

# EQUIP TODAY TO THRIVE TOMORROW ET3

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



**Save the Children**

## CONTESTO

Negli ultimi dieci anni, il tasso di **povertà infantile assoluta**<sup>1</sup> in Italia è triplicato: secondo i dati ISTAT, nel 2008 1 minore su 25 era in povertà assoluta mentre nel 2018 si trovava in questa condizione 1 minore su 8 (il 12,6%). Nel 2019, l'incidenza della povertà minorile era scesa all'11,4%, tuttavia, a causa delle gravi conseguenze dell'emergenza Covid-19, un milione di bambini in più rischia di scivolare in povertà assoluta. Il rischio si estende alla **povertà educativa**, strettamente correlata a quella economica, che priva bambine e bambini, ragazze e ragazzi dell'opportunità di apprendere e sviluppare capacità e talenti fondamentali per crescere e vivere nel mondo della conoscenza e dell'innovazione, formandosi come cittadini. La povertà educativa impedisce ai bambini e ai giovani di sviluppare le **human skills**<sup>2</sup> - che comprendono le dimensioni di autoconsapevolezza socio-emotiva, le competenze di comunicazione e sociali, il pensiero critico, il problem solving e la creatività e - e di acquisire una **mentalità dinamica (growth mindset)**<sup>3</sup> 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.

Nel nostro Paese solo il 21% delle persone di età compresa tra 16 e 65 anni ha un buon livello di **alfabetizzazione tecnologico-digitale**<sup>4</sup>. Uno studio condotto da Save the Children Italia<sup>5</sup> ha 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 (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica)**. I dati OCSE-PISA 2019 mostrano che, in Italia, 1 ragazzo su 4 si aspetta di lavorare come ingegnere o professionista scientifico, mentre solo 1 ragazza su 9 si aspetta di farlo. 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.

La pandemia Covid-19 ha mostrato da un lato che è fondamentale possedere competenze digitali, dall'altro che l'autostima, l'autoconsapevolezza emotiva e la capacità di adattarsi al cambiamento sono competenze centrali per la gestione positiva di una situazione complessa. L'isolamento sociale ha determinato una riduzione significativa della quantità e della varietà di esperienze, come anche delle occasioni di socializzazione: di conseguenza, si sono sviluppate minori competenze relazionali e sociali, spesso limitate alla vita familiare e agli scambi per via telematica o tramite social network.

Save the Children 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.**

---

<sup>1</sup> Sono classificate 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).

<sup>2</sup> Le Human skills sono anche conosciute come: Life skills, Competenze Trasversali, Competenze Socio-Emotive, Competenze Non-Cognitive, Soft skills.

<sup>3</sup> Sul Growth Mindset Dweck, Carol. Mindset: The New Psychology of Success. 2007. <https://www.brainpickings.org/2014/01/29/carol-dweck-mindset/>

<sup>4</sup> OCSE, Database PISA 2018. [https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018\\_CN\\_ITA\\_IT.pdf](https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_ITA_IT.pdf)

<sup>5</sup> Save the Children Italia. *Che genere di Tecnologie* (2018). [https://s3.savethechildren.it/public/files/uploads/pubblicazioni/che-generi-di-tecnologie-ragazze-e-digitale-tra-opportunita-e-rischi\\_1.pdf](https://s3.savethechildren.it/public/files/uploads/pubblicazioni/che-generi-di-tecnologie-ragazze-e-digitale-tra-opportunita-e-rischi_1.pdf)

## DESCRIZIONE E OBIETTIVI DEL PROGETTO

Il progetto **Equip Today To Thrive Tomorrow (ET3)** ha una durata di 3 anni (giugno 2020-agosto 2023) ed è realizzato in Italia da **Save the Children Italia** grazie al contributo di **Accenture Foundation** e in collaborazione con **Save the Children USA**.

Il progetto verrà sviluppato principalmente nelle città di Bari, Genova, Milano, Napoli, Palermo, Prato, Roma, Torino e Udine e prevede lo svolgimento di attività nelle **scuole** e nei **Punti Luce**, spazi ad alta densità educativa di Save the Children. In tre anni si punta a raggiungere 44.000 beneficiari, tra cui 41.000 minori (tra gli 8 e i 14 anni) e 3000 genitori, insegnanti, facilitatori ed educatori.

Il progetto ha come obiettivo principale quello di contrastare la povertà educativa e favorire l'acquisizione da parte di ragazzi e ragazze di **competenze umane e di capacità tecnologiche e digitali** in ambito **STEM**.

Il progetto si avvale di **metodologie di apprendimento innovative** basate sui problemi del mondo reale (*apprendimento per problemi* e sul *learning by doing*), con un'attenzione alla **mentalità di crescita** e alla **creatività** in un'ottica di **inclusione di genere**.

Si lavorerà altresì con genitori, docenti e stakeholders locali al fine di sostenere la **creazione di un ambiente di apprendimento favorevole**, che accompagni la crescita di bambine e bambini, ragazze e ragazzi, supportandoli nel compiere scelte consapevoli in materia di educazione e di formazione.

## LA PROPOSTA PER LE SCUOLE

### Obiettivi

Si definiscono i seguenti obiettivi specifici:

1. Migliorare le competenze umane e le capacità tecnologico-digitali degli studenti e supportare lo sviluppo di una mentalità dinamica orientata alla crescita personale e professionale;
2. Favorire l'inclusione di genere e l'avvicinamento precoce alle discipline STEM;
3. Ampliare le metodologie didattiche e fornire i materiali alle scuole relativi ai temi di progetto.

### Beneficiari

Il percorso si rivolge ai docenti degli Istituti Comprensivi e a studentesse e studenti tra gli 8 e i 14 anni.

### Modalità di partecipazione

Gli Istituti Comprensivi coinvolgono nelle attività un minimo di 10 classi, possibilmente tutti i plessi scolastici. Per ogni classe è previsto un docente referente diverso senza alcun vincolo rispetto alla disciplina di insegnamento.

### Descrizione delle attività

#### **1. Percorsi docenti "improved"**

I docenti partecipano a **percorsi formativi su piattaforma digitale**. I contenuti sono realizzati in collaborazione con Funtasia ([ELISA SEDNAOUI FOUNDATION](#)), MadLab ([Home - Madlab 2.0](#)) Scuola di Robotica ([Home - Scuola di Robotica](#)).

Rivolto ai docenti referenti di ogni classe. Ha una durata di 10 ore così suddivise:

- 4 ore: formazione sulle competenze tecnologico-digitali.
- 6 ore: formazione sulle competenze umane. Il percorso è preliminare allo svolgimento delle attività di cui al punto 2.b.

Le ore di formazione del percorso “improved” prevedono il riconoscimento dei crediti formativi, ai sensi della direttiva 170 del 2016 (tramite piattaforma ministeriale o attestato di partecipazione). Save the Children è ente accreditato del Ministero dell’Istruzione.

Il periodo di svolgimento, per la prima annualità, è compreso tra ottobre 2021 e giugno 2022.

## 2. Attività laboratoriali in classe

### a. Per lo sviluppo delle competenze tecnologico-digitali per le STEM

Realizzate da Scuola di Robotica in orario scolastico in tutte le classi aderenti, con l’affiancamento di un docente. Sono previsti **laboratori di 4 ore** che includono attività quali **tinkering, coding e robotica educativa**. Il periodo di realizzazione, per la prima annualità, è compreso tra ottobre 2021 e giugno 2022.

### b. Per lo sviluppo delle competenze umane

Realizzate dal docente referente in orario scolastico in tutte le classi aderenti. Sono previsti **laboratori 6 ore**. Il periodo di realizzazione, per la prima annualità, è compreso tra ottobre 2021 e giugno 2022.

## Dotazioni per le scuole

Al fine di favorire il proseguimento delle attività anche a conclusione del progetto, a tutte le scuole sarà offerto:

- Un **kit gratuito** contenente **strumenti e materiali** per realizzare **attività laboratoriali tecnologico-digitali e in ambito STEM**. Tutti i **contenuti della piattaforma di e-learning** restano a disposizione delle scuole aderenti per tutta la durata del progetto.
- La possibilità, **per tutti i docenti** della scuola, di **accedere ad un percorso di formazione** su piattaforma digitale utile ad acquisire **strumenti pratici** ed attività di base per la **progettazione di attività nelle classi** nell’ambito dei temi del progetto.

## Monitoraggio e valutazione

Sono previste azioni di monitoraggio e valutazione (per un totale di 2 ore) per un campione degli alunni delle classi aderenti e i docenti che hanno realizzato il percorso “improved” (docenti referenti).

## Quali competenze chiave?

In riferimento alle 8 competenze chiave europee definite nel 2006<sup>6</sup> e certificate al termine della scuola primaria e del primo ciclo di istruzione, il progetto supporta, attraverso attività specifiche, lo sviluppo di

- Competenze sociali e civiche
- Imparare ad imparare
- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
- Competenza digitale
- Spirito di iniziativa

---

<sup>6</sup> Il riferimento è al modello nazionale di certificazione delle competenze chiave. Nel 2018, il Consiglio dell’Unione Europea ha introdotto 8 nuove competenze chiave, che riprendono parzialmente quelle definite nel 2006. Qui il riferimento è a: competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale.