

EQUIP TODAY TO THRIVE TOMORROW - ET3



*Progetto in collaborazione con Accenture
Foundation e Save the Children US*

DESCRIZIONE DEL CONTESTO E DEL PROBLEMA

Negli ultimi dieci anni, il tasso di **povertà infantile assoluta**¹ in Italia è triplicato: nel 2008, 1 minore su 25 (il 3,7%) era in povertà assoluta, un decennio dopo, nel 2018, si trovava in questa condizione 1 minore su 8 (il 12,6%)². Nel 2019, secondo i dati dell'Istat³, l'incidenza della povertà minorile era scesa all'11,4% rispetto all'anno precedente anche a seguito dell'introduzione del reddito di cittadinanza. Tuttavia, a causa delle gravi conseguenze dell'emergenza Covid-19, un milione di bambini in più rischierebbero di scivolare in povertà assoluta⁴.

La povertà economica è strettamente correlata alla **povertà educativa**, che priva bambini e ragazzi delle opportunità di apprendere, sviluppare capacità e talenti fondamentali per crescere e vivere nel mondo della conoscenza e dell'innovazione e di formarsi come cittadini. La povertà educativa impedisce ai bambini e ai giovani di sviluppare le **human skills** - che comprendono le competenze di comunicazione e sociali, il pensiero critico e le dimensioni di autoconsapevolezza socio-emotiva - e il **“growth mindset”**, ovvero una mentalità dinamica orientata al miglioramento, alla crescita e allo sviluppo personale. Tali sono le competenze di cui bambini/e e ragazzi/e necessitano per *imparare ad essere e vivere insieme* nella scuola, e successivamente nel lavoro e nella società odierna, ma in Italia raramente vengono insegnate nei contesti educativi formali e non formali. La mancanza di **competenze cognitive e non-cognitive**, di una **mentalità dinamica** comporta, soprattutto nei bambini e nelle bambine che vivono in situazioni di svantaggio socio-economico, una maggiore probabilità di essere disoccupati o di svolgere lavori a basso reddito da adulti rispetto ai loro coetanei più istruiti, perpetuando così il ciclo della povertà economica ed educativa.

Gli insegnanti spesso non sono formati nelle pedagogie che ispirano l'interesse e lo sviluppo delle discipline **STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica)**, del growth mindset e della creatività. Secondo l'indagine PISA 2018, solo il 59% degli studenti italiani ha infatti una mentalità di crescita⁵.

Nel nostro Paese, inoltre, solo il 21% delle persone di età compresa tra 16 e 65 anni ha un buon livello di **alfabetizzazione tecnologico-digitale**⁶. Da uno studio condotto da Save the Children Italia⁷ è stato rilevato che ragazze e ragazzi hanno capacità e competenze simili nell'uso della tecnologia digitale. Tuttavia, le **ragazze** hanno un **accesso limitato ai percorsi educativi e professionali nei campi di studio STEM**. Secondo i dati OCSE-PISA 2019, un ragazzo su quattro in Italia si aspetta infatti di lavorare come ingegnere o professionista scientifico. Al contrario, solo una ragazza su otto si aspetta di farlo⁸. Gli **stereotipi di genere**, l'ambiente sociale, tra cui i tradizionali ruoli di genere all'interno della famiglia, influenzano ancora le loro scelte e rafforzano la selezione professionale basata sul genere.

Save the Children mira a potenziare i progetti rivolti a bambini/e e ai giovani attraverso l'applicazione della metodologia legata al Common approach *Life Skills for Success*⁹, già testata a livello internazionale in Paesi a basso reddito, attraverso l'implementazione di un approccio multidisciplinare e olistico che vuole fornire ai bambini/e e ragazzi/e le competenze, la mentalità e la motivazione di cui hanno bisogno per **rinvigorire il loro interesse per l'apprendimento e la sperimentazione, per prepararli a crescere nella scuola e nella vita.**

¹ Sono classificate da ISTAT come assolutamente povere le famiglie con una spesa mensile pari o inferiore al valore della soglia di povertà assoluta (che si differenzia per dimensione e composizione per età della famiglia, per ripartizione geografica e per tipo di comune di residenza).

² Save the Children Italia. Il tempo dei bambini. X Atlante dell'infanzia a rischio, 2019, <https://atlante.savethechildren.it/index.html>

³ ISTAT, 2019, https://www.istat.it/files/2020/06/REPORT_POVERTA_2019.pdf

⁴ Save the Children Italia. Non da soli. Cosa dicono le famiglie <https://s3.savethechildren.it/public/files/uploads/publicazioni/secondo-rapporto-non-da-soli-cosa-dicono-le-famiglie.pdf>

⁵ OCSE, Database PISA 2018. https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_ITA_IT.pdf

⁶ ibidem

⁷ Save the Children Italia. Che genere di Tecnologie, 2018, https://s3.savethechildren.it/public/files/uploads/publicazioni/che-genere-di-tecnologie-ragazze-e-digitale-tra-opportunita-e-rischi_1.pdf

⁸ Rapporto Ocse-Pisa 2018. https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_ITA_IT.pdf

⁹ Save the Children. https://resourcecentre.savethechildren.net/node/13492/pdf/life_skills_for_success_2_pager_overview.pdf

DESCRIZIONE E OBIETTIVI DEL PROGETTO

Equip today to thrive tomorrow (ET3) è un progetto della durata di 3 anni (giugno 2020 - agosto 2023), che si realizza in Italia all'interno del programma più ampio **Skills to Succeed** e che si svolge contemporaneamente in altri 5 Paesi nel mondo. Il progetto è sviluppato da **Save the Children Italia** grazie al contributo di **Accenture Foundation** e in collaborazione con **Save the Children USA**.

Il progetto ET3 mira a raggiungere 44.000 beneficiari, tra cui 41.000 bambin* e ragazz* e 3.000 genitori, insegnanti, facilitatori ed educatori ed ha come obiettivo principale quello di sviluppare le **human e digital skills** di bambini/e e ragazzi/e (tra gli 8 e 14 anni) con un'attenzione alla **mentalità di crescita** e alla **creatività** in un'ottica di **inclusione di genere**, sviluppando le **capacità tecnologiche e digitali** secondo la **metodologia STEM**. Si lavorerà altresì per la sensibilizzazione sulle competenze STEM e l'uguaglianza di genere di genitori, docenti e stakeholders locali per favorire un **enabling environment** necessario per la crescita e lo sviluppo di bambini/e e ragazzi/e, affinché compiano scelte consapevoli in materia di educazione e formazione in un mondo in continua evoluzione dal punto di vista digitale.

Il progetto verrà sviluppato nelle città di **Bari, Genova, Milano, Napoli, Palermo, Prato, Roma, Torino e Udine**, in cui abbiamo una presenza consolidata attraverso le azioni programmatiche di contrasto alla povertà educativa all'interno dei **Punti Luce**, una **rete** di centinaia di **scuole** e partnership con **stakeholder privati e pubblici**, si prevede inoltre la partecipazione di **poli culturali e tecnologici** a livello nazionale e territoriale. Il progetto capitalizzerà i risultati dei progetti in corso (**Skills to Succeed S2S e Next Gen pilot**), migliorandone ulteriormente l'approccio e adattandolo al target dei beneficiari dell'intervento.

Si realizzerà inoltre un lavoro di **ricerca e valutazione** con un **focus GAP** (Gender and Power analysis) per la definizione di un modello di successo volto alla sua sostenibilità e scalabilità.

Attraverso l'utilizzo di **metodologie di apprendimento innovativo**, basate sui problemi del mondo reale (problem-based learning e sul learning by doing), il progetto utilizzerà le discipline STEM unite all'arte e alla lettura, come strumenti per stimolare nei bambini e nelle bambine le human skills, la loro creatività e growth mindset, adottando un **approccio STREAM** ("A" di Arte e la "R" di Reading and wRiting).

LE ATTIVITA'

1) Rafforzamento delle human e digital skills

Si prevede la creazione di un percorso integrato per bambini/e e ragazzi/e che includa: la formazione sulle human skills con un focus sull'aspetto tecnologico e digitale, il miglioramento della creatività e di una mentalità di crescita attraverso laboratori pratici focalizzati sullo sviluppo delle competenze digitali, artistiche e creative avendo come obiettivo la **parità di genere e inclusione sociale secondo un approccio gender transformative**¹⁰.

- Realizzazione di un **need assessment** con un focus sul genere;
- Adattamento del **curriculum** per lo sviluppo **human skills** con focus specifico sulle life skills, la creatività e il growth mindset;
- **Training dei formatori**;
- Realizzazione dei **training sulle human e digital skills** presso i **Punti Luce** e nelle **scuole** che possano favorire il growth mindset attraverso learning by doing e l'accesso a strumentazioni tecnologiche;
- **Laboratori** di lettura e scrittura creativa, laboratori artistici;
- **Visite a centri** di eccellenza **tecnologica e digitale**, a **musei** e poli culturali;
- **Masterclass** di ispirazione tenute da **professioniste** che lavorano nel **settore STEM**;
- Partecipazione a **contest digitali**;
- Creazione di una **piattaforma online per la formazione dei docenti** sulle human e digital skills.

2) Costruzione di conoscenza, valutazione per la scalabilità e sostenibilità del progetto.

Il progetto prevede una **ongoing evaluation** ai dati quantitativi e qualitativi prodotti dalle attività di Monitoring Evaluation Accountability and Learning (MEAL).

- **Monitoraggio** del Progetto: **conduzione** di una **ricerca con dati quantitativi e qualitativi** (MEAL);
- **Learning for Action**: ogni anno verrà condotta una ricerca per individuare e appropriarsi delle lezioni apprese durante lo svolgimento del progetto in ottica trasformativa;
- **Realizzazione Gender and Power (GAP) analysis** per comprendere le disuguaglianze di genere e di potere nei contesti di intervento e identificare gli aspetti chiave della parità di genere, dell'inclusione sociale e dell'empowerment giovanile. I risultati della ricerca saranno integrati nel progetto, attraverso lo sviluppo di una **GAP strategy** per favorire la resilienza dei giovani, la creazione di nuove opportunità educative e un ambiente di apprendimento favorevole;
- Realizzazione di una **valutazione intermedia e finale**.

3) Creazione di un Enabling Environment

Il progetto, nell'ottica dell'approccio ecologico¹¹, mira a fornire a **insegnanti, educatori e facilitatori** le risorse di cui hanno bisogno per insegnare e supportare i loro studenti nello **sviluppo delle human e digital skills**.

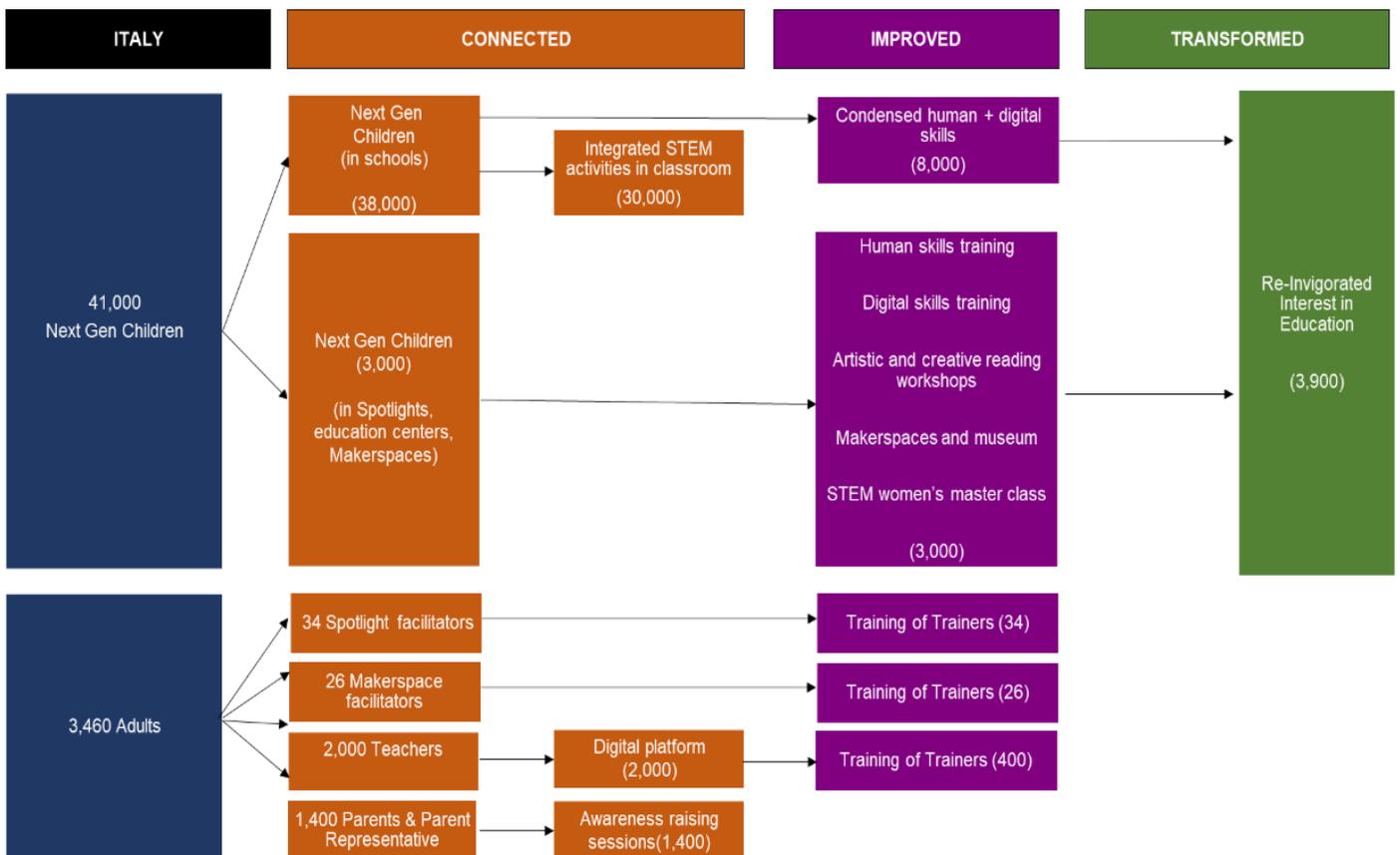
Allo stesso tempo, il progetto intende **sensibilizzare e aumentare la consapevolezza dei genitori**, affinché possano sostenere i loro figli nello sviluppo della loro **mentalità di crescita e creatività**, nell'interesse per l'apprendimento delle materie **STEM**, in modo particolare delle **ragazze**.

- **Attività di sensibilizzazione** rivolte ai **genitori** dei bambini/e e ragazzi/e dei Punti Luce e delle scuole partner coinvolte nel progetto, sull'importanza dell'apprendimento delle **human e digital skills** e dell'approccio **STEM**;
- **Evento di presentazione** dei risultati della ricerca, delle evidenze emerse dalla analisi **GAP**, per sviluppare conoscenza sull'impatto trasformativo delle azioni di progetto per la creazione di un enabling environment.

¹⁰ UNESCO 2018. https://www.comprehensivesexualityeducation.org/wp-content/uploads/ITGSE_en.pdf

¹¹ U. Bronfenbrenner, *Ecologia dello sviluppo umano*, il Mulino, Bologna 1986.

Chi vogliamo raggiungere:



Dove e key stakeholders

Il progetto verrà implementato in 9 città:

Bari, Genova, Milano, Palermo, Prato, Bari, Roma, Torino e Udine.

CON:

- **ASSOCIAZIONI** con le quali realizziamo i nostri progetti a livello regionale, locale e nazionale
- **SCUOLE:** della rete consolidata di SC di 7.000 docenti
- **POLI CULTURALI E TECNOLOGICI**
- **PARTNER ISTITUZIONALI**
- **ISTITUZIONI ACCADEMICHE E AZIENDE LEADER NEL SETTORE STEM**

