

RISCRIVIAMO IL FUTURO

“Percorsi per l’acquisizione di competenze per la cittadinanza digitale”

Descrizione sintetica del progetto

Nell’ambito della Campagna Riscriviamo il Futuro, Save the Children, associazione impegnata nella tutela e promozione dei diritti dell’Infanzia e dell’Adolescenza, promuove il progetto “Percorsi per l’acquisizione di competenze per la cittadinanza digitale”, con lo scopo di contribuire a ridurre la Povertà Educativa Digitale di bambine/i e ragazze/i che vivono in contesti deprivati attraverso l’acquisizione di Competenze Digitali di Base.

La povertà educativa digitale è, secondo Save the Children, quella declinazione della *povertà educativa* che afferisce alla privazione delle opportunità per apprendere, ma anche sperimentare, sviluppare e far fiorire liberamente capacità, talenti e aspirazioni, attraverso l’utilizzo responsabile, etico e creativo degli strumenti digitali.

Tale scopo sarà perseguito attraverso **tre obiettivi strategici**:

1. Migliorate le competenze digitali di base dei ragazzi e delle ragazze di età compresa tra i 12 e i 14 anni che partecipano al progetto.
2. Migliorate nei docenti che partecipano al progetto le conoscenze e competenze funzionali a progettare e realizzare percorsi educativi finalizzati all’acquisizione e alla verifica delle competenze digitali di base.
3. Favorite proposte educative e sinergie tra scuola ed extra-scuola nei territori coinvolti.

L’intervento nelle Scuole

Il progetto nella sua totalità, si sviluppa su tre anni scolastici e prevede il coinvolgimento di 100 scuole secondarie di I grado; 40 scuole verranno coinvolte nell’anno scolastico 2021/2022 e 60 scuole nell’anno scolastico 2022/2023.

Il percorso in ogni scuola dura due anni scolastici e accompagnerà ragazze/i dalla seconda alla terza media con l’obiettivo di favorire, alla fine del ciclo della secondaria di primo grado, l’acquisizione di un set di Competenze Digitali di base. Per ogni scuola secondaria di I grado si prevede il coinvolgimento di tre classi.

L’intervento è progettato in modo da inserirsi nelle 33 ore di Educazione Civica e coprire tutti e tre i nuclei tematici: Cittadinanza Digitale, Sviluppo Sostenibile e Costituzione.

Metodologia e Percorso educativo

Il quadro teorico di riferimento è coerente con i framework più recenti delle Competenze Digitali identificati dall’Unione Europea (es. Dig.Comp 2.1) e con il Sillabo sviluppato e promosso dal Ministero dell’Istruzione.

Il metodo è quello degli **EAS - Episodi di Apprendimento Situato**. Nell'ambito delle ore di Educazione Civica, gli studenti, accompagnati dal docente di riferimento (supportato/a dagli educatori), sperimenteranno le Competenze Digitali attraverso la costruzione di uno **strumento di comunicazione**. La classe funzionerà, infatti, come una "**Redazione**" (o *Newsroom*), con ruoli che saranno rivestiti dagli studenti divisi per gruppi o team operativi interscambiabili che consentiranno al/alla ragazzo/a di attivare (e acquisire) competenze diverse.

Sulla base del metodo EAS, l'azione nelle classi si svilupperà secondo le seguenti fasi:

1. Fase preparatoria: in cui il/la docente condivide con gli/le studenti/studentesse il quadro teorico di riferimento - il concetto di Competenza Digitale - e gli obiettivi, e costruisce, in base alle diverse opzioni possibili, il percorso educativo che verrà seguito. Allo stesso tempo, introduce e descrive la "cornice narrativa" all'interno della quale si svilupperà il percorso didattico: la Redazione (o *Newsroom*), definendo i ruoli, gli obiettivi e le attività da realizzare.
2. Fase operatoria - in cui si costruisce e si attiva la *Newsroom* e si attivano le azioni comunicative che consentono di sviluppare le Competenze Digitali. In questa fase i/le ragazzi/e si suddividono in sottogruppi, i "team", si assegnano i ruoli all'interno di ciascun team e si realizzano le azioni proprie della redazione. I team, per svolgere le loro attività, possono lavorare sia durante l'orario scolastico - prevalentemente a scuola, all'interno dello spazio dedicato alla newsroom -, sia in orario extrascolastico, fuori dalla scuola; l'obiettivo è di sollecitare una forte ricaduta delle attività sul territorio, attraverso l'attenzione a temi che riguardano il contesto in cui vivono i ragazzi e le ragazze (e che richiamano le tematiche previste dall'Educazione Civica) e il coinvolgimento attivo di attori del territorio stesso; a titolo di esempio: esperti su tematiche specifiche (inquinamento delle acque, disoccupazione e/o imprenditoria giovanile, ...) , rappresentanti e/o tecnici di istituzioni (es. assessorati alla salute, alla scuola, carceri minorili, ecc.), associazioni del terzo settore (comunità per minori stranieri, circoli per anziani, associazioni sportive, ...), piccole e medie imprese (know-how tecnologico, strumentazione, ecc.), strutture pubbliche e/o del privato sociale (ASL, presidi socio-sanitari, asili, ...), ecc..
3. Fase di restituzione - in questa fase il/la docente e i/le ragazzi/e analizzano criticamente il percorso e gli *artefatti* prodotti - i prodotti di comunicazione -, si correggono gli errori interpretativi e si fissano, sulla base dell'esperienza fatta, i concetti teorici introdotti nella fase preparatoria. I/le ragazzi/e in questa fase avranno la possibilità di auto-valutarsi e condividere un bilancio in merito alle competenze digitali acquisite nel percorso da integrare con la valutazione ad opera del/della docente. In particolare, nell'ambito del progetto sarà sperimentata una modalità di valutazione delle competenze digitali (al termine del primo e del secondo anno) che consentirà a ciascuno studente di disporre di un quadro delle competenze acquisite, delle aree di miglioramento e delle aree di eccellenza. La "certificazione" delle competenze sarà funzionale per lo studente, al termine dell'ultimo anno delle scuole secondarie di primo grado, anche a sostegno dell'orientamento alle scelte di studi per le scuole superiori.

Il progetto prevede, laddove richiesta dalle scuole, la realizzazione di una *Newsroom*, ovvero uno spazio attrezzato e dedicato alle attività di progetto, dove gli studenti potranno disporre di strumenti tecnici e di un "setting" didattico adeguato. **La *Newsroom* resterà poi nelle disponibilità della scuola anche per**



gli studenti di altre classi, in modo da promuovere la mobilità dei diversi gruppi classe in un ambiente di apprendimento dedicato.

Descrizione sintetica delle attività principali:

A1. Identificare e analizzare i bisogni educativi

Definizione del concetto di Povertà Educativa Digitale e sviluppo del quadro di riferimento per le competenze digitali attraverso un'analisi preliminare dei bisogni educativi di ragazzi e ragazze nella fascia di età considerata e che vivono in contesti deprivati.

(Attività preparatoria a cura di Save the Children e partner di progetto)

A2. Costruzione di un frame sulle competenze da attivare

Definizione del curriculum scolastico che include: percorsi e risorse didattiche; metodi e strumenti di apprendimento; sistema di Monitoraggio e Valutazione delle Competenze. Realizzazione della piattaforma digitale a supporto del percorso didattico.

(Attività preparatoria a cura di Save the Children e partner di progetto)

A3. Definizione e allestimento setting delle newsroom

Definizione delle modalità e della logistica per l'adattamento della newsroom e la fornitura della strumentazione in dotazione, sulla base della disponibilità delle scuole e degli spazi esistenti. Si tratta di spazi didattici dedicati, secondo il modello delle "classi senza aule", dove l'aula tradizionale viene sostituita da nuovi metodi di apprendimento polifunzionali.

(Attività a cura di Save the Children in collaborazione con le scuole aderenti da realizzarsi tra settembre e ottobre 2021)

A4. Formazione ai docenti

Formazione dei docenti delle classi coinvolte; per ogni scuola parteciperanno al progetto tre classi (secondarie medie) e auspicabilmente un docente per classe, promuovendo la partecipazione a tutte/i le/i docenti delle tre classi coinvolte

(Attività a cura dei partner di progetto prevista nel primo anno scolastico)

A5. Allestimento e realizzazione del piano formativo e didattico

Durante le ore di educazione civica ogni plesso coinvolto avrà a disposizione un educatore che: affiancherà in alcune fasi le/i docenti nella realizzazione del percorso didattico, sosterrà i docenti nella pianificazione del percorso, rilevandone i bisogni ad inizio anno, accompagnerà tutto il percorso promuovendo incontri di formazione, condivisione di materiali, riunioni di monitoraggio.

(Attività a cura dei partner di progetto prevista nei 2 anni scolastici 2021/2023. 22 ore per ogni classe coinvolta nel primo anno, 10 ore a classe nel secondo anno)

A6. Coinvolgimento di tutor e volontari

Sulla base delle specificità territoriali e con il supporto e l'accompagnamento degli educatori di riferimento saranno coinvolti tutor e volontari a più livelli. A titolo di esempio: esperti senior nel campo della comunicazione e della comunicazione multimediale per aumentare la conoscenza dei/delle ragazzi/e (ma anche dei docenti) su aree/funzioni specifiche della newsroom; studenti universitari per accompagnare i/delle ragazzi/e con continuità nelle attività redazionali; esperti tematici che possono supportare i/delle ragazzi/e

delle redazioni nell'approfondimento e nello sviluppo dei contenuti/temi su cui si concentrerà, di volta in volta, il loro interesse

(Attività a cura dei partner di progetto prevista nei 2 anni scolastici 2021/2023)

A livello trasversale sono inoltre previste le seguenti attività:

A0.1 Coordinamento e monitoraggio:

Save the Children assicura la gestione delle attività previste, coinvolgendo i Partner al fine di realizzare il Progetto migliorando l'efficacia e la sua sostenibilità. Da un lato pianifica e coordina le attività con la ripartizione delle responsabilità tra i diversi Partner e dall'altro monitora le stesse durante la fase di realizzazione. A tal fine il progetto prevede la definizione di un **rigoroso piano di monitoraggio** in grado di comprendere i livelli di allineamento/disallineamento tra il quanto previsto in sede di progettazione e definizione di obiettivi e target quantitativi e l'effettiva implementazione.

(Attività a cura di Save the Children)

A.0.2 Valutazione

Save the Children assicura, in collaborazione con un ente esterno in fase di definizione, la valutazione del progetto, coinvolgendo i principali interlocutori del progetto (docenti, dirigenti scolastici, operatori, studenti). Trattandosi di un intervento che possiede una dimensione fortemente innovativa, sia nelle modalità attuative che nella scelta del bisogno da affrontare, **il framework valutativo intende contribuire alla produzione di evidenze sull'efficacia, impatto e sostenibilità e replicabilità delle azioni poste in essere.**

(Attività a cura di Save the Children)

Beneficiari

Nell'arco del triennio è previsto il coinvolgimento di 100 scuole italiane situate in contesti deprivati sul territorio nazionale.

Parteciperanno e beneficeranno del progetto 6000 ragazze/i e 300 docenti.

Partenariato

Save the Children promuove il progetto per l'acquisizione e la verifica delle competenze digitali avvalendosi della collaborazione e della supervisione scientifica del **CREMIT** – Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media, all'innovazione e alla tecnologia dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano.

Per l'implementazione a livello territoriale del progetto, Save the Children collabora con la **Coop. Sociale E.D.I. ONLUS**.

