella che meglio lo/la rappresenta, di indossarla, di prendere confidenza con essa e di mostrarsi agli altri.
- 5 Restituzione del percorso svolto: ognuno/a racconta i motivi della propria scelta, di come si è sentito/a nella rappresentazione e se sceglierebbe di nuovo la stessa maschera per rappresentarsi.



### FRASI STIMOLO

- COME MI SENTO IO QUANDO SONO DA SOLO/SOLA
- COME MI SENTO QUANDO SONO IN UN CONTESTO DI GRUPPO
- COME PENSO CHE LE PERSONE MI VEDANO
- COME MI VEDO IO
- DIFFERENZA DEL MIO MODO DI ESSERE/ESSERCI IN UN CONTESTO FORMALE ED INFORMALE



### TECNICHE UTILIZZATE E MODELLI DI RIFERIMENTO

- Pedagogia Teatrale: *Metodo Jacques Lecoq*<sup>1</sup> – costruzione e lavoro sul personaggio, uso propedeutico della maschera, comunicazione silenziosa
- Psicodramma: *Metodo Jacopo Levy Moreno*<sup>2</sup> – utilizzare esperienze reali anche passate mettendosi in gioco sia come protagonista che come spettatore
- Teatro Educativo e Sociale: usato per motivare l'apprendimento attraverso tecniche ed esercizi teatrali

1 Lecoq J., *Il corpo poetico: un insegnamento della creazione teatrale*, Ubulibri, 2000

2 Levi Moreno J., *Psicodramma e vita*, Rizzoli, 1973  
Levi Moreno J., *Manuale di psicodramma: il teatro come terapia*, Astrolabio, 1985



## Chi sono io? Presente – Passato – Futuro



### ETÀ

- 14 - 17 anni



### OBIETTIVI

- Promuovere la conoscenza storico-artistica di fotografi famosi e il contesto entro cui operavano e operano con le rispettive tecniche fotografiche
- Sensibilizzare al concetto di bellezza e promuovere il pensiero creativo
- Stimolare la condivisione di vissuti personali, sogni, aspettative
- Ispirare e motivare gli adolescenti a ricercare la bellezza anche attraverso lo strumento fotografico



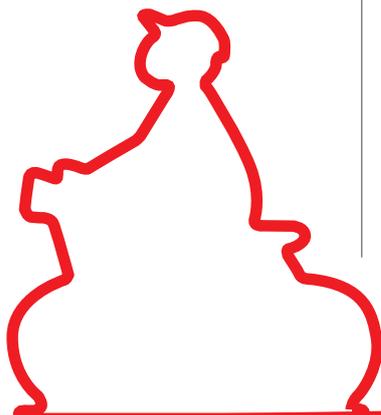
### TEMPO

- 2 ore



### SVOLGIMENTO

Ad ogni incontro ai ragazzi e alle ragazze viene presentato un/una fotografo/a famoso/a e i suoi scatti che hanno lasciato un segno nella storia della fotografia. La fotografia è uno strumento di sintesi del mondo, poiché è in grado di condensare e comunicare un'emozione, un momento o un ricordo attraverso un'unica immagine.



**1** Durante il primo incontro si utilizza il metodo del fotolinguaggio: uno strumento utilizzato nella ricerca sociale, che prevede la presentazione di raccolte tematiche di fotografie all'interno di un gruppo. Il fine è quello di garantire a ciascun partecipante la possibilità di raccontarsi attraverso la scelta e il supporto delle immagini.

**2** Dopo una breve presentazione dell'artista scelto e un racconto delle tecniche utilizzate e dei temi affrontati, si chiede a ogni partecipante di scegliere 3 foto che lo/la rappresentino nel passato/presente e futuro. In gruppo ognuno/a si racconta a partire dall'immagine (sensazioni, impressioni, punti di vista).



### TECNICHE UTILIZZATE

- Approccio metacognitivo
- Metodo del fotolinguaggio



*Questo è come immagino il mio futuro, una porta bianca, perché non so cosa aspettarmi dal futuro.*



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 delle e dei minori, a 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 - Italia  
tel +39 06 480 70 01  
fax +39 06 480 70 039  
info.italia@savethechildren.org

[www.savethechildren.it](http://www.savethechildren.it)