



**Politecnico
di Torino**

**PROGETTARE PER EDUCARE:
IL RUOLO DEL DESIGN NELLE STRATEGIE DIDATTICHE**

Il caso studio del Club per l'UNESCO di Torino

Candidata:

Elena Vaira

Relatrice:

Amina Pereno

Co-Relatrice:

Asja Aulisio

Tesi di Laurea Triennale in
Design e Comunicazione L-4

Settembre, 2024

Desidero ringraziare innanzitutto la Prof.ssa Amina Pereno, guida e relatrice, che mi ha supportata nel presente semestre accademico e caldamente indirizzata nella richiesta di convenzione di tirocinio con il Club per l'UNESCO di Torino. Un grazie speciale al Club e alla sua Presidente Maria Paola Azzario che mi hanno benevolmente accolto per questo periodo, ma soprattutto mi hanno permesso di partecipare attivamente alla diffusione dei loro valori applicando i principi studiati durante questi ultimi tre anni.

Grazie ai miei genitori che mi hanno insegnato il significato del sacrificio e dell'investimento per il futuro.

Grazie a mia sorella per essere un costante modello a cui ispirarmi.

Grazie agli amici che mi sono stati accanto in quest'ultimo anno per avermi insegnato il valore del perdono e del "si è sempre in tempo per tutto".

Infine, vorrei, ricordare mio nonno e ringraziarlo per avermi dimostrato il valore della perseveranza.

INDICE

Abstract	7
01. Introduzione	9
1.1 Obiettivi della ricerca	
1.2 Tirocinio presso il Club per l'UNESCO di Torino	
02. Club per l'UNESCO di Torino	11
2.1 Storia e missione	
2.2 Attività e progetti educativi	
03. Approccio metodologico	15
3.1 Design Thinking	
3.2 Analisi Esigenziale-Prestazionale e ANP	
04. Raccolta e analisi dati	20
4.1 Analisi di scenario	
4.2 Metodologia	
4.3 Risultati e interpretazioni	
05. Casi studio	29
5.1 Panoramica di 26 <i>case studies</i>	
5.2 Riflessioni e analisi	
06. Proposta educativa	59
6.1 Linee Guida	
6.2 Strumenti pratici	
6.3 Toolkit	
07. Conclusioni	75
7.1 Riflessioni sui risultati	
7.2 Suggerimenti per ricerche future	
08. Bibliografia	78

Abstract

Questa tesi si propone di approfondire l'applicazione della metodologia del Design Thinking e dell'approccio Esigenziale-Prestazionale nel contesto educativo, con particolare riferimento alle sfide affrontate dal **Club per l'UNESCO di Torino** nell'implementazione di progetti formativi sul territorio piemontese. L'obiettivo centrale di questa ricerca è quello di investigare come queste metodologie possano essere utilizzate per migliorare l'efficacia dell'offerta formativa, rispondendo in modo più mirato alle esigenze della comunità educativa coinvolta.

Nello sviluppo di questa analisi, la tesi si concentra in primo luogo sulla comprensione delle aspettative e dei bisogni delle scuole, al fine di creare progetti formativi che siano pienamente allineati con le loro esigenze didattiche e organizzative. Attraverso la raccolta di feedback da parte di docenti e studenti sui progetti precedenti, l'analisi si arricchisce di dati concreti che permettono di identificare le aree di forza e quelle che richiedono miglioramento. Il contributo empirico della ricerca si fonda inoltre sull'analisi di *case studies* di processi educativi simili, sia a livello locale che internazionale, con l'obiettivo di individuare *best practices* che possano essere adattate al contesto piemontese.

La ricerca propone una serie di linee guida operative e attività pratiche volte a ottimizzare l'esperienza formativa. Queste proposte includono strategie per aumentare il coinvolgimento attivo dei ragazzi, l'integrazione delle tecnologie digitali e la promozione di un approccio didattico partecipativo che favorisca l'autonomia e il pensiero critico. L'obiettivo finale è quello di sviluppare un modello educativo innovativo e replicabile, capace di rispondere non solo alle esigenze immediate della comunità scolastica, ma anche di contribuire alla diffusione e all'affermazione dei valori fondamentali dell'UNESCO.

L'approccio sistemico adottato tiene conto delle diverse dimensioni dell'esperienza educativa, combinando aspetti sociali e didattici, soggettivi e oggettivi. La presente prospettiva olistica permette di formulare strategie capaci di garantire un impatto duraturo e positivo sui vari attori coinvolti.

01. Introduzione

1.1 Obiettivi della ricerca

La presente tesi di laurea triennale, svolta presso il Politecnico di Torino, si inserisce nel contesto del corso di Design e Comunicazione, con particolare riferimento al **tirocinio curricolare** svolto, durante il terzo anno di studi, presso il Club per l'UNESCO di Torino. La ricerca ha l'intento di revisionare i Percorsi Formativi offerti dal Club alle scuole della Regione Piemonte rielaborando l'offerta educativa per renderla più diversificata e mirata alle esigenze delle diverse fasce di età del target di riferimento, dalle scuole primarie alle secondarie.

L'idea è emersa dall'esperienza pratica, che ha fornito l'opportunità di **osservare direttamente sul campo** l'organizzazione dei Percorsi Formativi. Durante il periodo, è stato possibile identificare le sfide esistenti nell'attuale offerta educativa, evidenziando la necessità di un approccio più strategico e personalizzato.

La tesi si propone quindi di migliorare la proposta formativa che l'organizzazione eroga agli studenti delle scuole della Regione Piemonte, integrando nei metodi educativi tradizionali l'**innovazione** che possono apportare le metodologie di progettazione del Design. Questa integrazione punta non solo a diversificare e adattare i percorsi alle specifiche esigenze delle scuole primarie e secondarie di I e II grado, ma anche a introdurre elementi di innovazione attraverso i principi del Design Thinking, creando un ambiente educativo più coinvolgente ed efficace con il conseguente potenziamento dell'engagement del pubblico scolastico.

1.2 Tirocinio presso il Club per l'UNESCO di Torino

Questo studio ha preso avvio dall'esperienza di tirocinio effettuata presso l'Ente ODV, dal 2 maggio al 16 luglio 2024. Qui ho avuto l'opportunità di immergermi direttamente nella realtà operativa dell'organizzazione, partecipando attivamente alla progettazione e gestione della formazione offerta nel territorio locale.

Durante lo stage è stato possibile osservare e contribuire alla realizzazione di attività formative, rivelando il ruolo cruciale del Design in contesti che vanno ben oltre l'aspetto estetico, come comunemente ed erroneamente si pensa. Le metodologie del Design Thinking possono essere applicate in modo innovativo alle strategie educative, avendo il potenziale di migliorare l'**offerta formativa** e promuovendo i valori UNESCO nelle scuole. Questo insight ha costituito il nucleo della tesi, che esplora come la metodologia possa essere utilizzata per ottimizzare la progettazione e la gestione di tali percorsi, facilitando una comunicazione

più efficace e una maggiore partecipazione degli alunni.

Un aspetto significativo emerso è stato il riconoscimento della versatilità del Design come strumento organizzativo. Ho compreso che le competenze di pianificazione, risoluzione di problemi e comunicazione sono in realtà essenziali per la gestione di eventi complessi.

Un altro elemento cruciale è stato il processo di redazione e documentazione, culminato nella stesura del “Quaderno 127 BIS”, ovvero un libro che raccoglie tutto il Percorso Formativo 2023/2024, dagli obiettivi, agli interventi degli esperti fino ai lavori prodotti e consegnati dalle classi che hanno partecipato. Questo compito ha rivelato l'importanza della precisione e della meticolosità nella produzione di materiali informativi, fondamentale per trasmettere chiaramente e in modo efficace le informazioni raccolte. Questa esperienza ha anche fatto riflettere su come il Design funzioni da ponte tra contenuti educativi e fruizione pubblica: tradurre contenuti complessi in formati accessibili e visivamente coinvolgenti ha dimostrato come possa mediare efficacemente la comunicazione di informazioni, facilitando una migliore comprensione e partecipazione del pubblico.

In sintesi, l'esperienza di tirocinio ha arricchito il percorso con una combinazione di competenze pratiche e teoriche, offrendo preziose opportunità per lo sviluppo professionale. Ogni aspetto che ha costituito l'esperienza, dalla gestione di eventi alla redazione di documenti, dalla traduzione di contenuti scientifici alla pratica del public speaking, ha contribuito a formare una solida base di competenze e conoscenze, preparando il tirocinante ad affrontare le sfide future con maggiore sicurezza e competenza.

02. Club per l'UNESCO di Torino

2.1 Storia e missione ^[8; 33]

Il Club per l'UNESCO di Torino, già Centro per l'UNESCO di Torino, è membro attivo della Federazione Italiana, Europea e Mondiale delle Associazioni e Club per l'UNESCO. È Centro di Documentazione per l'Educazione, la Scienza, la Cultura e la Comunicazione. L'Ente realizza gli ideali dell'UNESCO sul territorio piemontese ed è Istituto Culturale della Regione Piemonte. Dal 1984, nel quadro dei valori UNESCO, progetta e realizza attività per studenti di ogni ordine e grado, cittadini italiani e provenienti da altri Paesi, con l'obiettivo di promuovere conoscenza e pratica dei Diritti Umani, facilitando il dialogo tra culture e generazioni.

Il Club per l'UNESCO di Torino ODV è un'associazione di volontariato che opera dal 1983, seguendo i principi e i valori dell'UNESCO. La sua missione è promuovere la conoscenza e l'applicazione dei Diritti Umani, nonché diffondere i suoi valori e programmi, facilitando il dialogo tra diverse culture e generazioni. Le attività si focalizzano su temi quali:



EDUCAZIONE - PATRIMONIO - SOSTENIBILITÀ - DIRITTI UMANI - DIALOGO INTERCULTURALE

Situato nel **Campus ONU** di Torino, dal 1985 il Club ha avviato programmi di azione per le scuole e a partire dal 1989, ha aperto le porte del Campus a quelle interessate ad approfondire tematiche legate alle Nazioni Unite e allo Sviluppo Sostenibile. Grazie alle numerose attività e alle pubblicazioni sostenute anche dagli enti comunali, l'interesse dei giovani, delle istituzioni regionali e del Comune è cresciuto nel corso degli anni. Negli ultimi tre, ha coinvolto 1838 studenti provenienti dal Piemonte e altre 7 regioni italiane in attività di formazione relative alle tematiche di **Sviluppo Sostenibile, Agenda 2030** e **Diritti Umani**. Le attività si sono svolte sia in italiano che in inglese e hanno incluso la partecipazione di funzionari delle diverse Organizzazioni Internazionali presenti al Campus ONU, come l'**ITCILO**, l'**UNICRI** e l'**UNSSC**.

Inoltre, ospita tirocinanti italiani e stranieri presso la propria sede con l'obiettivo di introdurre i ragazzi nel mondo del lavoro e delle relazioni internazionali.

Al termine del periodo, i rapporti non si interrompono: l'Ente, infatti, incoraggia la presentazione delle tesi di laurea attraverso il programma "La Voce ai Giovani", attivo dal 2007. Questo programma prevede quattro incontri formativi annuali in cui i laureati hanno l'opportunità di presentare la propria dissertazione in ambienti universitari e hanno la possibilità di condividere la propria tesi con il Club, che conserva un archivio di tesi consultabile su richiesta.

Per conoscere maggiori dettagli sulle attività del Club, è possibile consultare il "Catalogo delle Pubblicazioni", Edizione XVI, che raccoglie l'attività dal 1984 al 2023 sul sito www.cutorino.org alla sezione "Chi Siamo". Le pubblicazioni sono anche visionabili presso la sede in Viale Maestri del Lavoro, 10 (TO).

Le Organizzazioni Internazionali

AGENDA 2030

L'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile è un programma d'azione per le persone, il pianeta e la prosperità sottoscritto nel settembre 2015 dai governi dei 193 Paesi membri dell'Onu. Essa ingloba 17 Obiettivi per lo sviluppo sostenibile (Sustainable Development Goals, SDGs) in un grande programma d'azione per un totale di 169 'target' o traguardi. L'avvio ufficiale degli Obiettivi per lo sviluppo sostenibile ha coinciso con l'inizio del 2016, guidando il mondo sulla strada da percorrere nell'arco dei prossimi 15 anni: i Paesi, infatti, si sono impegnati a raggiungerli entro il 2030. Gli SDGs danno seguito ai risultati degli Obiettivi di Sviluppo del Millennio (Millennium Development Goals) che li hanno preceduti, e rappresentano obiettivi comuni su un insieme di questioni importanti per lo sviluppo: la lotta alla povertà, l'eliminazione della fame e il contrasto al cambiamento climatico, per citarne solo alcuni. 'Obiettivi comuni' significa che essi riguardano tutti i Paesi e tutti gli individui: nessuno ne è escluso, né deve essere lasciato indietro lungo il cammino necessario per portare il mondo sulla strada della sostenibilità. [38;39]

ITCILO

L'International Training Centre of the International Labour Organization (ITCILO) è il centro di formazione dell'Organizzazione Internazionale del Lavoro (ILO). Fondato nel 1964, il cui centro ha sede a Torino, è specializzato nell'offrire programmi di formazione e sviluppo delle capacità per professionisti di tutto il mondo. Il suo obiettivo principale è promuovere lo sviluppo sostenibile, la giustizia sociale e i diritti dei lavoratori attraverso l'istruzione e la formazione. L'ITCILO si concentra su una vasta gamma di temi, tra cui il lavoro dignitoso, i diritti umani, lo sviluppo delle competenze, la sicurezza sul lavoro, e la gestione delle risorse umane. Inoltre, collabora con governi, organizzazioni sindacali, imprese e altre agenzie delle Nazioni Unite per sviluppare e implementare i suoi programmi formativi. [22]

UNICRI

UNICRI, il United Nations Interregional Crime and Justice Research Institute, è un istituto delle Nazioni Unite fondato nel 1968. Il suo scopo principale è assistere la comunità internazionale nella formulazione e implementazione di politiche avanzate nel campo della prevenzione del crimine e della giustizia penale. UNICRI è un'istituzione autonoma che si occupa di una vasta gamma di questioni legate alla sicurezza, alla giustizia e allo sviluppo sostenibile, con particolare attenzione alla governance della sicurezza, alla prevenzione del crimine e alla giustizia. [40]

UNSSC

L'UNSSC (United Nations System Staff College) è un'organizzazione formativa delle Nazioni Unite dedicata alla formazione e allo sviluppo delle competenze per il personale delle Nazioni Unite e dei suoi partner. Fondata nel 2002, l'UNSSC mira a promuovere una cultura comune di leadership e gestione all'interno del sistema ONU, offrendo una vasta gamma di programmi di apprendimento, sia online che in presenza, presso i suoi campus a Torino e Bonn. Questo centro si concentra sull'educazione e la formazione necessarie per affrontare le sfide globali e per promuovere lo sviluppo sostenibile in tutto il mondo. [41]

2.2 Attività e progetti educativi ^[8]

Come accennato, il Club per l'UNESCO di Torino organizza numerose attività nel campo dell'educazione e della formazione, che sono da sempre considerati priorità dell'UNESCO, con un particolare focus sull'educazione di qualità.

Le attività che offre sono:

1. Percorsi Formativi annuali rivolti alle Scuole di ogni ordine e grado della Regione Piemonte (e non solo), su un tema specifico ONU / UNESCO.
2. Visite guidate al Campus ONU di Torino alla scoperta delle Organizzazioni Internazionali ed Associazioni che vi hanno sede.
3. Corsi di Formazione per studenti ed adulti sulla Cittadinanza Globale e l'Agenda 2030 ONU per lo Sviluppo Sostenibile.
4. Corsi di Formazione per giovani ed adulti su temi specifici.
5. Progetti PCTO (Percorsi per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento) per studenti di Scuola Secondaria di II grado.

Tutte queste iniziative sono svolte in collaborazione con partner locali, nazionali ed internazionali, sulla base dei programmi e delle priorità UNESCO.

Verranno ora esaminati due dei progetti presentati, scelti per la loro rilevanza e il notevole impatto sull'argomento di studio. Questi progetti, approfonditi durante il tirocinio, rappresentano i principali punti di riferimento su cui si fonda il lavoro di ricerca.

- **Percorsi Formativi triennali ^[8]**

Sono un'iniziativa educativa dedicata agli Istituti Scolastici del Piemonte e alle scuole affiliate ai Club per l'UNESCO membri della FICLU, che desiderano sviluppare competenze e conoscenze in sintonia con i suoi principi. Strutturati su un ciclo di tre anni, offrono un'opportunità preziosa per esplorare temi legati all'educazione, alla cultura, alle scienze e allo sviluppo sostenibile, seguendo le linee guida e i valori promossi dall'UNESCO.

L'obiettivo principale è formare cittadini consapevoli e attivi, in grado di contribuire alla diffusione della cultura della pace, della sostenibilità e dei diritti umani. Grazie a questi percorsi, i partecipanti hanno l'opportunità di acquisire competenze preziose sia a livello personale che professionale, sviluppando una maggiore consapevolezza delle sfide globali e delle opportunità per contribuire a un mondo più equo e sostenibile.

I temi trattati variano ogni anno, ma generalmente coprono argomenti quali il patrimonio culturale, l'educazione alla cittadinanza globale, la promozione della diversità culturale, l'ambiente e lo sviluppo sostenibile. Al termine, i partecipanti ricevono un attestato di partecipazione o un certificato che riconosce le competenze acquisite.

Questi temi rappresentano un modo concreto per applicare i principi fondamentali a livello locale, creando un collegamento tra la dimensione globale delle problematiche trattate e l'azione concreta sul territorio. Inoltre, il Percorso è considerato valido come attività di Educazione Civica - Sviluppo Sostenibile e PCTO (max 20 ore).

- **Educazione alla Cittadinanza Globale** ^[8]

È rivolto alla comunità scolastica delle Scuole Secondarie di I e II grado e si svolge presso il Campus ONU di Torino. L'iniziativa include visite formative al Campus, incontri con funzionari di cinque organizzazioni internazionali e attività di laboratorio su Educazione Civica e l'Agenda 2030, valide per i programmi PCTO.

L'obiettivo principale è migliorare l'educazione alla cittadinanza globale degli studenti, aumentando la loro consapevolezza sull'impegno del territorio piemontese nel perseguire il mandato delle Nazioni Unite. Questo avverrà attraverso una maggiore conoscenza dell'operato dell'ONU e dei valori UNESCO, un approfondimento sui Nuclei dell'Educazione Civica (Costituzione Italiana, Sviluppo Sostenibile, Cittadinanza Digitale) e la promozione della partecipazione attiva dei futuri adulti nella società civile.

Le attività previste includono incontri, visite guidate al Campus ONU e laboratori tematici, con l'obiettivo di garantire un coinvolgimento attivo degli studenti e rafforzare le loro competenze.

03. Approccio metodologico

Nel contesto della ricerca, la scelta metodologica rappresenta un elemento cruciale per garantire risultati significativi e rilevanti. Il capitolo si propone di esplorare e analizzare diversi approcci metodologici adottati nello studio in questione: il **Design Thinking**, l'**approccio Esigenziale-Prestazionale** e il **Analytic Network Process (ANP)**. Questi strumenti, pur provenendo da ambiti distinti, condividono un obiettivo comune: mettere al centro della ricerca il target con la strategia **Audience Centered**.

3.1 Design Thinking ^[1; 11; 21]

Il Design Thinking è una sistema di progettazione focalizzata sull'utente e si distingue per il suo approccio empatico e sistemico alla risoluzione dei problemi. Nata negli anni '90 e sviluppata ulteriormente nel tempo, combina diversi elementi chiave per ottimizzare il processo progettuale, quali:

1. Il **focus sull'utente finale**, che sottolinea l'importanza di progettare partendo dal punto di vista del target di riferimento. Comprendere a fondo i bisogni, i desideri e le esperienze è essenziale per creare soluzioni che siano veramente efficaci e rispondano alle sue necessità.
2. La **collaborazione multidisciplinare**, che coinvolge un gruppo di lavoro eterogeneo composto da soggetti con competenze diverse, come designer, ingegneri, e specialisti di settore. La collaborazione tra i professionisti permette di integrare punti di vista differenti e arricchire il processo creativo, raggiungendo soluzioni più innovative e complete.
3. La **prototipazione**, poiché non si limita alla progettazione teorica, ma include la realizzazione di prototipi concreti, che consentono agli utenti di testare le funzionalità del nuovo prodotto o servizio, fornendo feedback utili per miglioramenti successivi, aiutando così a identificare e risolvere problemi in fase iniziale, evitando costosi errori durante le fasi finali del progetto.
4. Il **miglioramento iterativo circolare**, prevedendo un processo iterativo che consente di tornare a fasi precedenti in caso di necessità. In tal modo, permette di superare eventuali blocchi e perfezionare continuamente il progetto, garantendo che il risultato finale sia il più vicino possibile alle aspettative e alle esigenze degli utenti.

Nel campo dell'educazione, il Design Thinking ha dimostrato di avere un impatto significativo nel trasformare l'ambiente di apprendimento. Viene infatti definito anche come:

“un approccio all'innovazione centrato sull'individuo, che utilizza gli strumenti del design per integrare i bisogni delle persone, le opportunità tecnologiche e i requisiti necessari per costruire strategie solide”

Prevede nelle sue fasi l'applicazione di quello che viene definito **Co-Design**, noto anche come Design Partecipativo. Si tratta di un approccio progettuale che mira a coinvolgere attivamente tutti gli attori, con un'attenzione particolare rivolta all'utente finale, nel processo di progettazione. Si propone, infatti, di garantire che il prodotto o servizio risponda in modo ottimale ai bisogni di chi lo utilizzerà. In altre parole, permette di esplorare i problemi da molteplici prospettive: quella degli utenti finali, delle persone che operano dietro le quinte e di coloro che commissionano o sono coinvolti nel progetto. [1; 10; 18]

A causa delle contingenze temporali, non è stato possibile sfruttare appieno lo strumento. Infatti, inizialmente si era pianificata l'organizzazione di workshop e sessioni di brainstorming con i partecipanti, permettendo loro di contribuire in modo diretto e continuo. Tuttavia, non è stata possibile la formazione di un team multidisciplinare necessario per gestire efficacemente questo processo, richiedendo grandi risorse in termini di tempo, disponibilità di partecipanti, di coordinamento e di collaborazione. La necessità di rispettare scadenze stringenti, quindi, ha reso impraticabile la pianificazione e l'esecuzione di sessioni di co-creazione estese e approfondite.

Questi vincoli hanno condotto all'adozione di uno strumento che assicurasse l'integrazione delle opinioni degli utenti finali nel processo di progettazione: il **questionario**. Ciò ha rappresentato un'importante opportunità per raccogliere feedback autentici direttamente dal target di riferimento, consentendo di acquisire opinioni e valutazioni sui percorsi. Tali informazioni si sono rivelate preziose per la fase iniziale, offrendo dati cruciali su come i partecipanti percepivano e giudicavano i contenuti e i metodi proposti.

Sebbene questa decisione alternativa non possa sostituire i benefici che si trarrebbero dall'attuazione del Co-Design, ha rappresentato un tentativo significativo di includere i destinatari nel processo di sviluppo. I feedback raccolti hanno fornito indicazioni preziose, aiutando a orientare le decisioni progettuali verso un miglior allineamento con le aspettative e le esigenze degli utenti. Tuttavia, è importante sottolineare che l'uso dei questionari, sebbene utile, non ha potuto sostituire la ricchezza di informazioni e l'intensità del coinvolgimento diretto. La mancanza di interazione e la difficoltà di esplorare in profondità le opinioni degli utenti hanno limitato la possibilità di ottenere una comprensione completa delle loro esperienze e bisogni.

3.2 Analisi Esigenziale-Prestazionale e ANP [2]

Le **Multi-Criteria Decision Analysis (MCDA)**, sviluppate negli anni '60 per la valutazione comparativa di criteri qualitativi e quantitativi, aiutano i decisori a integrare differenti opinioni degli attori coinvolti, risultando quindi la loro partecipazione centrale in tutte le fasi processo. Le MCDA permettono di scegliere tra alternative finite, valutandole secondo criteri specifici, e calcolano un punteggio per ogni opzione che riflette il suo impatto.

Oltre alla valutazione dei punteggi, è cruciale analizzare l'importanza dei criteri, che rappresentano le misure di performance utilizzate per giudicare le opzioni. I pesi attribuiti ai criteri influenzano significativamente i risultati, poiché modificare le priorità può alterare l'ordine delle alternative. Il risultato ottenuto è relativo e varia in base allo scenario di riferimento.

Tra i metodi “discreti” e “qualitativi” delle MCDA per questa tesi è stato scelto di applicare, si è scelto di utilizzare l'**Analytic Network Process (ANP)**, un'evoluzione dell'Analytic Hierarchy Process (AHP), che considera alternative finite e aspetti qualitativi e quantitativi. L'ANP permette di ottenere una graduatoria numerica delle soluzioni, basata su confronti a coppie tra gli elementi del problema e di integrare giudizi soggettivi e dati oggettivi, quantificando l'importanza delle variabili decisionali e introducendo dipendenze e feedback tra gli elementi. A differenza dell'AHP, che utilizza una struttura gerarchica lineare, l'ANP impiega una struttura a rete non lineare, riflettendo la complessità delle interdipendenze tra gli elementi decisionali.

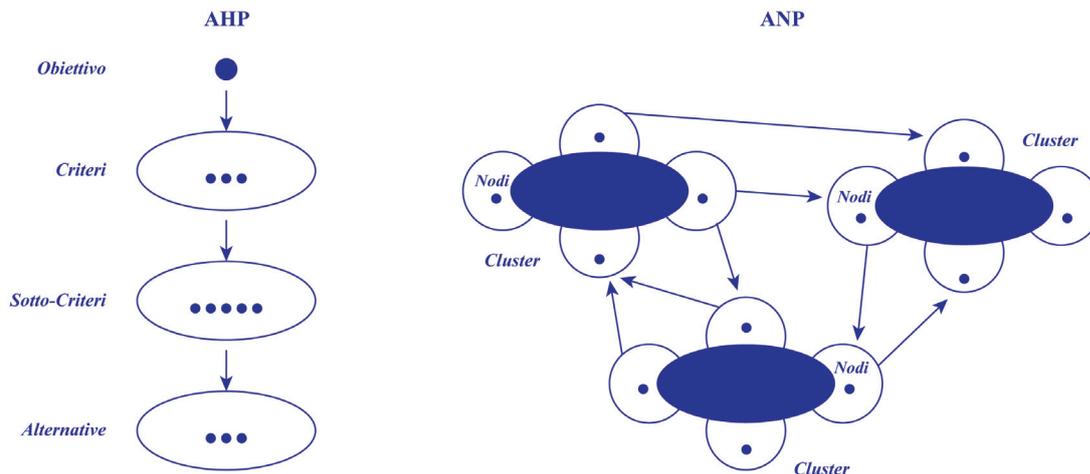
L'ANP si distingue per l'uso di supermatrici di confronto, che esplicitano i valori in gioco, migliorando la comprensione del problema e la partecipazione degli attori coinvolti, oltre a garantire la tracciabilità del processo decisionale. Il flusso nell'ANP è multidirezionale, a differenza dell'AHP, dove è unidirezionale. Il problema viene scomposto in nodi e cluster, identificando obiettivi, criteri, alternative e relazioni interne o esterne tra cluster. I confronti a coppie tra gli elementi permettono di calcolare i vettori di priorità e formare le supermatrici necessarie per l'analisi.

I passaggi dell'ANP includono:

- 1. Strutturazione del problema e costruzione del modello decisionale**
- 2. Compilazione delle matrici di confronto a coppie**
- 3. Formazione delle supermatrici**
- 4. Aggregazione dei risultati**
- 5. Analisi di sensibilità dei risultati**

SUPERMATRICI

La Supermatrice Non Pesata contiene i vettori di priorità ottenuti dai confronti a coppie, mentre la Supermatrice Pesata considera anche i pesi attribuiti ai cluster. La Supermatrice Limite è ottenuta moltiplicando la supermatrice pesata per sé stessa fino al limite, fornendo le priorità finali. Nei modelli a rete complessa, i risultati sono ottenuti combinando i vettori di priorità delle varie sotto-reti per ottenere il vettore finale di priorità.



Flusso di dipendenze AHP e ANP a confronto (Saaty)

In ambito valutativo, l'adozione di framework multi-metodologici si rivela spesso necessaria per integrare metodologie sia quantitative che qualitative. In tali processi decisionali, che richiedono la sintesi delle diverse opinioni degli attori coinvolti con un'attenzione particolare alle esigenze del target finale, risulta cruciale l'identificazione delle esigenze e degli obiettivi. [2]

In questo contesto, l'**approccio Esigenziale-Prestazionale** assume un ruolo centrale, poiché permette di sviluppare soluzioni partendo dall'analisi delle classi di esigenza e delle relative necessità, fino alla definizione dei requisiti e delle prestazioni richieste. È, quindi, essenziale per strutturare correttamente l'utilizzo dell'ANP, che si basa su una chiara delineazione degli obiettivi e dei criteri decisionali. Solo attraverso una comprensione precisa e ben definita delle esigenze del target è possibile sfruttare appieno le potenzialità dell'ANP, garantendo decisioni efficaci e orientate al raggiungimento dei risultati desiderati.

L'analisi esigenziale-prestazionale è una metodologia quali-quantitativa che si propone di identificare e controllare la qualità intesa come rispondenza tra requisiti e prestazioni del progetto e comprende:

1. **L'individuazione delle esigenze** specifiche dell'utenza;
2. **L'identificazione e valutazione dei requisiti**, necessari per ottimizzare le esigenze;
3. **L'individuazione degli indicatori delle prestazioni** che misurano il grado di soddisfazione delle esigenze.

Gli elementi costitutivi sono:

- Le **esigenze** sono bisogni fondamentali di un individuo legati all'adempimento di una determinata azione; ciò che è necessario per il normale svolgimento di un'attività o di una funzione.

- I **requisiti** sono la trasposizione in termini tecnici delle esigenze; una richiesta rivolta ad un determinato elemento di possedere caratteristiche di funzionamento tali da soddisfare determinate esigenze.
- Le **prestazioni** sono i comportamenti reali nelle condizioni effettive d'uso e di sollecitazione.

Si parte dall'esplicitazione delle necessità (intese in senso lato, come richieste dell'utenza e necessità tecniche, sociali, ambientali ed economiche) per arrivare alla definizione dei requisiti, che sono le caratteristiche richieste all'opera realizzata per garantire il soddisfacimento delle esigenze conosciute. Le scelte concrete fatte per rispondere a tali richieste portano a soluzioni il cui comportamento è misurabile in termini di prestazione (cioè se la prestazione supera il requisito minimo). [2]

ESIGENZE	REQUISITI	PRESTAZIONI
<p><i>Bisogno fondamentale di un individuo legato all'adempimento di una determinata attività. Ciò che di necessità si chiede per il normale svolgimento di un'attività o di una funzione.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sicurezza • Benessere • Fruibilità • Aspetto • Integrabilità • Salvaguardia dell'ambiente • ... 	<p><i>Trasposizione in termini tecnici delle esigenze. Richieste rivolte ad un determinato elemento tale da soddisfare determinata esigenza.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • ... • ... • ... 	<p><i>Comportamento di un determinato componente nel suo impiego.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • ... • ... • ...

Tabella Esigenziale-Prestazionale

04. Raccolta e analisi dati

4.1 Analisi di scenario

Come precedentemente illustrato, non è stato possibile sfruttare appieno lo strumento del Co-Design come previsto, che avrebbe previsto un coinvolgimento diretto e continuo degli utenti nel processo decisionale. Tuttavia, per garantire che le voci dei partecipanti venissero comunque ascoltate, sono stati utilizzati questionari anonimi inviati ai partecipanti dei Percorsi. Grazie ai feedback ricevuti, è stato possibile raccogliere le esigenze e le aspettative dei destinatari finali, anche se in misura inferiore rispetto al Co-Design.

Le domande sono state progettate e somministrate con l'obiettivo di ottenere un quadro completo e dettagliato delle motivazioni, del grado di soddisfazione e dei risultati percepiti. Per garantire la rilevanza e l'efficacia delle informazioni raccolte, è stato fondamentale diversificarle in base alla tipologia di scuola, al ruolo dei partecipanti e alle finalità specifiche con cui le scuole hanno aderito ai progetti.

Nelle scuole primarie e nelle scuole secondarie di I grado, l'indagine è stata rivolta esclusivamente agli insegnanti. Questa scelta è stata dettata dalla considerazione che, a questo livello di istruzione, i docenti sono i principali osservatori e mediatori dell'esperienza educativa degli studenti, e quindi i più adatti a fornire un feedback accurato su motivazioni e risultati relativi alla partecipazione a progetti extracurricolari. Per le scuole secondarie di II grado, invece, il questionario è stato somministrato sia ai ragazzi che ai docenti. In questo contesto, si è ritenuto che i giovani, essendo in una fase più avanzata del loro percorso di apprendimento, fossero in grado di esprimere direttamente le proprie motivazioni, aspettative e il grado di soddisfazione riguardo alla loro partecipazione. Questo ha permesso di raccogliere una prospettiva più ricca e articolata, combinando il loro punto di vista con quello degli insegnanti.

Le domande sono state suddivise in tre sezioni principali:

- **Motivazioni per la partecipazione**, che mira a comprendere le ragioni che hanno spinto le scuole, gli insegnanti e gli studenti a partecipare ai progetti. Le domande sono state personalizzate in base al ruolo del rispondente e al contesto educativo, per ottenere

È possibile consultare i questionari al seguente link:

https://drive.google.com/drive/folders/1DZT2WWYjqouneqOUBXLd3e4dPvg7le4n?usp=share_link

Oppure inquadrando il QR Code



una comprensione precisa delle diverse motivazioni, siano esse didattiche, sociali, o legate a obiettivi specifici del progetto.

- **Grado di soddisfazione** con l'obiettivo di valutare il livello di apprezzamento dei partecipanti rispetto all'organizzazione e allo svolgimento del progetto, nonché la percezione della sua utilità e rilevanza. Anche qui, le domande sono state adattate in funzione del ruolo dei rispondenti, per cogliere al meglio le diverse sfumature della loro esperienza.
- **Risultati ottenuti rispetto alle aspettative**, focalizzata sull'analisi dei risultati raggiunti attraverso la partecipazione al progetto, confrontandoli con le aspettative iniziali. Le domande mirano a chiarire non solo i risultati concreti, come competenze acquisite o obiettivi raggiunti, ma anche eventuali scostamenti rispetto alle aspettative e le ragioni di tali discrepanze.

La diversificazione dei quesiti è stata quindi fondamentale per assicurare che ogni gruppo di rispondenti potesse esprimere al meglio la propria esperienza e le proprie percezioni, fornendo dati utili per valutare l'efficacia dei progetti extracurricolari e per migliorare future iniziative.

4.2 Metodologia

Ora, risulta fondamentale applicare il metodo Esigenziale-Prestazionale, sopra citato, per distinguere i vari target e le loro esigenze - specificamente in relazione al livello scolastico che frequentano - in modo da poter successivamente applicare lo strumento dell'Analytic Network Process (ANP) tramite l'uso del software **SuperDecisions**.

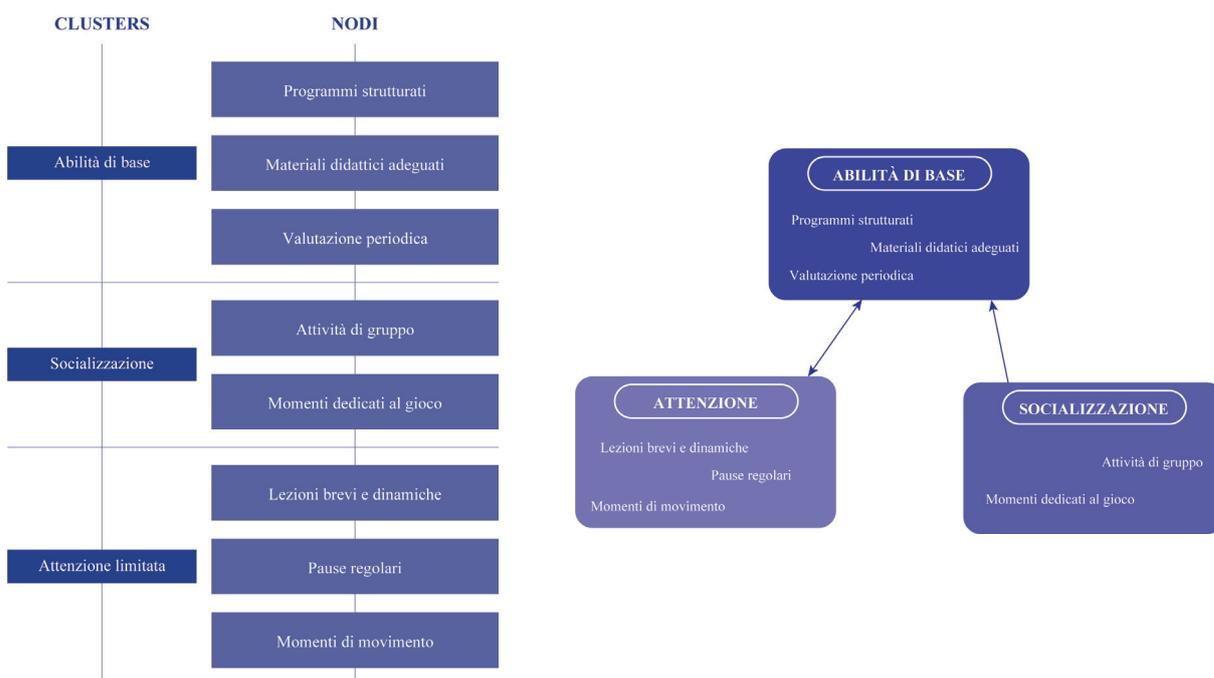


Tabella Esigenze-Prestazioni Scuola Primaria e strutturazione modello ANP

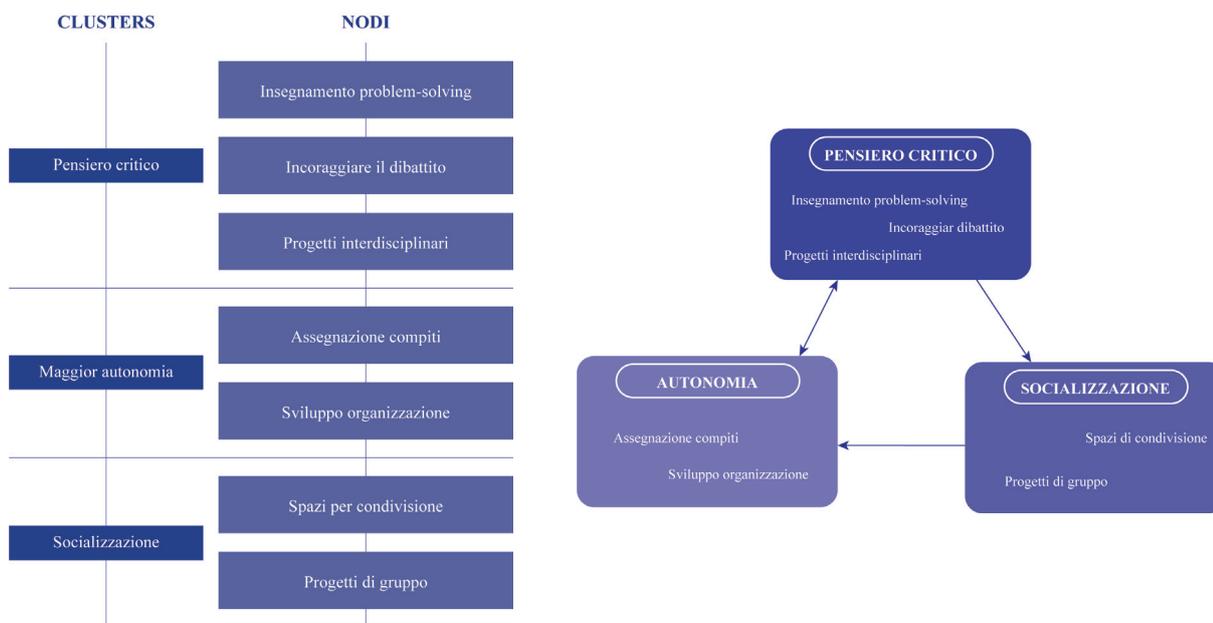


Tabella Esigenze-Prestazioni Scuola Secodaria di I grado e strutturazione modello ANP

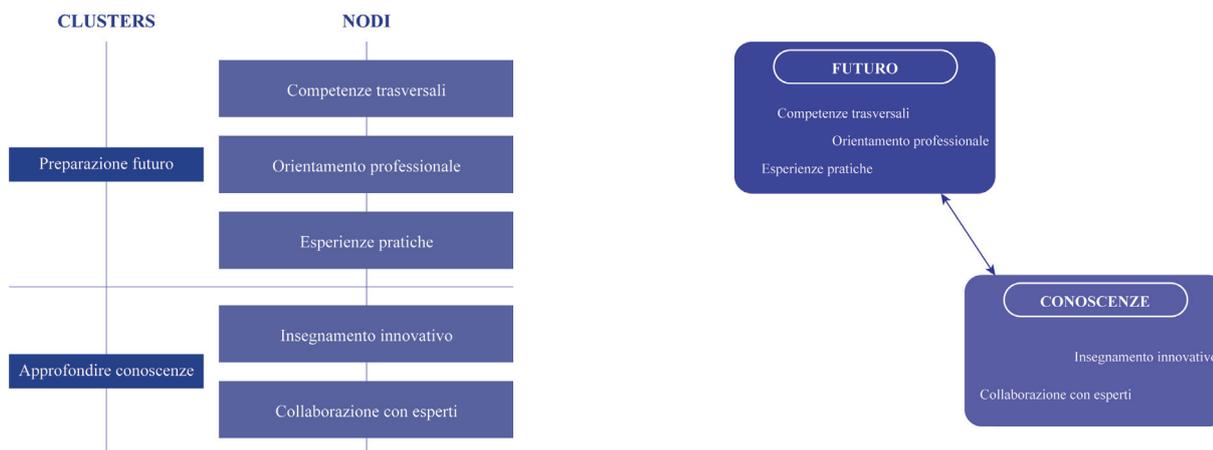


Tabella Esigenze-Prestazioni Scuola Secodaria di II grado e strutturazione modello ANP

Dopo aver definito le tabelle esigenziali, è stato possibile procedere con la vera e propria **strutturazione del problema**, effettuata tramite la costruzione del modello a rete sul software Superdecision. Già ipotizzando i requisiti e le necessità, si può comprendere come alcuni di essi abbiano un maggiore impatto rispetto ad altri, come confermato poi dall'analisi effettuata. Prendiamo in analisi, quindi, ogni livello scolastico di riferimento.

Il modello a rete che fa riferimento alla scuola primaria, mostra connessioni unidirezionali facendo dipendere i nodi del cluster *Abilità di Base* da quelli della *Socializzazione*. Si osserva invece un dipendenza bidirezionale tra *Abilità di Base* e *Attenzione*.

Le stesse osservazioni si possono effettuare osservando il network della scuola secondaria di I grado. Questo infatti mostra sia connessioni unidirezionali, come *Pensiero Critico*-

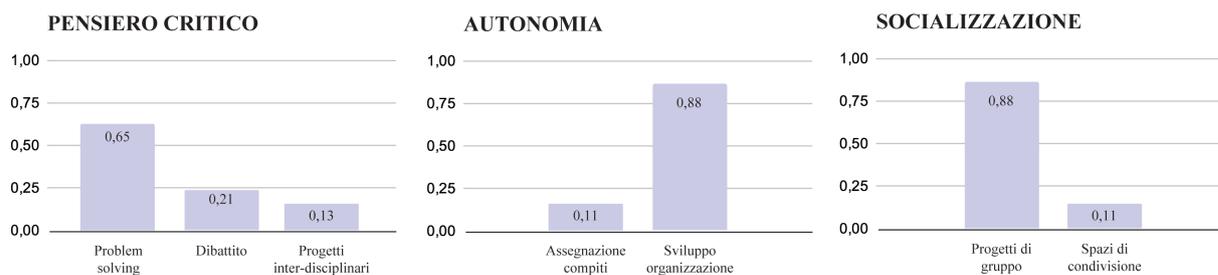
Socializzazione e Socializzazione-Atonomia; sia bidirezionali, come *Pensiero Critico-Autonomia*.

Infine, l'ultimo modello ANP mostra una struttura molto semplificata rispetto alle precedenti, presentando solo una dipendenza bidirezionale tra gli unici due clusters presenti: *Futuro e Conoscenze*.

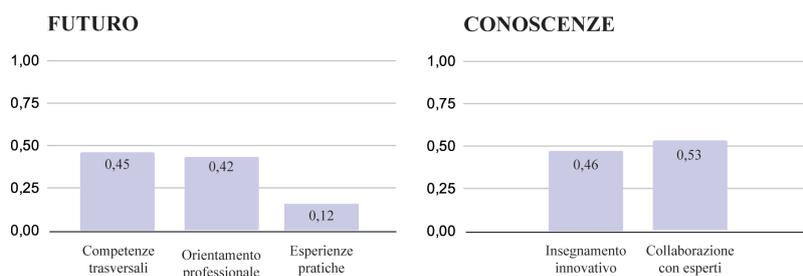
La fase successiva del processo decisionale prevede l'assegnazione di valutazioni, o meglio di pesi, ai criteri principali (*clusters*) e ai relativi sotto-criteri (*nodi*), attraverso una metodologia di confronto a coppie. Questo approccio consente di analizzare l'importanza relativa di ciascun elemento che compone il problema in esame. Attraverso la comparazione sistematica tra i vari criteri, si riesce a stabilire quale sia il loro peso all'interno del processo decisionale. In questo modo, si possono individuare le scelte progettuali più efficaci e mirate, garantendo che siano allineate con il raggiungimento dell'obiettivo finale. L'intero processo permette di ottenere una visione chiara delle priorità e di prendere decisioni informate per ottimizzare i risultati.



Ordinamento dei criteri: scuola primaria



Ordinamento dei criteri: scuola secondaria di I grado



Ordinamento dei criteri: scuola secondaria di II grado

Come è mostrato dai grafici, l'ANP permette di modellare la complessità del processo decisionale. Per ogni livello scolastico, alcuni elementi mostrano un peso maggiore nella valutazione finale, a seconda dell'età degli studenti e delle loro esigenze specifiche. L'**interconnessione tra i nodi** è ciò che rende il processo ANP più dettagliato rispetto a modelli più semplici, poiché cattura le **influenze reciproche**. Il loro impatto varia notevolmente: nelle scuole superiori, l'enfasi è sulle competenze avanzate e la preparazione per il futuro, mentre nelle scuole elementari, l'attenzione è rivolta allo sviluppo delle competenze di base.

Le esigenze della scuola primaria evidenziano un'attenzione particolare ai requisiti fondamentali per la costruzione di una solida base educativa. Attività collaborative, momenti di gioco e programmi strutturati assumono un ruolo centrale, con un peso significativo. In questa fase, lo sviluppo dell'apprendimento collaborativo e delle competenze emotive risulta cruciale per favorire un'esperienza educativa completa e armoniosa.

Il secondo diagramma, riferito alle scuole secondarie di primo grado, riflette priorità diverse, incentrate sulla crescita educativa e sociale dei ragazzi. In questa fase, i requisiti si focalizzano maggiormente sullo sviluppo di competenze come il pensiero logico e le capacità organizzative. Inoltre, emerge il ruolo cruciale dell'interazione sociale, che non solo influisce sulle dinamiche di gruppo, ma può anche influenzare indirettamente il rendimento scolastico complessivo.

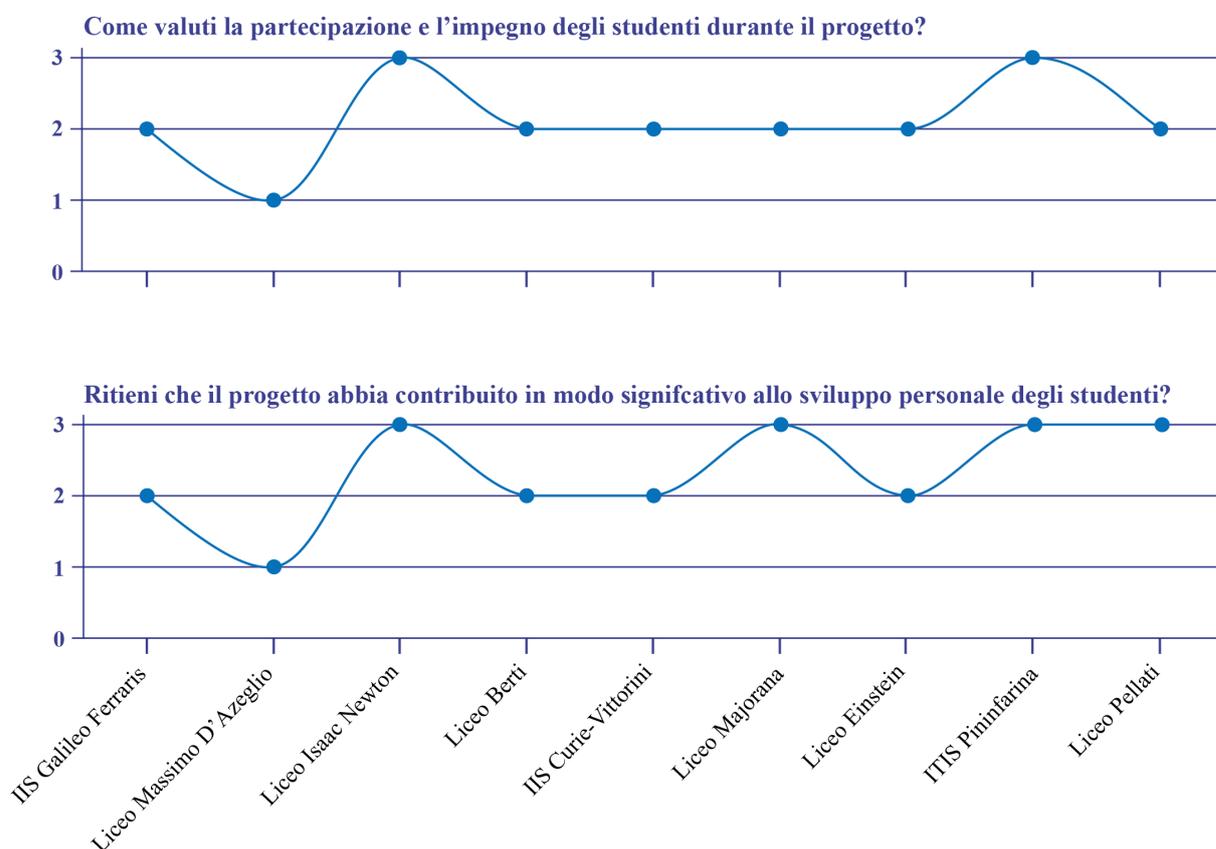
Infine, si arriva ad ottenere una crescente complessità dei requisiti formativi per gli studenti più grandi, con un'attenzione rivolta alla preparazione per l'università e il mondo del lavoro. Questi elementi incidono profondamente sulla valutazione complessiva. Per raggiungere questi obiettivi, risulta evidente l'importanza di esporre i ragazzi a diverse figure professionali e di promuovere attività di collaborazione in classe, consentendo loro di confrontarsi e sviluppare competenze pratiche utili per il futuro.

4.3 Risultati e interpretazioni

I dati raccolti dai questionari somministrati offrono una panoramica approfondita delle dinamiche legate ai progetti e comprendono informazioni dettagliate sulle motivazioni che hanno spinto gli insegnanti a proporre o supervisionare i progetti, sugli obiettivi didattici perseguiti, sulle modalità di promozione, sulle risorse necessarie, sui risultati ottenuti e sulle opinioni riguardanti l'utilità complessiva dei progetti stessi. Le risposte fornite sono state organizzate in tre sezioni principali: motivazioni per la partecipazione, grado di soddisfazione e risultati ottenuti rispetto alle aspettative.

È emerso da parte di diversi la volontà di introdurre i progetti nelle loro classi per un interesse personale verso i temi trattati, come l'educazione alla cittadinanza globale, che considerano particolarmente rilevante. In altri casi, i progetti sono stati integrati nel curriculum come parte del programma didattico ufficiale, rispondendo così a esigenze specifiche del piano formativo.

Gli **obiettivi didattici** dei progetti variano notevolmente, ma è possibile individuare alcuni focus comuni. Molti docenti hanno sottolineato l'importanza dello sviluppo delle **competenze collaborative**, della sperimentazione di **nuove metodologie didattiche** e dell'**analisi critica**. Questi obiettivi sono stati perseguiti con l'intento di migliorare le abilità di collaborazione tra i ragazzi, di testare approcci innovativi all'insegnamento e di rafforzare le loro capacità di analizzare e valutare criticamente i contenuti trattati.



Le risposte inerenti i risultati e le competenze sviluppate indicano che la maggior parte dei progetti ha avuto un **impatto positivo nel migliorare le capacità di collaborazione e di lavoro di squadra**. Inoltre, alcuni progetti hanno contribuito significativamente allo **sviluppo della creatività** nella risoluzione dei problemi. Tuttavia, le risposte indicano anche che non tutte le aspettative sono state completamente soddisfatte, soprattutto per quanto riguarda la gestione del tempo e la partecipazione degli studenti. Tali difficoltà suggeriscono la necessità di un maggiore supporto durante la fase di esecuzione dei progetti, per ottimizzare i risultati e migliorare l'efficacia complessiva.

Per quanto riguarda l'**impatto** delle esperienze **sui percorsi futuri**, si osserva che la maggior parte di essi non ha registrato un'influenza significativa sulle proprie decisioni universitarie o professionali. Tuttavia, vi sono alcune eccezioni in cui l'esperienza del progetto ha fornito spunti di riflessione e motivazioni aggiuntive.

In conclusione, i dati raccolti evidenziano un **buon livello di interesse** verso i progetti scolastici e una particolare attenzione alle competenze relazionali e metodologiche. Sebbene vi sia una soddisfazione generale per i risultati ottenuti, l'impatto a lungo termine sulle scelte future degli studenti sembra limitato, suggerendo la possibilità di migliorare ulteriormente i progetti per ottenere effetti più duraturi. Nonostante la soddisfazione complessiva, le difficoltà operative emerse durante la fase di realizzazione dei progetti indicano la **necessità di un supporto più strutturato** per garantire il successo delle iniziative e ottimizzare l'esperienza educativa complessiva.

Hai suggerimenti su come migliorare questo progetto per le future edizioni?

<p>Rita Levi Montalcini Fiano Torino</p> <p>Offrire nuove esperienze di didattica agli studenti</p>	<p>Rita Levi Montalcini Fiano Torino</p> <p>Migliorare collaborazione attraverso lavoro di gruppo</p>	<p>I.C. Candiolo</p> <p>Sperimentare nuove metodologie didattiche</p>	<p>I.C. Bellini Novara</p> <p>Migliorare collaborazione attraverso lavoro di gruppo</p>
<p>IIS Galileo Ferraris Settimo Torinese</p> <p>Dare informazioni chiare sul prodotto da presentare nella giornata conclusiva</p>	<p>Liceo Massimo D'Azeglio</p> <p>Realizzare incontri meno tecnici, più coinvolgenti per gli studenti</p>	<p>Liceo Isaac Newton Chivasso</p> <p>Aumentare le risorse disponibili</p>	<p>Liceo Berti Torino</p> <p>Realizzare incontri meno tecnici, più coinvolgenti per gli studenti</p>
<p>IIS Curie-Vittorini Grugliasco</p> <p>Aumentare le risorse disponibili</p>	<p>Liceo Majorana Grugliasco</p> <p>Aumentare le risorse disponibili</p>	<p>Liceo Einstein Torino</p> <p>Offrire più formazione agli insegnanti</p>	<p>ITIS Pininfarina</p> <p>Offrire più formazione agli insegnanti</p>

Con la domanda *"Hai suggerimenti su come migliorare il progetto per le future edizioni?"* si è cercato di comprendere se le criticità precedentemente individuate durante il periodo di tirocinio fossero percepite anche dai partecipanti ai percorsi educativi. Questo avrebbe consentito di ottenere una visione più completa delle aree che necessitano di miglioramenti e di verificare la validità delle osservazioni iniziali.

Le risposte raccolte hanno confermato molte delle preoccupazioni espresse, indicando che le aree di miglioramento individuate erano effettivamente rilevanti. Tuttavia, sono emersi anche nuovi suggerimenti e prospettive che non erano stati considerati in precedenza. Questi feedback hanno arricchito la comprensione complessiva del progetto e forniscono indicazioni preziose per ottimizzare l'efficacia e l'impatto delle future edizioni.

- **Offrire nuove esperienze didattiche:** è emersa la necessità di diversificare le esperienze didattiche. Le scuole hanno suggerito di introdurre attività che vadano oltre le tradizionali lezioni frontali, come laboratori pratici, simulazioni e progetti interdisciplinari. Stimola un apprendimento più dinamico e coinvolgente, si potenzia la curiosità e l'interesse degli studenti.
- **Migliorare la collaborazione attraverso il lavoro di gruppo:** è stato sottolineato il valore del lavoro di gruppo per lo sviluppo di competenze sociali e di problem-solving. Potenziare le attività collaborative e le discussioni di gruppo può rafforzare la comunicazione e la cooperazione, creando opportunità per la condivisione di idee e prospettive diverse.
- **Sperimentare nuove metodologie didattiche:** è stato proposto di esplorare metodologie didattiche innovative, come l'uso di tecnologie emergenti e l'apprendimento basato sui problemi. Sperimentare con diverse metodologie può offrire nuove modalità di apprendimento e mantenere alta la curiosità e motivazione, sempre monitorando e adattando le metodologie alle esigenze specifiche.
- **Dare informazioni chiare sul prodotto da presentare:** è emersa l'esigenza di fornire informazioni più chiare e dettagliate riguardo al prodotto finale che i ragazzi sono chiamati a presentare durante la Giornata Conclusiva dei Percorsi Formativi. Migliorare la comunicazione relativa ai requisiti specifici che il prodotto deve soddisfare, nonché agli obiettivi che ci si aspetta vengano raggiunti, permette ai partecipanti di avere una comprensione più precisa delle aspettative, facilitando così la preparazione e garantendo una presentazione più efficace e coerente con gli obiettivi del percorso.
- **Proporre attività più partecipate** che vadano oltre la conferenza tenuta da un esperto: è emersa la richiesta di includere attività interattive che permettano una loro partecipazione attiva, come workshop pratici e discussioni interattive. Queste attività possono arricchire l'esperienza di apprendimento e favorire un maggiore coinvolgimento.

- **Aumentare le risorse disponibili:** è stato suggerito di incrementare sia le risorse materiali, come attrezzature e materiali didattici, sia le risorse umane, come esperti e formatori. Maggiore disponibilità di risorse può migliorare la qualità delle attività e garantire il supporto necessario per il successo delle attività.
- **Realizzare incontri meno teorici, più coinvolgenti per gli studenti:** le scuole hanno proposto di rendere gli incontri più pratici e meno teorici. Attività pratiche ed esperienziali possono favorire un apprendimento più profondo, permettendo di applicare le loro conoscenze in contesti concreti.
- **Offrire più formazione agli insegnanti coinvolti:** infine, è stata sottolineata l'importanza di fornire ulteriore formazione ai docenti per aggiornarli sulle migliori pratiche e metodologie didattiche. Programmi di formazione specifici possono migliorare la gestione dei progetti e il supporto agli studenti.

05. Casi studio

5.1 Panoramica di 26 *case studies*

Esistono numerosi esempi di progetti educativi che evidenziano come un medesimo tema possa essere adattato e declinato in modi differenti a seconda dell'età dei giovani e del loro livello di istruzione, creando così un percorso che sia coerente e ben strutturato. Questa metodologia permette di accompagnarli durante l'apprendimento, assicurando che nuove conoscenze e competenze vengano efficacemente acquisite, approfondite e ampliate man mano che progrediscono attraverso i vari livelli scolastici.

Ogni ente che propone degli iter scolastici dovrebbe cercare quindi di sviluppare una serie di proposte educative che offrano programmi specificamente calibrati per le diverse fasi: dalle scuole primarie a quelle secondarie. I progetti di seguito elencati non solo dimostrano come il catalogo possa essere variegato, ma anche come ogni percorso possa essere arricchito e approfondito in modo da rispondere alle esigenze e alle capacità degli studenti in ciascuna fase del loro sviluppo.

KIDSMART^[19]

(IBM)]

Descrizione	KidSmart utilizza la tecnologia per migliorare l'istruzione e l'apprendimento dei bambini in età prescolare e primaria, basandosi su una combinazione di hardware e software progettati per offrire un ambiente di apprendimento interattivo e stimolante. IBM ha creato una serie di strumenti che includono computer, software educativi e attività di formazione per insegnanti, tutti progettati per essere utilizzati in contesti scolastici e comunitari.
Target	Il target principale del progetto KidSmart sono i bambini di età compresa tra 3 e 8 anni, con un focus particolare su quelli che vivono in aree svantaggiate o che hanno accesso limitato alle risorse educative. L'iniziativa si rivolge anche agli educatori che lavorano con questi bambini, offrendo loro strumenti e risorse per migliorare la qualità.
Obiettivo	L'obiettivo principale è migliorare l'educazione e l'apprendimento dei bambini attraverso l'uso della tecnologia. Questo include: <ol style="list-style-type: none">1. Sviluppo delle competenze cognitive e sociali, utilizzando computer e software educativi per favorire lo sviluppo delle abilità di problem-solving, pensiero critico e cooperazione.2. Accesso alle risorse educative, fornendo strumenti che non sarebbero disponibili per bambini in contesti svantaggiati.3. Formazione degli educatori, offrendo loro risorse, in modo che possano integrare efficacemente la tecnologia nel loro insegnamento.
Modalità di erogazione	KidSmart è stato implementato attraverso: <ul style="list-style-type: none">• Laboratori: ambienti di apprendimento attrezzati con computer e software educativi progettati specificamente per i bambini.• Programmi di formazione: sessioni di formazione per insegnanti e educatori per aiutarli a utilizzare efficacemente le risorse tecnologiche.• Materiale didattico: fornitura di materiale educativo complementare che supporta l'uso del software e dei computer.
Comunicazione e pubblicizzazione	IBM ha promosso il progetto attraverso: <ul style="list-style-type: none">• Annunci e aggiornamenti riguardo il progresso e l'impatto del progetto sono stati diffusi attraverso comunicati stampa e articoli nei media.• Partecipazione a eventi educativi e conferenze per presentare il progetto e i suoi risultati.• Collaborazioni con enti locali, come scuole e organizzazioni non governative per implementare e pubblicizzare il progetto a livello locale.
Materiale di supporto	Il materiale di supporto include: <ul style="list-style-type: none">• Software educativo: programmi progettati per l'apprendimento interattivo, che coprono una varietà di argomenti e competenze.• Hardware: computer progettati per essere resistenti e facili da usare per i bambini, spesso con software preinstallato.• Guide e manuali: documentazione per insegnanti e educatori che spiega come utilizzare al meglio le risorse e integrare la tecnologia nell'insegnamento.• Risorse online: materiali aggiuntivi e risorse online che possono essere utilizzati per supportare l'apprendimento e la formazione.

ECO-SCHOOLS ^[12] (FEE)

Descrizione	"Eco-Schools" è un programma educativo che si propone di integrare la sostenibilità ambientale e la gestione delle risorse nei curricoli scolastici e nelle pratiche quotidiane delle scuole. L'iniziativa incoraggia le scuole a migliorare le loro pratiche ambientali e a educare su temi ecologici e sostenibili.
Target	Si rivolge a scuole di ogni livello, dall'infanzia alla scuola secondaria di secondo grado, in tutto il mondo. È adatto a qualsiasi tipo di istituto, inclusi asili, scuole primarie e secondarie e istituti di istruzione superiore.
Obiettivo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sensibilizzare e educare, incrementando la consapevolezza ambientale tra studenti, docenti e personale scolastico. 2. Incoraggiare pratiche sostenibili, promuovendo l'adozione di best practices all'interno della scuola. 3. Coinvolgere la comunità, stimolando la sua partecipazione nella promozione della sostenibilità. 4. Fornire una certificazione internazionale alle scuole che raggiungono determinati standard di sostenibilità.
Modalità di erogazione	<p>È strutturato in cinque fasi principali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costituzione del comitato: un gruppo di lavoro all'interno della scuola che include studenti, docenti e membri della comunità. • Analisi ambientale: valutazione delle pratiche ambientali esistenti e identificazione delle aree di miglioramento. • Piano d'azione: sviluppo e attuazione di un piano d'azione per migliorare le pratiche ambientali. • Monitoraggio e valutazione: monitoraggio dei progressi rispetto agli obiettivi fissati e valutazione dei risultati ottenuti. • Certificazione: dopo una valutazione positiva, la scuola può ottenere la certificazione "Eco-Schools" e il "Green Flag" che rappresenta un riconoscimento del loro impegno.
Comunicazione e pubblicizzazione	<p>Per comunicare e pubblicizzare il progetto vengono utilizzate diversi mezzi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sito web: il sito ufficiale di Eco-Schools offre informazioni dettagliate, risorse e aggiornamenti sul programma. • Social media: le piattaforme social come Facebook, Twitter e Instagram vengono utilizzate per condividere storie di successo, eventi e aggiornamenti. • Eventi e conferenze: partecipazione a eventi e conferenze ambientali per aumentarne la visibilità del programma. • Newsletter e pubblicazioni: invio di newsletter periodiche e pubblicazione di report e success stories per mantenere informati i partecipanti e il pubblico.
Materiale di supporto	<p>Il programma offre una varietà di materiali di supporto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guide e manuali, ovvero documenti dettagliati su come applicare il programma e ottenere la certificazione. • Strumenti educativi, come risorse didattiche, attività, progetti e schede informative. • Esempi di buone pratiche, come casi studio che hanno avuto successo • Strumenti di monitoraggio quali moduli e materiali per il monitoraggio dei progressi e la valutazione delle performance ambientali.

DIGITAL SCHOOLHOUSE ^[10]

(UK, Regno Unito)

Descrizione	Si tratta di un'iniziativa che mira a trasformare l'educazione digitale nelle scuole del Regno Unito. È gestito da una rete di scuole e partner che collaborano per migliorare la qualità dell'insegnamento e dell'apprendimento nel campo delle tecnologie informatiche e digitali. La proposta principale del progetto è di offrire un curriculum avanzato e stimolante che prepara i ragazzi per le sfide tecnologiche future, combinando teoria e pratica.
Target	Si rivolge principalmente a: <ul style="list-style-type: none">• Studenti delle scuole primarie e secondarie: per fornire loro una preparazione solida in competenze digitali e STEM (scienza, tecnologia, ingegneria e matematica).• Educatori: per aggiornarli e supportarli nella creazione e implementazione di programmi moderni in ambito digitale.• Scuole e istituti: per migliorare le risorse e le strategie didattiche in relazione alla tecnologia.
Obiettivo	<ol style="list-style-type: none">1. Migliorare le competenze digitali, fornendo le competenze necessarie per affrontare il mercato del lavoro moderno e le sfide future.2. Sostenere gli insegnanti, offrendo formazione e risorse per migliorare l'insegnamento delle tecnologie informatiche.3. Promuovere l'innovazione, stimolando l'interesse e la passione per le tecnologie e l'informatica attraverso metodi nuovi e pratici.4. Favorire l'inclusione, assicurandosi che le competenze digitali siano accessibili a tutti gli studenti, indipendentemente dal loro background.
Modalità di erogazione	Il Digital Schoolhouse offre le sue attività attraverso vari canali: <ul style="list-style-type: none">• Workshop e corsi: sessioni pratiche per adulti e bambini su temi specifici come programmazione, design digitale e cybersecurity.• Risorse online: materiali didattici, guide e strumenti interattivi disponibili su piattaforme digitali.• Collaborazioni e partnership: lavoro con aziende tecnologiche e università per offrire opportunità di apprendimento reale e aggiornato.
Comunicazione e pubblicizzazione	La sua pubblicizzazione avviene attraverso diversi canali: <ul style="list-style-type: none">• Sito web e social media: informazioni dettagliate, aggiornamenti e notizie sul progetto sono condivisi tramite il sito web ufficiale e i profili sui social media.• Eventi e seminari: partecipazione a fiere educative, conferenze e workshop per far conoscere il progetto e le sue offerte.• Collaborazioni con scuole e istituzioni: promozione diretta presso le scuole e altre istituzioni educative per incoraggiare la partecipazione.
Materiale di supporto	Il Digital Schoolhouse fornisce vari tipi di materiale di supporto, tra cui: <ul style="list-style-type: none">• Guide e manuali con risorse dettagliate per docenti e studenti su come implementare e utilizzare le tecnologie digitali.• Accesso a software utili per l'insegnamento e l'apprendimento.• Esempi e casi studio per illustrare come applicare le competenze digitali in contesti reali.

SCUOLA DIGITALE ^[30]
(Ministero dell'Istruzione, Italia)

Descrizione	È un'iniziativa nazionale che si propone di integrare le tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento. La sua missione è di modernizzare le scuole italiane attraverso l'adozione di strumenti innovativi.
Target	Si rivolge a: <ul style="list-style-type: none"> • Istituti scolastici di ogni ordine e grado (scuole primarie, secondarie di primo e secondo grado). • Personale scolastico che necessitano di formazione sull'uso delle tecnologie digitali. • Studenti che beneficiano dell'integrazione delle tecnologie nel loro percorso di apprendimento. • Famiglie che possono essere coinvolte nel processo educativo digitale.
Obiettivo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Modernizzare il sistema educativo italiano attraverso l'uso delle tecnologie digitali. 2. Migliorare la qualità dell'insegnamento e dell'apprendimento tramite metodi e strumenti innovativi. 3. Favorire l'inclusione digitale e garantire che tutte le scuole, indipendentemente dalle loro risorse, ne possano beneficiare delle nuove tecnologie.
Modalità di erogazione	Il progetto viene implementato tramite: <ul style="list-style-type: none"> • Finanziamenti e bandi: il Ministero dell'Istruzione pubblica bandi per finanziare acquisti e formazione. • Corsi di formazione: istituzione di programmi di formazione per educatori. • Collaborazioni e partnership: coinvolgimento di aziende tecnologiche e università per supportare le scuole con risorse e competenze. • Piattaforme e strumenti online: creazione e messa a disposizione di piattaforme digitali e strumenti educativi.
Comunicazione e pubblicizzazione	La comunicazione e pubblicizzazione avvengono attraverso: <ul style="list-style-type: none"> • Sito web del Ministero dell'Istruzione: fornisce aggiornamenti, bandi e informazioni dettagliate sul progetto. • Comunicati stampa e media: utilizzo di comunicati stampa e canali media per raggiungere un pubblico più ampio. • Eventi e seminari: organizzazione di eventi e seminari per promuovere le iniziative. • Social media: utilizzo di social media per diffondere informazioni e aggiornamenti.
Materiale di supporto	Il materiale di supporto include: <ul style="list-style-type: none"> • Guide e manuali, ovvero documentazione per insegnanti e personale su come utilizzare gli strumenti e implementare nuove metodologie didattiche. • Piattaforme online, con risorse e strumenti digitali accessibili a tutti. • Webinar e corsi di formazione per aggiornamenti e approfondimenti.

ROOTS OF EMPATHY ^[29]

(Canada)

Descrizione	"Roots of Empathy" è stato ideato per insegnare ai bambini a riconoscere e comprendere le emozioni degli altri, migliorando così la loro capacità di empatia. La premessa centrale è che, osservando e interagendo con un neonato e la sua famiglia, i bambini sviluppano una maggiore consapevolezza delle emozioni e delle esperienze umane. Il programma include incontri regolari in cui i bambini osservano un neonato e apprendono le dinamiche emotive attraverso discussioni guidate.
Target	Principalmente rivolto ai bambini della scuola primaria, può essere anche adattato a diversi gruppi di età e contesti scolastici. Cercando di raggiungere una vasta gamma di studenti, è reso disponibile in classi di diversi ambienti sociali e culturali.
Obiettivo	L'obiettivo principale di "Roots of Empathy" è quello di: <ol style="list-style-type: none">1. Sviluppare l'empatia, aiutando i bambini a riconoscere e comprendere le emozioni degli altri.2. Ridurre il bullismo e la violenza, promuovendo comportamenti positivi e di inclusione all'interno delle scuole.3. Promuovere il benessere emotivo, creando ambienti scolastici più supportivi e comprensivi.
Modalità di erogazione	Il programma si svolge attraverso sessioni settimanali in aula condotte da un educatore formato. Ogni sessione dura circa 45-60 minuti e segue una struttura di base che include: <ul style="list-style-type: none">• Incontro: i bambini incontrano regolarmente un neonato e la sua famiglia, un momento centrale, durante il quale i bambini osservano e interagiscono con il bambino e ascoltano le storie e le esperienze della famiglia.• Discussione e riflessione: dopo l'incontro con il neonato, i bambini partecipano a discussioni guidate che li aiutano a riflettere sulle emozioni osservate e sulle proprie reazioni.• Attività educative: vengono svolte attività pratiche e giochi che aiutano i bambini a esplorare le emozioni e a praticare l'empatia.
Comunicazione e pubblicizzazione	Utilizza diverse strategie per la comunicazione e la pubblicizzazione, tra cui: <ul style="list-style-type: none">• Collaborazioni con scuole, distretti scolastici e altre istituzioni educative per implementare il programma.• Materiale promozionale, come brochure, siti web e media sociali, per informare e coinvolgere comunità, famiglie e educatori.• Organizzazione di eventi e conferenze per sensibilizzare l'opinione pubblica sull'importanza dell'empatia e sui benefici del programma.
Materiale di supporto	Vengono forniti diversi materiali di supporto, tra cui: <ul style="list-style-type: none">• Manuali per educatori: guide dettagliate per gli educatori su come facilitare le sessioni e gestire le dinamiche del gruppo.• Kit per le attività: materiale didattico e risorse per le attività in aula.• Risorse online: accesso a materiali didattici digitali e supporti per la pianificazione delle lezioni.• Feedback e valutazioni: strumenti per monitorare e valutare i progressi e l'impatto del programma.

PROGETTO MARTINA ^[28]

(Lions Club, Italia)

Descrizione	Si tratta di un programma di educazione alla salute creato dal Lions Club per sensibilizzare i giovani sui temi della prevenzione delle malattie e dell'adozione di stili di vita sani. Si concentra su argomenti come la prevenzione dei tumori, l'importanza della diagnosi precoce e i comportamenti salutari per mantenere un buono stato di salute.
Target	Il target principale sono gli studenti delle scuole secondarie, in particolare delle scuole superiori, con l'obiettivo di fornire loro informazioni rilevanti per la loro salute futura e per promuovere stili di vita sani.
Obiettivo	Lo scopo principale è di educare riguardo i fattori di rischio per la salute, le strategie di prevenzione e l'importanza di una diagnosi precoce. Il progetto mira a: <ol style="list-style-type: none">1. Sensibilizzare i ragazzi sui temi della salute e della prevenzione.2. Educare i giovani sui corretti comportamenti da adottare per prevenire malattie.3. Incoraggiare una maggiore consapevolezza riguardo ai controlli regolari e alla diagnosi precoce.4. Fornire informazioni utili per una vita sana e prevenire comportamenti a rischio.
Modalità di erogazione	Viene erogato attraverso incontri educativi nelle scuole, condotti da medici e esperti del settore, incontri che possono includere: <ul style="list-style-type: none">• Presentazioni e seminari tenuti da professionisti della salute.• Laboratori interattivi e discussioni sui temi della prevenzione.• Distribuzione di materiale informativo e di supporto.
Comunicazione e pubblicizzazione	Anche se non costituisce il suo punto più forte, la comunicazione utilizza diverse strategie per come la distribuzione di materiale informativo e di supporto o, in alcuni casi, il progetto include attività di sensibilizzazione e informazione tramite eventi speciali o campagne sui social media.
Materiale di supporto	Mette a disposizione diversi tipi di materiali di supporto: <ul style="list-style-type: none">• Brochure e volantini: documenti informativi che riassumono le principali informazioni sui temi trattati.• Presentazioni powerpoint: utilizzate durante gli incontri educativi per facilitare la comprensione degli argomenti.• Materiale didattico: schede informative, poster e altri strumenti per l'uso in aula.• Guide per i docenti: documenti che forniscono linee guida su come integrare il progetto nello studio.

TEACHING TOLERANCE ^[36]

(Southern Poverty Law Center, USA)

Descrizione	È stato progettato per aiutare la comunità a costruire ambienti scolastici inclusivi e rispettosi. Si focalizza sull'educazione per la giustizia sociale e i diritti civili, con un forte impegno a combattere il pregiudizio e l'intolleranza. Offre risorse per affrontare temi quali il razzismo, l'uguaglianza di genere, la diversità culturale e l'inclusione.
Target	Si rivolge principalmente a: <ul style="list-style-type: none">• Insegnanti, fornendo strumenti e risorse per integrare temi di giustizia sociale nei loro curricula e pratiche didattiche.• Studenti, offrendo contenuti che promuovono la comprensione e l'accettazione delle diversità.• Famiglie e comunità, facilitando discussioni e riflessioni sulla diversità e l'inclusione anche al di fuori dell'ambiente scolastico.
Obiettivo	È creare scuole e comunità più giuste e inclusive, mirando a: <ol style="list-style-type: none">1. Ridurre il pregiudizio, affrontando temi di diversità e giustizia sociale.2. Promuovere l'empatia e il rispetto, incoraggiando una maggiore comprensione tra le persone di diverse origini e background.3. Fornire strumenti pratici, offrendo risorse e strategie per affrontare e superare le discriminazioni e i conflitti.
Modalità di erogazione	Teaching Tolerance utilizza diverse modalità per raggiungere il suo pubblico: <ul style="list-style-type: none">• Materiali didattici online: include unità didattiche, piani di lezione, e attività interattive disponibili sul sito web del progetto.• Formazione professionale: offre corsi di formazione e workshop per educatori, sia in presenza che online.• Pubblicazioni: fornisce risorse stampate come guide, manuali e riviste.• Eventi e conferenze: organizza eventi educativi e conferenze per promuovere e discutere i temi della giustizia sociale.
Comunicazione e pubblicizzazione	Vengono utilizzati una varietà di canali, come: <ul style="list-style-type: none">• La piattaforma online di Teaching Tolerance, che offre accesso a tutte le risorse e alle informazioni del progetto.• Invio di aggiornamenti regolari e notizie a educatori e membri della comunità.• Utilizzo di piattaforme sociali per condividere risorse, storie di successo e aggiornamenti.• Collaborazioni con scuole, distretti scolastici e altre organizzazioni per promuovere e implementare le sue risorse.
Materiale di supporto	Viene messo a disposizione una vasta gamma di materiali: <ul style="list-style-type: none">• Risorse online: piani di lezione, moduli di attività, video educativi, e articoli.• Guide e manuali: documenti che offrono indicazioni dettagliate su come affrontare specifici argomenti legati alla giustizia sociale.• Kit di strumenti: materiali pratici per facilitare la discussione e l'insegnamento dei temi proposti.• Esempi di best practices: studi di caso e racconti di esperienze di successo per ispirare e guidare gli educatori.

KIVA ANTI-BULLYING-PROGRAM ^[24]

(Università di Turku, Finlandia)

Descrizione	È un programma scolastico basato su evidenze scientifiche, che mira a ridurre e prevenire il bullismo nelle scuole. È stato progettato per essere un intervento sistemico e integrato che affronta questo tema in modo proattivo. Il programma si basa su una serie di strategie e metodologie mirate a creare un ambiente scolastico positivo e inclusivo, prevenendo e gestendo la violenza attraverso azioni concrete e sostenibili.
Target	KIVA si rivolge a: <ul style="list-style-type: none">• Studenti di tutte le fasce d'età, dalla scuola primaria alla scuola secondaria.• Insegnanti fornendo supporto per aiutarli a riconoscere tali comportamenti.• Genitori, coinvolgendoli per creare un ambiente di sostegno e per promuovere la consapevolezza e le pratiche anti-bullismo a casa.
Obiettivo	Gli obiettivi principali includono: <ol style="list-style-type: none">1. Prevenire il bullismo: implementare misure preventive per ridurre il rischio di prevaricazione all'interno delle scuole.2. Intervenire in caso di necessità: offrire strumenti e strategie per affrontare e risolvere i casi quando si verificano.3. Promuovere un ambiente scolastico positivo: favorire una cultura scolastica inclusiva e rispettosa, dove tutti i ragazzi possano sentirsi sicuri e accettati.
Modalità di erogazione	Il programma è strutturato in diverse componenti: <ul style="list-style-type: none">• Formazione e supporto: il personale scolastico riceve input specifici su come saper riconoscere e gestire e come implementare le direttive del programma.• Materiali didattici: vengono forniti materiali e risorse per gli studenti, inclusi moduli interattivi, giochi di ruolo e attività educative.• Monitoraggio e valutazione: sono inclusi strumenti per monitorare e valutare l'efficacia delle sue azioni, con feedback regolari per adattare e migliorare le strategie.
Comunicazione e pubblicizzazione	Il KIVA Program viene comunicato e pubblicizzato attraverso diversi canali: <ul style="list-style-type: none">• Sito web ufficiale che fornisce informazioni dettagliate sul programma, risorse e aggiornamenti.• Collaborazioni con le scuole, supportate nella promozione del programma attraverso incontri e workshop.• Pubblicazione di articoli, studi e rapporti di ricerca per diffondere le informazioni sul tema e i suoi successi.
Materiale di supporto	Il materiale di supporto include: <ul style="list-style-type: none">• Guide e manuali, ovvero documenti dettagliati per docenti e amministratori scolastici su come mettere in pratica il programma e gestire le situazioni difficili.• Materiali quali schede di lavoro, esercizi e risorse interattive progettate per educare gli studenti sui comportamenti di bullismo e su come agire in modo appropriato.• Strumenti di monitoraggio per valutare il clima scolastico e l'efficacia delle strategie anti-bullismo, inclusi questionari e sondaggi per raccogliere feedback dagli attori coinvolti.

STEM LEARNING ^[34]

(UK)

Descrizione	<p>È il principale ente del Regno Unito per la formazione e il supporto degli insegnanti nelle materie STEM. Si propone di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Migliorare le competenze dei docenti, offrendo formazione continua e sviluppo professionale per i docenti delle scuole primarie e secondarie. • Promuovere l'innovazione didattica, fornendo risorse e metodologie moderne per rendere l'insegnamento delle STEM più coinvolgente ed efficace. • Collegare scuole e industrie, creando partnership tra istituzioni educative e aziende per garantire che l'insegnamento delle STEM sia rilevante e allineato alle esigenze del mercato del lavoro.
Target	<p>Si rivolge a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Educatori delle scuole primarie e secondarie. • Leader scolastici e dirigenti che gestiscono i programmi STEM nelle scuole. • Alunni che beneficiano di un insegnamento migliorato nelle materie STEM.
Obiettivo	<p>L'obiettivo principale è:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Potenziare le competenze e la fiducia degli insegnanti nelle materie STEM, affinché possano trasmettere queste conoscenze in modo più efficace. 2. Aumentare l'interesse e il coinvolgimento nelle materie STEM, preparandoli meglio per carriere future nel settore tecnologico e scientifico. 3. Ridurre il divario di competenze nelle materie STEM, garantendo che tutti gli studenti, indipendentemente dal loro background, abbiano accesso a un'istruzione di alta qualità.
Modalità di erogazione	<p>STEM Learning utilizza diverse modalità per erogare il proprio supporto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Corsi di formazione e workshop, organizzati sia in presenza che online, coprendo una vasta gamma di argomenti e metodologie. • Programmi di sviluppo professionale, come corsi strutturati per aiutare i docenti a sviluppare competenze specifiche e aggiornate. • Supporto personalizzato e consulenze, ovvero offerta di assistenza diretta per le scuole su come migliorare i programmi STEM. • Risorse online e strumenti didattici a cui si ha accesso attraverso una piattaforma dedicata.
Comunicazione e pubblicizzazione	<p>Vengono utilizzati diversi canali per comunicare e pubblicizzare le proprie iniziative:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sito web ufficiale: fornisce informazioni dettagliate sui corsi, le risorse e le opportunità disponibili. • Newsletter e aggiornamenti via email: per tenere informati i docenti e le scuole sulle ultime novità e offerte. • Social media: utilizzati per raggiungere un pubblico più ampio e per promuovere eventi e risorse. • Collaborazioni e partenariati: con altre organizzazioni educative e aziende per ampliare la portata del progetto e attrarre nuovi partecipanti.
Materiale di supporto	<p>Include:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guide e manuali: per gli insegnanti su come implementare le risorse STEM nella pratica didattica. • Attività e piani di lezione: pianificati per rendere l'insegnamento delle STEM più dinamico e interattivo. • Video e webinar: risorse audiovisive che forniscono approfondimenti su tecniche e strategie didattiche. • Strumenti online e software: Per supportare l'insegnamento e l'apprendimento delle STEM.

CITTADINANZA E COSTITUZIONE ^[3]

(Ministero dell'Istruzione, Italia)

Descrizione	<p>"Cittadinanza e Costituzione" è un'iniziativa educativa che mira a integrare l'insegnamento della Costituzione italiana e dei principi di cittadinanza democratica nel curriculum scolastico. L'obiettivo è formare cittadini consapevoli e responsabili, capaci di comprendere e rispettare i valori democratici e le norme giuridiche del paese. Si propone, quindi, di:</p> <ul style="list-style-type: none">• Insegnare i principi fondamentali della Costituzione Italiana: gli studenti devono conoscere e comprendere i diritti e i doveri sanciti dalla Costituzione, nonché le strutture e il funzionamento delle istituzioni democratiche italiane.• Promuovere la cittadinanza attiva e consapevole: gli studenti vengono incoraggiati a partecipare attivamente alla vita civica e a comprendere l'importanza del loro ruolo nella società.• Favorire il rispetto delle regole e delle diversità: il progetto mira a sensibilizzare gli studenti sul rispetto delle norme e delle diversità culturali e sociali.
Target	<p>È destinato a:</p> <ul style="list-style-type: none">• Studenti delle scuole primarie e secondarie, il cui approccio varia a seconda dell'età e del livello scolastico, con contenuti e metodi adeguati a ciascuna fascia di età.• Docenti, fornendo loro strumenti e risorse per integrare l'insegnamento della cittadinanza e della Costituzione nei loro programmi didattici.
Obiettivo	<p>Gli obiettivi principali sono:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Educare i giovani alla conoscenza dei diritti e dei doveri, in particolare, comprenderne i principi fondamentali e il loro ruolo nella società.2. Sviluppare competenze di cittadinanza, includendo la capacità di partecipazione attiva, rispetto delle norme e delle diversità.3. Incoraggiare il senso di responsabilità civica, preparandoli a essere cittadini informati e impegnati.
Modalità di erogazione	<p>Viene erogato tramite:</p> <ul style="list-style-type: none">• Attività didattiche in aula: le scuole sono incoraggiate a integrare argomenti relativi alla Costituzione e alla cittadinanza nei loro programmi di studio.• Laboratori e progetti speciali: attività pratiche e progetti che coinvolgono gli studenti in simulazioni di processi democratici, dibattiti e altre esperienze educative.• Formazione per i docenti: corsi e seminari per insegnanti su come integrare l'insegnamento della cittadinanza nei loro curricula.
Comunicazione e pubblicizzazione	<p>Avvengono tramite:</p> <ul style="list-style-type: none">• Sito web del Ministero dell'Istruzione.• Comunicazioni ufficiali e circolari ministeriali.• Eventi e iniziative pubbliche.
Materiale di supporto	<p>Comprende:</p> <ul style="list-style-type: none">• Guide e manuali: documenti che forniscono indicazioni dettagliate su come insegnare questi temi.• Risorse didattiche online: schede didattiche, video e altri strumenti educativi disponibili sul sito del Ministero dell'Istruzione.• Esempi di buone pratiche: documentazione e casi studio che mostrano come altre scuole hanno implementato con successo il progetto.

MAKE IT POSSIBLE ^[37]
(UNESCO Associated Schools Network)

Descrizione	"Make It Possible" mira a sensibilizzare le comunità scolastiche sui temi della sostenibilità, dei diritti umani e della cittadinanza globale. Promuove l'adozione di pratiche sostenibili e la consapevolezza sui problemi globali attraverso attività didattiche e progetti pratici. Si focalizza su argomenti come la lotta contro i cambiamenti climatici, la promozione della pace e della giustizia, e la protezione del patrimonio culturale e naturale.
Target	Il progetto si rivolge principalmente agli studenti delle scuole associate all'UNESCO di tutto il mondo, ma coinvolge anche insegnanti, educatori e membri delle comunità scolastiche. L'obiettivo è coinvolgere una vasta gamma di partecipanti, dalle scuole primarie a quelle secondarie e superiori.
Obiettivo	Educare e sensibilizzare le nuove generazioni sulla sostenibilità e cittadinanza globale, stimolando comportamenti e atteggiamenti responsabili. Il progetto cerca di: <ol style="list-style-type: none"> 1. Promuovere consapevolezza e conoscenza sui problemi globali. 2. Stimolare la partecipazione attiva nella risoluzione di tali questioni. 3. Incoraggiare l'adozione di pratiche sostenibili all'interno delle scuole e delle comunità locali.
Modalità di erogazione	Erogato attraverso una serie di attività e risorse educative, queste possono includere: <ul style="list-style-type: none"> • Materiali didattici: schede informative, guide e risorse educative online. • Progetti e attività: attività pratiche e progetti che si possono realizzare in collaborazione con altre scuole e comunità. • Workshop e seminari: eventi formativi per educatori e studenti su temi specifici del progetto. • Piattaforme online: siti web e strumenti digitali per facilitare la comunicazione e la collaborazione tra le scuole.
Comunicazione e pubblicizzazione	La divulgazione del progetto avviene attraverso: <ul style="list-style-type: none"> • Sito web ufficiale: fornisce informazioni dettagliate sul progetto, le sue attività e come partecipare. • Social media: utilizzo di piattaforme social per condividere aggiornamenti, successi e storie degli utenti coinvolti. • Newsletter e comunicati stampa: aggiornamenti periodici e notizie sul progetto e sui suoi risultati. • Eventi e conferenze: partecipazione a eventi educativi e conferenze per promuovere il programma e coinvolgere nuovi partecipanti.
Materiale di supporto	Si utilizzano: <ul style="list-style-type: none"> • Guide didattiche: documenti e manuali su come integrare i temi del progetto nel curriculum scolastico. • Attività e schede di lavoro: risorse pratiche per lavorare su progetti e attività legate ai temi del progetto. • Risorse multimediali: video, presentazioni e altri materiali digitali per facilitare l'apprendimento e la discussione. • Strumenti di valutazione: meccanismi per monitorare e valutare il progresso degli studenti e l'impatto delle attività del progetto.

GLOBAL SCHOLARS ^[17]

(Global Cities, Inc., USA)

Descrizione	Global Scholars è un programma online in cui, attraverso un ambiente di apprendimento digitale, i partecipanti collaborano e comunicano su temi globali come la sostenibilità ambientale, la salute pubblica, la tecnologia, e la cultura. Lo scopo è di promuovere una comprensione interculturale e sviluppare competenze essenziali per il XXI secolo, come il pensiero critico, la risoluzione dei problemi, e la comunicazione in un contesto globale.
Target	Rivolto principalmente alle scuole medie (10-13 anni), tuttavia, coinvolge anche le amministrazioni locali e le comunità educative, mirando a costruire una rete globale di apprendimento e condivisione.
Obiettivo	<ol style="list-style-type: none">1. Educazione alla Cittadinanza Globale per sensibilizzare i giovani su questioni globali e incoraggiarli a pensare e agire come cittadini del mondo.2. Aiutare gli studenti a sviluppare competenze essenziali come il lavoro di squadra, la comunicazione interculturale, e la capacità di risolvere problemi complessi.3. Promuovere l'interculturalità, favorendo la comprensione e il rispetto delle diverse culture, incoraggiando la collaborazione tra ragazzi di diverse parti del mondo.4. Preparare i giovani a vivere e lavorare in un mondo sempre più interconnesso e globalizzato.
Modalità di erogazione	Erogato completamente online attraverso una piattaforma digitale sicura e interattiva, i giovani partecipano a forum di discussione, completano progetti collaborativi e condividono le loro esperienze e conoscenze su argomenti globali; mentre, gli insegnanti li guidano attraverso un curriculum strutturato, che include attività settimanali, progetti di gruppo e riflessioni individuali.
Comunicazione e pubblicizzazione	La sua promozione avviene principalmente: <ul style="list-style-type: none">• Collaborando direttamente con scuole e distretti scolastici in tutto il mondo per promuovere il programma.• Partecipando a conferenze educative internazionali e organizzando workshop per educatori.• Utilizzando il sito web di Global Cities, Inc., e canali social per diffondere informazioni sul progetto e condividere storie di successo.• Distribuendo brochure, newsletter, e altri materiali promozionali per sensibilizzare e coinvolgere le comunità educative.
Materiale di supporto	Viene fornita un'ampia gamma di materiali di supporto tra cui: <ul style="list-style-type: none">• Curriculum didattico: guide che includono piani di lezione, obiettivi di apprendimento, e risorse aggiuntive.• Piattaforma digitale: un portale online dove si può interagire, accedere ai materiali didattici e caricare i loro progetti.• Formazione per gli insegnanti: workshop e webinar che li preparano a implementare il programma e a utilizzare la piattaforma digitale.• Risorse multimediali: video, articoli, e altre risorse digitali che approfondiscono i temi trattati e supportano l'apprendimento.• Strumenti di valutazione: materiali per valutare il progresso e l'impatto del programma.

LA TERRA È CASA NOSTRA ^[42]

(WWF, Italia)

Descrizione	"La Terra è Casa Nostra" mira a coinvolgere le scuole italiane, gli insegnanti e gli studenti, attraverso un percorso didattico innovativo. L'iniziativa si articola in una serie di attività educative, laboratori, e risorse multimediali che mirano a spiegare temi come il cambiamento climatico, la biodiversità, l'uso delle risorse naturali, e l'importanza di una cittadinanza attiva e consapevole in relazione all'ambiente. Utilizzando una metodologia interattiva e partecipativa, volta a stimolare il pensiero critico e l'impegno attivo dei giovani, propone un metodo educativo che parte dalla consapevolezza che la Terra è la nostra casa comune e che ogni individuo ha un ruolo fondamentale nel preservarla.
Target	L'iniziativa si rivolge principalmente a: <ul style="list-style-type: none"> • Scuole primarie e secondarie di primo grado, coinvolgendo sia gli insegnanti che gli studenti. • Famiglie, con l'obiettivo di estendere la sensibilizzazione anche al contesto familiare. • Comunità locali, per favorire un coinvolgimento più ampio della società civile nel promuovere comportamenti sostenibili.
Obiettivo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Educare e sensibilizzare le giovani generazioni sui temi della sostenibilità ambientale. 2. Promuovere la comprensione e la consapevolezza dei problemi legati all'ambiente, come il cambiamento climatico, la perdita di biodiversità, l'inquinamento e lo sfruttamento eccessivo delle risorse naturali. 3. Incoraggiare comportamenti quotidiani più sostenibili, sviluppando una cultura del rispetto per l'ambiente e una cittadinanza responsabile.
Modalità di erogazione	<ul style="list-style-type: none"> • Piattaforme digitali: materiali didattici, video educativi, e contenuti multimediali sono resi disponibili online, facilitando l'accesso alle risorse. • Laboratori e attività pratiche: vengono organizzati laboratori sia in aula che all'aperto, che permettono agli studenti di apprendere attraverso l'esperienza diretta. • Eventi e incontri tematici: vengono promossi incontri con esperti del settore, eventi di sensibilizzazione e campagne di azione concreta come il "WWF Earth Hour".
Comunicazione e pubblicizzazione	<ul style="list-style-type: none"> • Campagne di sensibilizzazione: sui social media, tramite il sito web del WWF Italia, e attraverso collaborazioni con altre organizzazioni e media. • Materiale promozionale: brochure, poster, e materiali informativi distribuiti nelle scuole e durante eventi pubblici. • Partnership: con istituzioni educative, enti locali, e media per amplificare il messaggio e raggiungere un pubblico più ampio.
Materiale di supporto	Il WWF Italia mette a disposizione diversi materiali di supporto, tra cui: <ul style="list-style-type: none"> • Kit didattici: comprendono guide, schede di attività, e risorse per la realizzazione di progetti scolastici. • Video educativi: cortometraggi e documentari su temi ambientali specifici, utilizzabili durante le lezioni. • Piattaforme interattive: strumenti digitali che permettono di esplorare temi come il cambiamento climatico o la biodiversità in modo coinvolgente. • Pubblicazioni e articoli: approfondimenti su tematiche ambientali disponibili sul sito web del WWF e in formato stampabile per un utilizzo scolastico.

SCRATCHED ^[33]
(Harvard University, USA)

Descrizione	Si tratta di un piano di lavoro sviluppato presso l'Harvard Graduate School of Education in collaborazione con il MIT Media Lab, che coinvolge una comunità di insegnanti e educatori che utilizzano Scratch, un linguaggio di programmazione visuale progettato per aiutare i giovani a sviluppare competenze di coding in un ambiente creativo e collaborativo. È stato creato per supportare gli educatori che desiderano integrare Scratch nei loro ambienti di insegnamento. Fornisce una vasta gamma di risorse, tra cui guide didattiche, esempi di attività e opportunità di sviluppo professionale.
Target	Il target sono educatori e formatori che lavorano con ragazzi di età compresa tra i 5 e i 18 anni. Il progetto si rivolge a educatori di scuole primarie e secondarie, ma è anche utile per coloro che operano in contesti di educazione non formale, come biblioteche, centri comunitari e programmi extrascolastici.
Obiettivo	L'obiettivo è sostenere l'integrazione di Scratch nei contesti educativi attraverso lo sviluppo di una comunità di pratica tra gli educatori. Mira a fornire strumenti e risorse che permettano agli insegnanti di: <ol style="list-style-type: none"> 1. Promuovere il pensiero computazionale. 2. Favorire la creatività e la capacità di risolvere difficoltà attraverso il coding. 3. Creare un ambiente di apprendimento collaborativo e inclusivo.
Modalità di erogazione	I contenuti vengono erogati attraverso una combinazione di risorse online e attività di sviluppo professionale in presenza. Le modalità principali includono: <ul style="list-style-type: none"> • Il sito web ospita articoli, guide, e risorse scaricabili per i docenti. • Workshop e seminari per educatori in diverse località, offrendo formazione pratica sull'utilizzo del piano di lavoro. • Sessioni online interattive per raggiungere educatori che non possono partecipare agli eventi in presenza. • Una community online in cui gli educatori possono condividere esperienze, risorse e discutere idee.
Comunicazione e pubblicizzazione	<ul style="list-style-type: none"> • Newsletter: invio periodico di aggiornamenti via email agli iscritti sulla piattaforma. • Social media: presenza su piattaforme come Twitter, Facebook e YouTube, dove condividono risorse, storie di successo e annunci di eventi. • Collaborazioni: partner con scuole, distretti scolastici, e altre organizzazioni educative per estendere la portata del progetto. • Conferenze e eventi: partecipazione e presentazioni in conferenze educative a livello nazionale e internazionale.
Materiale di supporto	Vengono offerti: <ul style="list-style-type: none"> • Guide didattiche: documenti che spiegano come integrare Scratch nelle lezioni, con esempi pratici e suggerimenti. • Tutorial video: video che mostrano come utilizzare Scratch per creare progetti specifici o insegnare concetti particolari. • Esempi di progetti: collezioni di progetti Scratch sviluppati da altri preparatori, che possono essere utilizzati come punto di partenza o ispirazione. • Forum di discussione: un'area per gli educatori dove possono fare domande e ricevere supporto dalla community.

KHAN ACADEMY ^[23]

(Internazionale)

Descrizione	<p>Khan Academy è un'organizzazione educativa senza scopo di lucro fondata nel 2008 da Salman Khan. L'obiettivo principale è fornire un'educazione gratuita e accessibile a tutti, ovunque nel mondo, offrendo un'ampia gamma di lezioni su diverse materie, tra cui matematica, scienze, informatica, storia, economia, e molte altre. Le lezioni sono presentate sotto forma di video didattici, esercizi pratici e articoli. I contenuti sono progettati per essere facilmente comprensibili e accessibili a studenti di tutte le età e livelli di competenza.</p>
Target	<p>È estremamente ampio e comprende:</p> <ul style="list-style-type: none">• Dai bambini della scuola primaria fino agli studenti universitari.• Insegnanti e educatori che possono utilizzare le risorse della piattaforma come supporto alle loro lezioni.• Genitori che desiderano supportare l'educazione dei loro figli.• Adulti interessati a migliorare o aggiornare le loro competenze in specifiche materie.
Obiettivo	<ol style="list-style-type: none">1. Fornire un'educazione gratuita e di alta qualità a livello globale.2. Ridurre le disuguaglianze educative: permettendo a chiunque, indipendentemente dal background economico o geografico, di accedere a risorse culturali di qualità.3. Favorire l'apprendimento personalizzato: attraverso strumenti che permettono di apprendere al proprio ritmo.
Modalità di erogazione	<p>Khan Academy offre lezioni principalmente attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none">• Piattaforma online, accessibile via web e tramite app per dispositivi mobili (iOS e Android), con contenuti organizzati per materia e livello di difficoltà.• Brevi video didattici che spiegano ogni argomento in modo semplice e chiaro, solitamente accompagnati da esempi pratici.• Esercizi interattivi tramite cui gli studenti possono praticare ciò che hanno imparato.• Piani di studio personalizzati basati sui progressi individuali, aiutandoli a migliorare nelle aree in cui hanno più difficoltà.
Comunicazione e pubblicizzazione	<p>Utilizza una varietà di canali per promuovere i suoi servizi:</p> <ul style="list-style-type: none">• Social media: la piattaforma è molto attiva su canali come YouTube, Facebook, Twitter e Instagram, dove pubblica contenuti didattici, aggiornamenti e storie di successo.• Partnership e collaborazioni: Khan Academy collabora con istituzioni educative, governi e altre organizzazioni per ampliare la sua portata e integrare i suoi contenuti nei sistemi educativi formali.• Conferenze e workshop: l'organizzazione partecipa a conferenze educative globali per promuovere la sua missione e creare consapevolezza.
Materiale di supporto	<ul style="list-style-type: none">• Guide per insegnanti: che aiutano gli educatori a integrare le risorse della Khan Academy nel loro insegnamento.• Strumenti di monitoraggio: per gli adulti che possono monitorare i progressi e identificare le aree di miglioramento.• Community forum: dove studenti, genitori e insegnanti possono discutere problemi, scambiare consigli e supportarsi reciprocamente.• Risorse stampabili: come esercizi, quiz e schede riassuntive che possono essere utilizzati offline.

CODE.ORG ^[4]

(Internazionale)

Descrizione	Code.org è un'organizzazione no-profit a livello internazionale che mira a diffondere l'educazione informatica e la programmazione tra i giovani di tutto il mondo. Offre una vasta gamma di risorse gratuite, incluse lezioni di programmazione, tutorial interattivi e corsi strutturati, disponibili in diverse lingue. Il progetto si concentra sull'introduzione dell'informatica nelle scuole a partire dalla scuola primaria, cercando di rendere questa disciplina accessibile e comprensibile per tutti gli studenti, indipendentemente dal loro background. Una delle iniziative più note è "Hour of Code" (L'Ora del Codice), un evento annuale che promuove un'ora di attività di programmazione durante la Settimana dell'Educazione all'Informatica.
Target	Il target principale sono gli studenti di tutte le età, dai bambini delle scuole primarie fino alle scuole superiori. Tuttavia, l'organizzazione si rivolge anche agli insegnanti, fornendo loro strumenti e risorse per integrare l'informatica nei curricula scolastici. Un ulteriore target è rappresentato dalle scuole e dai sistemi educativi a livello globale, con l'obiettivo di influenzare i responsabili politici e i leader scolastici affinché includano l'informatica nei programmi scolastici.
Obiettivo	L'obiettivo principale è democratizzare l'accesso all'educazione informatica, rendendo possibile a ogni studente, indipendentemente dalla sua posizione geografica o dalle sue risorse economiche, di imparare a programmare. L'organizzazione punta a colmare il divario di genere e le disparità razziali nell'accesso all'informatica, incoraggiando in particolare la partecipazione delle ragazze e delle minoranze sottorappresentate.
Modalità di erogazione	Eroga le sue risorse principalmente online, attraverso una piattaforma di apprendimento accessibile. Questa piattaforma offre corsi di vari livelli, dai principianti agli avanzati, che coprono argomenti come la programmazione di base, la creazione di app, lo sviluppo di giochi e concetti avanzati di informatica. Le lezioni sono progettate per essere interattive e coinvolgenti, spesso utilizzando strumenti visivi e blocchi di codice per semplificare l'apprendimento. Oltre ai corsi online, organizza workshop e formazioni per insegnanti, supportando l'adozione dell'informatica nelle scuole di tutto il mondo.
Comunicazione e pubblicizzazione	La piattaforma online è il principale punto di contatto, ma l'organizzazione sfrutta anche i social media, blog, newsletter e collaborazioni con influencer ed enti per aumentare la visibilità delle sue iniziative. L'evento "Hour of Code" è uno degli strumenti di promozione più efficaci, poiché coinvolge milioni di studenti e insegnanti in tutto il mondo, attirando l'attenzione dei media internazionali. Inoltre, lavora con aziende tecnologiche e celebrità per sensibilizzare l'opinione pubblica sull'importanza dell'educazione informatica, utilizzando video promozionali, campagne pubblicitarie e partecipazioni a eventi globali.
Materiale di supporto	Offre un'ampia gamma di materiali di supporto gratuiti. Questi includono guide didattiche, piani di lezione, video tutorial, esercitazioni interattive e documentazione tecnica. Il materiale è progettato per essere accessibile anche per chi non ha alcuna esperienza pregressa in informatica, con percorsi strutturati che accompagnano gli studenti dall'apprendimento dei concetti di base fino alla realizzazione di progetti più complessi. I docenti possono inoltre accedere a risorse specifiche, come guide per l'insegnamento, strumenti di valutazione e supporto nella gestione della classe, rendendo più facile integrare l'informatica nel loro curriculum scolastico.

SCUOLA FUTURO ^[31]

(Italia)

Descrizione	Scuola Futuro nasce con l'obiettivo di preparare le scuole italiane a rispondere alle sfide del futuro, promuovendo l'adozione di strumenti digitali, metodologie innovative e un approccio pedagogico orientato alle competenze del XXI secolo. L'iniziativa si concentra su diversi aspetti, tra cui l'utilizzo di piattaforme digitali, la creazione di ambienti di apprendimento interattivi e lo sviluppo di competenze digitali.
Target	<ul style="list-style-type: none">• Docenti: ai quali vengono offerti corsi di formazione e aggiornamento per l'adozione di nuove tecnologie e metodologie didattiche.• Studenti: destinatari finali degli interventi, con l'obiettivo di prepararli meglio al mercato del lavoro.• Dirigenti scolastici: coinvolti nella pianificazione strategica e nell'implementazione delle nuove tecnologie e metodologie didattiche.
Obiettivo	<ol style="list-style-type: none">1. Digitalizzare l'insegnamento: introducendo nelle scuole strumenti e piattaforme digitali che rendano l'apprendimento più interattivo e coinvolgente.2. Promuovere nuove metodologie didattiche: come la didattica per competenze, l'apprendimento collaborativo, e il problem-solving.3. Favorire l'inclusione digitale: assicurando che tutti gli alunni, indipendentemente dalle loro condizioni socio-economiche, possano accedere alle risorse digitali.4. Sostenere la formazione continua dei docenti: per garantire che il personale scolastico sia sempre aggiornato sulle ultime innovazioni tecnologiche e pedagogiche.
Modalità di erogazione	<ul style="list-style-type: none">• Corsi di formazione per docenti: in presenza e online, con moduli dedicati all'uso delle nuove tecnologie in classe, alla gestione della didattica digitale e allo sviluppo di competenze trasversali.• Attività pratiche che sfruttano strumenti digitali per l'apprendimento delle discipline scolastiche.• Webinar e seminari: incontri periodici online per aggiornamenti, scambi di buone pratiche e approfondimenti tematici.• Piattaforme online: utilizzo di ambienti di apprendimento virtuali per l'erogazione di contenuti didattici e per la collaborazione.
Comunicazione e pubblicizzazione	<ul style="list-style-type: none">• Sito web dedicato: dove vengono pubblicate informazioni dettagliate sul progetto, le modalità di adesione, i materiali di supporto, e i risultati raggiunti.• Social media: utilizzo di piattaforme come Facebook, Instagram, e Twitter per promuovere il progetto, condividere aggiornamenti e coinvolgere la comunità scolastica.• Campagne informative nelle scuole: organizzazione di eventi, workshop, e incontri informativi per presentare il progetto a tutta la comunità scolastica.• Collaborazioni con media locali e nazionali: per aumentare la visibilità dell'iniziativa e diffondere i suoi obiettivi a un pubblico più ampio.
Materiale di supporto	<ul style="list-style-type: none">• Guide e manuali: materiali didattici per docenti e studenti, con istruzioni sull'uso delle tecnologie e innovazioni.• Toolkit digitali: software, applicazioni e strumenti online per facilitare l'insegnamento e l'apprendimento.• Video tutorial: risorse multimediali che illustrano l'utilizzo delle piattaforme e degli strumenti digitali proposti.• Report e ricerche: documenti che analizzano l'impatto del progetto e forniscono dati utili per il miglioramento continuo delle pratiche didattiche.

PLANET SCIENCE ^[27]

(Regno Unito)

Descrizione	<p>Planet Science si propone di avvicinare i giovani alla scienza attraverso risorse educative innovative, attività interattive e contenuti facilmente accessibili. È caratterizzato da una vasta gamma di iniziative, che includono:</p> <ul style="list-style-type: none">• Risorse online: il sito web offre una varietà di articoli, video, esperimenti, e quiz scientifici pensati per rendere la scienza divertente e stimolante.• Eventi e concorsi: organizza competizioni, fiere scientifiche e altri eventi che coinvolgono direttamente i giovani, incentivandoli a esplorare e sperimentare in ambito scientifico.• Programmi educativi: sviluppa programmi specifici per le scuole, fornendo strumenti didattici che supportano l'insegnamento delle scienze in modo coinvolgente e interattivo.
Target	<p>Il target principale sono gli studenti delle scuole primarie e secondarie, di età compresa tra i 5 e i 16 anni. Tuttavia, mira anche a coinvolgere insegnanti e genitori, fornendo loro risorse e strumenti per sostenere l'educazione scientifica dei giovani.</p>
Obiettivo	<p>Si propone di aumentare l'interesse e la comprensione delle scienze tra i giovani, contrastando la percezione che le discipline scientifiche siano difficili o noiose. Attraverso il progetto, si cerca di ispirare le future generazioni di scienziati e ingegneri, nonché di migliorare le competenze scientifiche generali della popolazione giovanile.</p>
Modalità di erogazione	<ul style="list-style-type: none">• Online: la maggior parte dei contenuti è disponibile gratuitamente sul sito web, permettendo ai ragazzi di accedere a risorse interattive e informative direttamente dal proprio computer o dispositivo mobile.• Presenziale: organizza eventi dal vivo, come fiere della scienza e workshop nelle scuole, che offrono esperienze hands-on e la possibilità di interagire direttamente con esperti del settore.• Collaborazioni con le scuole: lavora a stretto contatto con le scuole per integrare i propri materiali didattici nei curricula, offrendo programmi che possono essere facilmente adattati alle diverse esigenze.
Comunicazione e pubblicizzazione	<ul style="list-style-type: none">• Social media: utilizza piattaforme come Twitter e Facebook per promuovere i contenuti, annunciare eventi e coinvolgere la comunità scientifica e educativa.• Campagne di sensibilizzazione: organizza campagne tematiche in occasione di eventi come la Settimana della Scienza, per aumentare la visibilità e stimolare la partecipazione delle scuole.• Collaborazioni: collabora con media, organizzazioni scientifiche e istituzioni educative per amplificare la diffusione dell'idea e coinvolgere un pubblico più ampio.
Materiale di supporto	<ul style="list-style-type: none">• Guide didattiche: documenti scaricabili che forniscono istruzioni dettagliate su come condurre esperimenti scientifici e progetti in classe.• Kit di attività: strumenti e materiali per esperimenti pratici che possono essere utilizzati sia in classe che a casa.• Video e tutorial: contenuti multimediali che spiegano concetti scientifici complessi in modo semplice e visivamente accattivante.• Quiz e giochi educativi: Risorse interattive progettate per testare e rafforzare la comprensione sui vari argomenti scientifici trattati.

SCIENCE ALIVE ^[32]

(Australia)

Descrizione	Science Alive! è un evento interattivo che offre una vasta gamma di attività legate alle discipline STEM. Si tratta di un festival della scienza dove i partecipanti possono esplorare stand espositivi, assistere a dimostrazioni dal vivo, partecipare a workshop e sperimentare attività pratiche. L'obiettivo è rendere la scienza accessibile e divertente, permettendo alle persone di avvicinarsi a concetti scientifici in modo esperienziale. Gli espositori includono università, enti di ricerca, musei, società scientifiche e aziende tecnologiche, che presentano le ultime scoperte, innovazioni e tecnologie.
Target	<ul style="list-style-type: none">• Bambini e giovani: l'evento è progettato per stimolare l'interesse per le discipline STEM fin dalla giovane età, con attività adatte a diverse fasce d'età.• Famiglie: viene incentivata la partecipazione delle famiglie per promuovere l'apprendimento collaborativo e intergenerazionale.• Insegnanti e educatori: vengono coinvolti per utilizzare l'evento come strumento didattico e per scoprire nuove risorse da integrare nei loro programmi scolastici.• Appassionati di scienza: chiunque abbia un interesse per la scienza può trovare qualcosa di interessante e stimolante.
Obiettivo	<ol style="list-style-type: none">1. Promuovere le carriere nelle discipline STEM: ispirare i giovani a considerare percorsi professionali in queste aree.2. Fornire un'esperienza di apprendimento pratica e interattiva: andare oltre l'educazione tradizionale offrendo esperienze hands-on che possono rendere la scienza più tangibile e comprensibile.3. Connettere il pubblico con la comunità scientifica: offrire l'opportunità di interagire direttamente con scienziati, ricercatori e professionisti del settore.
Modalità di erogazione	<ul style="list-style-type: none">• Stand interattivi, dove i partecipanti possono provare esperimenti, giochi scientifici e vedere le dimostrazioni.• Spettacoli scientifici, ovvero dimostrazioni dal vivo su fenomeni scientifici affascinanti.• Workshop pratici, come attività guidate che permettono ai partecipanti di esplorare tecnologie come robotica, chimica pratica, biologia.• Conferenze e presentazioni, ad esempio talk educativi su temi scientifici attuali e innovazioni tecnologiche.
Comunicazione e pubblicizzazione	<ul style="list-style-type: none">• Sito web e social media: aggiornamenti, informazioni sugli eventi e risorse vengono condivise attraverso il sito ufficiale e piattaforme social come Facebook, Instagram e Twitter.• Collaborazioni con scuole e università: viene promossa la partecipazione attraverso reti educative, con inviti speciali per scuole e gruppi educativi.• Campagne mediatiche: interviste, articoli sui giornali, e spot televisivi o radiofonici per attirare un pubblico più ampio.• Materiale promozionale: poster, volantini, e brochure distribuite in luoghi strategici come scuole, biblioteche e centri comunitari.
Materiale di supporto	<ul style="list-style-type: none">• Guida all'evento: una guida cartacea o digitale che descrive gli stand, gli orari delle attività e informazioni sugli espositori.• Kit educativi: risorse specifiche per insegnanti e studenti, incluse schede didattiche, esperimenti da replicare a casa o in classe e suggerimenti per ulteriori letture.• Materiali promozionali: gadget e souvenir legati alle attività STEM, come t-shirt, penne, e adesivi, spesso distribuiti agli eventi.

IL GIOCO DELLA FISICA ^[20]

(Italia)

Descrizione	Basandosi sull'idea che il gioco possa essere un potente strumento educativo, capace di rendere la fisica più comprensibile e attraente, prevede la creazione di giochi da tavolo, giochi digitali, e attività interattive che incorporano principi fisici, sfide logiche, e problemi da risolvere. L'obiettivo è far sì che gli studenti apprendano i concetti chiave attraverso il gioco, senza percepirlo come un'attività scolastica tradizionale.
Target	Principalmente rivolto alle scuole secondarie di primo e secondo grado (dai 12 ai 18 anni), può essere esteso anche a insegnanti, educatori e appassionati di fisica in generale. L'idea è di coinvolgere non solo i ragazzi con un forte interesse per le materie scientifiche, ma anche coloro che potrebbero trovare difficoltà o non avere particolare predisposizione, trasformando l'apprendimento in un'esperienza divertente e gratificante.
Obiettivo	La finalità del programma è migliorare la comprensione e l'interesse degli studenti, riducendo il gap tra teoria e pratica. Attraverso il gioco, si mira a: <ol style="list-style-type: none">1. Facilitare l'apprendimento di concetti fisici complessi.2. Sviluppare capacità di problem-solving e pensiero critico.3. Motivare gli studenti a esplorare ulteriormente questa materia e le scienze.4. Promuovere un approccio collaborativo e partecipativo all'apprendimento.
Modalità di erogazione	<ul style="list-style-type: none">• Sessioni in aula: le attività possono essere integrate nel programma scolastico, con sessioni dedicate durante le lezioni.• Laboratori didattici: incontri speciali e workshop che consentono di lavorare su giochi e attività in un contesto pratico.• Piattaforme digitali: il progetto può includere giochi digitali accessibili online per poter continuare a imparare anche fuori dall'aula.• Eventi e competizioni: organizzazione di tornei e competizioni che incentivano la partecipazione attiva dei ragazzi e l'applicazione dei concetti.
Comunicazione e pubblicizzazione	<ul style="list-style-type: none">• Sito web e social media: piattaforme online per promuovere il progetto, condividere risorse, aggiornamenti e success stories.• Collaborazioni con scuole e enti educativi: il progetto viene presentato alle scuole attraverso seminari e presentazioni, incoraggiandone l'adozione.• Media locali e nazionali: articoli su riviste di settore, blog educativi, e menzioni su media locali per ampliare la visibilità del progetto.• Fiere ed eventi educativi: partecipazione a fiere e convegni dedicati all'istruzione e alle scienze, dove il progetto può essere mostrato e spiegato direttamente agli interessati.
Materiale di supporto	Per facilitare l'implementazione del progetto, vengono forniti diversi materiali di supporto: <ul style="list-style-type: none">• Manuali e guide: documenti che spiegano come integrare il gioco nelle lezioni e come utilizzare i vari strumenti didattici.• Kit di gioco: set fisici di giochi da tavolo e materiali per le attività pratiche, che gli insegnanti possono utilizzare direttamente in classe.• Risorse digitali: accesso a piattaforme online con giochi, quiz e attività interattive che gli studenti possono utilizzare per esercitarsi e apprendere.• Materiali promozionali: brochure, poster e video per la promozione del progetto all'interno delle scuole.

LEGO EDUCATION ^[25]

(Internazionale)

Descrizione	LEGO Education è un'iniziativa educativa globale di LEGO Group, pensata per stimolare l'apprendimento attraverso il gioco e la costruzione di modelli con i famosi mattoncini. Il progetto mira a rendere l'apprendimento delle materie STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) e altre discipline più accessibile e divertente per tutti. Offre una serie di kit educativi e risorse didattiche che combinano l'apprendimento pratico con l'uso dei mattoncini LEGO, software, e contenuti didattici strutturati.
Target	<ul style="list-style-type: none">• Bambini in età prescolare: attraverso programmi come "LEGO Education Preschool", i bambini più piccoli possono imparare le basi di numeri, forme e costruzioni semplici.• Studenti della scuola primaria e secondaria: kit come "LEGO Education WeDo" e "LEGO MINDSTORMS" servono per esplorare concetti più avanzati di programmazione, robotica, e ingegneria.• Educatori: fornisce anche formazione e risorse, aiutandoli a integrare questi strumenti nelle loro lezioni.• Scuole e istituzioni educative: le scuole possono implementare i programmi per arricchire il loro curriculum STEM.
Obiettivo	Lo scopo è rendere l'apprendimento un processo attivo e coinvolgente, dove gli studenti possano sperimentare e costruire con le proprie mani. Gli obiettivi specifici includono: <ol style="list-style-type: none">1. Promuovere l'apprendimento STEM: incoraggiare i giovani a sviluppare competenze in scienza, tecnologia, ingegneria e matematica.2. Sviluppare competenze trasversali: migliorare il pensiero critico, la creatività, la comunicazione e la collaborazione.3. Rendere l'educazione più accessibile: fornire risorse che possono essere utilizzate da insegnanti di tutto il mondo, adattabili a diversi curricula e metodi di insegnamento.
Modalità di erogazione	<ul style="list-style-type: none">• Kit fisici: contengono i mattoncini, elementi elettronici, sensori, motori e istruzioni per costruire vari modelli.• Software educativo: applicazioni come LEGO Education SPIKE Prime o WeDo 2.0, che permettono di programmare e controllare i modelli costruiti.• Piattaforme online: mette a disposizione una vasta gamma di risorse online, inclusi piani di lezione, guide per gli insegnanti e tutorial video.• Corsi di formazione: disponibili in formato fisico e virtuale, aiutano i docenti a utilizzare efficacemente i materiali nelle loro lezioni.
Comunicazione e pubblicizzazione	<ul style="list-style-type: none">• Partecipazione a fiere e convegni educativi.• Collaborazioni con enti educativi.• Campagne di marketing online.• Programmi pilota e case studies: LEGO Education spesso avvia programmi pilota in scuole selezionate, raccogliendo feedback e pubblicando casi studio che dimostrano l'efficacia dei suoi strumenti educativi.
Materiale di supporto	<ul style="list-style-type: none">• Guide per l'insegnante: manuali dettagliati su come utilizzare i kit nelle lezioni.• Piani di lezione: strutturati per vari livelli scolastici, con attività progettate per coprire specifici concetti educativi.• Tutorial video: video esplicativi su come assemblare i modelli e utilizzare il software.• Piattaforma di apprendimento online: accesso a risorse educative digitali, aggiornamenti e nuove idee per attività.

JUNIOR ACHIEVEMENT ^[14]

(Internazionale)

Descrizione	<p>Offre una serie di programmi che mirano a istruire e motivare gli studenti a sviluppare competenze imprenditoriali e finanziarie. Sono progettati per essere interattivi e coinvolgenti, fornendo esperienze pratiche e teoriche che possono applicare nella vita reale.</p> <ul style="list-style-type: none">• Imprenditorialità• Competenze finanziarie• Preparazione al mondo del lavoro
Target	<p>I piani di Junior Achievement sono destinati a ragazzi di tutte le età, dalle scuole elementari alle scuole superiori e università, adattando i contenuti ai diversi livelli di istruzione e alle esigenze specifiche degli studenti.</p>
Obiettivo	<p>L'obiettivo è preparare i giovani a diventare cittadini economicamente competenti e responsabili. Questo include:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Fornire agli studenti le competenze necessarie per gestire le finanze.2. Stimolare la creatività imprenditoriale e lo spirito d'iniziativa.3. Migliorare le capacità professionali e la preparazione per il futuro.
Modalità di erogazione	<ul style="list-style-type: none">• In classe: i corsi sono generalmente tenuti in aula da insegnanti formati o volontari aziendali che conducono le lezioni e le attività.• Online: alcuni programmi possono essere offerti attraverso piattaforme digitali, con materiali e risorse accessibili online.• Attività pratiche: le simulazioni di business, i progetti di gruppo e le attività pratiche sono spesso inclusi per rendere l'apprendimento più dinamico e coinvolgente.
Comunicazione e pubblicizzazione	<ul style="list-style-type: none">• Sito web: J.A. utilizza il proprio sito web per fornire informazioni sui temi trattati, le risorse disponibili e le modalità di coinvolgimento.• Social media: utilizza canali social come Facebook, Twitter, LinkedIn e Instagram per aggiornamenti e per coinvolgere la comunità.• Newsletter: invio di comunicazioni regolari per aggiornare su eventi, successi e opportunità di partecipazione.• Eventi e seminari: organizzazione di eventi per promuovere i programmi e attrarre nuovi partecipanti e partner.• Collaborazioni: partnership con scuole, università e aziende per integrare i programmi nei curriculum e nelle iniziative aziendali.• Media: utilizzo di comunicati stampa e articoli per diffondere informazioni sui successi e le iniziative.
Materiale di supporto	<ul style="list-style-type: none">• Guide e manuali: documentazione dettagliata per insegnanti e formatori sui contenuti e le modalità di erogazione dei programmi.• Risorse online: piattaforme e strumenti digitali che supportano l'apprendimento, come moduli interattivi e video didattici.• Kit didattici: materiali pratici per le attività in aula, inclusi esercizi, giochi e simulazioni.• Libri e schede di Lavoro: per l'apprendimento e l'applicazione pratica delle competenze.• Strumenti di valutazione: test e valutazioni per monitorare il progresso e l'acquisizione delle competenze.

FABLAB ^[15] (Internazionale)

Descrizione	I Fablab sono laboratori aperti e condivisi, dotati di attrezzature tecnologiche avanzate come stampanti 3D, taglierine laser, fresatrici CNC e altri strumenti per la prototipazione e la produzione. Il concetto è stato sviluppato dal MIT (Massachusetts Institute of Technology) e mira a rendere la fabbricazione digitale accessibile a chiunque, promuovendo la creazione e la condivisione di progetti innovativi.
Target	<ul style="list-style-type: none"> • Studenti ed educatori: per l'apprendimento pratico e la realizzazione di progetti accademici. • Imprenditori e startup: per la prototipazione e lo sviluppo di nuovi prodotti. • Hobbisti e makers: persone appassionate di fai-da-te e tecnologie di fabbricazione.
Obiettivo	Democratizzando l'accesso alla tecnologia di fabbricazione digitale, rende la creazione di prototipi e prodotti una possibilità aperta a chiunque. Si prefigge quindi di: <ol style="list-style-type: none"> 1. Promuovere l'innovazione: stimolare la creatività e l'innovazione attraverso l'accesso a strumenti avanzati. 2. Favorire la collaborazione: creare una rete di makers e professionisti che collaborano e condividono conoscenze. 3. Educare e formare: fornire competenze pratiche nel campo della fabbricazione digitale.
Modalità di erogazione	<ul style="list-style-type: none"> • Spazi fisici: i Fablab sono generalmente spazi fisici equipaggiati con vari strumenti di fabbricazione. Gli utenti possono accedere agli spazi per lavorare sui loro progetti. • Servizi online: offrono anche servizi online, come corsi di formazione virtuali, tutorial e consulenze a distanza. • Eventi e workshop: organizzano eventi, workshop e corsi di formazione per educare e aggiornare gli utenti sulle nuove tecnologie e metodologie.
Comunicazione e pubblicizzazione	<ul style="list-style-type: none"> • Sito web e social media: utilizzano siti web, blog e social media per comunicare con il pubblico, condividere aggiornamenti, eventi e storie di successo. • Newsletter: inviano newsletter per tenere aggiornati i membri e i potenziali utenti su novità, eventi e opportunità. • Collaborazioni: collaborano con scuole, università, e altre istituzioni per promuovere i loro servizi e programmi. • Eventi locali e fiere: partecipano a eventi locali e fiere per mostrare le loro capacità e attrarre nuovi membri. • Testimonianze e success stories: condividono storie di successo e testimonianze di utenti per dimostrare l'impatto positivo dei loro servizi. • Campagne di marketing: possono utilizzare campagne di marketing mirate per raggiungere specifici gruppi di interesse.
Materiale di supporto	Il materiale di supporto offerto include: <ul style="list-style-type: none"> • Guide e manuali: documentazione su come utilizzare le attrezzature e software specifici. • Tutorial e corsi: video tutorial, corsi online e workshop per formare gli utenti sulle tecniche di fabbricazione. • Rete di supporto: forum e gruppi di discussione dove gli utenti possono chiedere aiuto e condividere esperienze. • Progetti esempio: esempi di progetti e modelli che gli utenti possono scaricare e modificare.

CODING E PENSIERO COMPUTAZIONALE ^[4; 6] (Italia)

Descrizione	L'attività si concentra sull'insegnamento del coding (programmazione) e del pensiero computazionale, ovvero un insieme di competenze e metodi di problem-solving che aiutano a strutturare e risolvere problemi complessi utilizzando tecniche informatiche. Propone attività e corsi che vanno dalla programmazione di base fino a concetti avanzati di sviluppo software e algoritmi.
Target	<ul style="list-style-type: none"> • Scuole primarie: iniziative e giochi interattivi per avvicinare i bambini ai concetti base di programmazione. • Scuole secondarie di I grado: corsi più strutturati che introducono i concetti di base e li applicano a progetti concreti. • Scuole secondarie di II grado: corsi avanzati con focus su tecnologie specifiche, linguaggi e progetti complessi. • Educatori e genitori: sessioni di formazione per supportare l'insegnamento e l'apprendimento del coding e del pensiero computazionale.
Obiettivo	<p>La strategia è incentrata sullo sviluppo delle competenze necessarie per affrontare e risolvere problemi attraverso la programmazione e il pensiero logico. Inoltre, mira a:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Promuovere l'alfabetizzazione digitale. 2. Stimolare la creatività e il pensiero critico. 3. Preparare gli studenti per carriere nel campo delle STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics). 4. Fornire strumenti per il problem-solving in vari contesti.
Modalità di erogazione	<p>Può essere erogato attraverso diverse modalità:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Corsi in aula: lezioni frontali e laboratori pratici condotti da insegnanti qualificati. • Piattaforme online: corsi e tutorial disponibili su piattaforme digitali per l'apprendimento autonomo. • Workshop e seminari: eventi occasionali o giornate dedicate alla pratica intensiva. • Attività extra-scolastiche: club di coding e laboratori dopo scuola. • Progetti e competizioni: sfide e gare per applicare le competenze in contesti reali.
Comunicazione e pubblicizzazione	<ul style="list-style-type: none"> • Siti web e social media: creazione di pagine dedicate e campagne sui social per raggiungere un pubblico ampio. • Materiali informativi: brochure, volantini e poster distribuiti nelle scuole e nelle comunità locali. • Eventi e open day: organizzazione di eventi di apertura e dimostrazioni per far conoscere il progetto. • Collaborazioni con scuole e istituzioni: partnership con scuole e organizzazioni educative per integrare il progetto nei loro programmi.
Materiale di supporto	<p>Vengono forniti vari tipi di materiale di supporto per facilitare l'apprendimento, come:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guide e manuali: documentazione dettagliata sui concetti di coding e pensiero computazionale. • Software e strumenti: accesso a software educativi e strumenti di programmazione come Scratch, Python, e ambienti di sviluppo integrati (IDE). • Esercizi e progetti: attività pratiche e progetti per applicare le competenze acquisite. • Tutorial e video: risorse audiovisive che spiegano i concetti e le tecniche in modo interattivo.

EDUCAZIONE AMBIENTALE E SOSTENIBILITÀ ^[13; 16]

(Italia)

Descrizione	Si tratta di un'iniziativa destinata a sensibilizzare e educare i partecipanti riguardo le tematiche ambientali e le pratiche di sostenibilità e si propone di aumentare la consapevolezza sull'impatto umano sull'ambiente e di promuovere comportamenti e soluzioni che favoriscano la protezione e la sostenibilità del nostro ecosistema.
Target	<ul style="list-style-type: none"> • Studenti: scuole primarie, secondarie e università. • Famiglie: genitori e figli coinvolti in attività educative familiari. • Comunità locali: residenti di quartieri e città. • Aziende e professionisti: imprese e lavoratori interessati a pratiche di sostenibilità aziendale. • Organizzazioni e ONG: enti che operano nel campo della protezione ambientale.
Obiettivo	<p>Gli obiettivi sono:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aumentare la consapevolezza: far comprendere l'importanza della sostenibilità ambientale e l'impatto delle azioni quotidiane. 2. Promuovere comportamenti sostenibili: incentivare l'adozione di pratiche ecocompatibili nella vita quotidiana e nelle attività lavorative. 3. Incoraggiare l'azione: stimolare la partecipazione attiva a progetti di sostenibilità e conservazione dell'ambiente.
Modalità di erogazione	<p>Il progetto può essere erogato attraverso varie modalità, tra cui:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lezioni e corsi: seminari, workshop e lezioni in aula o online. • Eventi e campagne: giornate di sensibilizzazione, fiere ecologiche, e campagne sui social media. • Attività pratiche: laboratori, escursioni naturalistiche, e attività di volontariato ambientale. • Materiali didattici: brochure, guide, video e risorse online per facilitare l'apprendimento e la sensibilizzazione.
Comunicazione e pubblicizzazione	<p>Per garantire il suo successo, la strategia di comunicazione include:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Social media: utilizzo di piattaforme social per condividere informazioni, aggiornamenti e successi del progetto. • Media tradizionali: comunicati stampa, articoli su giornali locali e riviste specializzate. • Collaborazioni: partnership con influencer, blogger e leader di pensiero nel campo della sostenibilità. • Eventi pubblici: organizzazione di eventi aperti al pubblico per aumentare la visibilità e coinvolgere la comunità.
Materiale di supporto	<ul style="list-style-type: none"> • Guide e manuali: documenti dettagliati su pratiche sostenibili, attività educative e progetti ambientali. • Presentazioni e video: contenuti visivi per facilitare la comprensione dei temi trattati. • Strumenti interattivi: quiz, giochi educativi e simulazioni per rendere l'apprendimento più coinvolgente. • Risorse online: siti web e piattaforme digitali con informazioni aggiornate e risorse educative.

EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE ^[5; 9] (Italia)

Descrizione	Si propone di educare le persone a un uso sicuro e responsabile delle tecnologie digitali, esplorando temi come la sicurezza online, la protezione della privacy, la gestione dell'identità digitale, e il comportamento etico su Internet. L'obiettivo è fornire le competenze necessarie per navigare nel mondo digitale in modo informato e sicuro, promuovendo al contempo una cittadinanza digitale responsabile.
Target	<ul style="list-style-type: none"> • Studenti: in particolare, bambini e adolescenti che utilizzano quotidianamente strumenti digitali per l'apprendimento e la comunicazione. • Genitori e insegnanti: per fornire loro le competenze per educare e guidare i giovani in questo settore. • Professionisti: per aggiornare le competenze digitali e garantire pratiche professionali sicure e etiche. • Adulti generali: per chiunque voglia migliorare la propria comprensione e sicurezza online.
Obiettivo	<p>Le finalità sono:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Promuovere la consapevolezza: sulla sicurezza online e sui rischi associati all'uso delle tecnologie digitali. 2. Sviluppare competenze: come la gestione della privacy, l'identificazione delle truffe online e l'uso etico dei social media. 3. Incoraggiare comportamenti responsabili: online e offline, per costruire una società più sicura e informata.
Modalità di erogazione	<p>L'erogazione del progetto può includere:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Corsi e workshop: in aula o online, per formare i partecipanti su vari aspetti della cittadinanza digitale. • Webinar e seminari: eventi virtuali per trattare temi specifici e rispondere a domande in tempo reale. • Risorse educative online: come moduli di e-learning, video tutorial e guide interattive. • Materiale didattico: come libri, dispense e articoli informativi, sia stampati che digitali. • Simulazioni e attività pratiche: per sperimentare in un ambiente controllato scenari reali e migliorare le competenze pratiche.
Comunicazione e pubblicizzazione	<ul style="list-style-type: none"> • Campagne sui social media: utilizzo di piattaforme come Facebook, Twitter e Instagram per promuovere il progetto e coinvolgere i partecipanti. • Collaborazioni con scuole e università: per integrare il progetto nei programmi educativi esistenti. • Comunicati stampa e articoli: pubblicazione su giornali, riviste e blog per aumentare la visibilità. • Eventi di lancio: organizzazione di eventi pubblici per presentare il progetto e i suoi obiettivi.
Materiale di supporto	<ul style="list-style-type: none"> • Guide e manuali: documenti che spiegano i principi fondamentali dell'educazione alla cittadinanza digitale. • Infografiche e poster: per facilitare la comprensione visiva dei concetti chiave. • Toolkit interattivi: risorse online che offrono esercizi pratici e quiz per testare le competenze. • Video e tutorial: contenuti audiovisivi che illustrano le buone pratiche e i comportamenti da evitare. • FAQ e forum di discussione: per rispondere alle domande comuni e promuovere la condivisione di esperienze tra partecipanti.

5.2 Riflessioni e analisi

L'analisi dei casi studio rivela una serie di aspetti e strategie educative comuni che potrebbero servire come fonte di ispirazione nella progettazione di futuri programmi. Sebbene le iniziative esaminate presentino caratteristiche diverse, emergono elementi fondamentali che contribuiscono al loro successo.

Adattamento al target

Ogni progetto educativo è stato sviluppato tenendo conto dell'età e del livello di istruzione dei partecipanti, con iniziative progettate per essere accessibili e stimolanti per le diverse fasce d'età, dalle scuole primarie a quelle secondarie. L'approccio garantisce che i contenuti siano perfettamente allineati allo sviluppo cognitivo degli studenti, facilitando un apprendimento progressivo e coerente. Progetti come Khan Academy e Code.org, ad esempio, offrono una vasta gamma di contenuti flessibili, adeguati al proprio livello di competenza.

- **Scuola primaria:** vengono introdotti concetti base attraverso attività ludiche e pratiche. Nel progetto *Coding e Pensiero Computazionale* strumenti visivi come ScratchJr. sono utilizzati per sviluppare il pensiero logico e le capacità di problem-solving. Parallelamente, in *Educazione Ambientale e Sostenibilità* l'educazione ambientale è integrata con attività pratiche come la piantumazione di alberi, mentre il progetto *Storia e Memoria* introduce i bambini alla storia locale tramite racconti e laboratori creativi.
- **Scuola secondaria di I grado:** i lavori risultano più strutturati e complessi, riflettendo una maggiore capacità di astrazione e comprensione da parte degli studenti. Nel progetto *Educazione alla Cittadinanza Digitale* possono esplorare l'uso consapevole dei social media e la gestione della privacy online, partecipando a simulazioni di scenari reali. Analogamente, in *Educazione all'Imprenditorialità* vengono introdotti concetti di economia e impresa attraverso attività pratiche come la creazione di un mini-business.
- **Scuola secondaria di II grado:** ci si concentra su competenze avanzate e su un approccio più critico e riflessivo. In *Educazione alla Cittadinanza Digitale* gli studenti approfondiscono temi complessi come l'impatto della tecnologia sulla società e l'etica nell'uso dei dati. Nel progetto *Storia e Memoria*, invece, sono coinvolti in analisi critiche delle fonti storiche e partecipano a viaggi di studio nei luoghi della memoria. Ciò li prepara ad affrontare le sfide del mondo reale, collegando le conoscenze teoriche con applicazioni pratiche e concrete.

Obiettivi educativi chiari e mirati

Tutti possiedono scopi ben definiti, come l'introduzione alle tecnologie, l'educazione alla sostenibilità ambientale, lo sviluppo delle competenze digitali o la promozione dell'empatia. **Gli obiettivi rispondono a esigenze educative specifiche**, che possono spaziare dall'acquisizione di competenze tecniche alla sensibilizzazione su tematiche sociali e ambientali. Possono includere il miglioramento delle capacità di pensiero critico, la promozione dell'autonomia, la crescita della consapevolezza emotiva e l'incoraggiamento della collaborazione e del lavoro di squadra.

Modalità di erogazione interattive

La modalità di erogazione è spesso contraddistinta da un metodo pratico e interattivo, che si discosta dalla tradizionale lezione frontale passiva. Si prevedono quindi non solo lezioni teoriche, ma anche una varietà di **attività pratiche** che includono laboratori, giochi di ruolo e workshop. In particolare, le lezioni frontali sono integrate con esercitazioni pratiche che permettono ai giovani di sperimentare i concetti appresi in situazioni concrete. I laboratori offrono spazi dedicati alla sperimentazione diretta, possono utilizzare materiali e strumenti per esplorare i contenuti in modo tangibile. Questo metodo dinamico non solo facilita l'apprendimento, ma rende i contenuti più coinvolgenti e memorabili. Inoltre, consente di mettere in pratica immediatamente ciò che hanno appreso, consolidando così le loro competenze e aumentando la loro motivazione. La possibilità di esperire direttamente le teorie e i concetti studiati contribuisce a una comprensione più profonda e a un'applicazione più efficace delle conoscenze acquisite.

Supporto e materiale didattico diversificato

Tutte le iniziative fanno ampio uso di una varietà di materiali di supporto ben strutturati e diversificati, tra cui guide dettagliate per insegnanti, software educativi interattivi e piattaforme online dedicate. I materiali sono progettati con l'intento di essere modulari e altamente adattabili, così da consentir loro di personalizzare il proprio approccio didattico in base alle specifiche esigenze e dinamiche della classe. I **kit** possono includere una gamma di risorse come schede didattiche, esercizi pratici e attività di gruppo, che possono essere selezionati e combinati per creare esperienze di apprendimento su misura. Le guide per docenti offrono strategie pedagogiche e suggerimenti pratici per l'implementazione efficace dei contenuti, mentre il software educativo e le piattaforme online forniscono strumenti interattivi e risorse digitali che possono arricchire l'insegnamento e favorire l'engagement degli studenti. Tale varietà supporta non solo la diversificazione dei metodi di insegnamento, ma anche l'inclusione di diverse modalità di apprendimento, rendendo possibile un'adeguata risposta alle esigenze individuali e creando un ambiente educativo più dinamico.

Comunicazione e pubblicizzazione

La comunicazione è un fattore determinante per il successo di questi programmi. Le iniziative vengono promosse attraverso reti scolastiche, campagne di sensibilizzazione e collaborazioni con enti locali e internazionali. L'uso strategico dei social media, portali educativi ed eventi dimostra quanto sia cruciale una pianificazione attenta della comunicazione per coinvolgere un pubblico ampio e diversificato. In progetti come *Maths Week Scotland* e *Super Simple Learning*, una comunicazione efficace è stata fondamentale per raggiungere il pubblico target. Utilizzare strategie di marketing mirate, incluse campagne sui social media, eventi pubblici e partnership con le scuole, assicura che i programmi educativi abbiano una diffusione capillare. Un **messaggio chiaro** e convincente sui benefici per gli alunni è essenziale per attirare partecipanti e sostenitori, garantendo così il successo dell'iniziativa.

Coinvolgimento attivo degli studenti

Il coinvolgimento attivo si rivela essenziale per mantenere alta la **motivazione** e il loro interesse nei confronti della materia. Infatti, tutti i case studies esaminati integrano elementi pratici, come laboratori, attività di gruppo, giochi di ruolo e progetti concreti. Così facendo si mettono in pratica le competenze teoriche apprese, promuovendo così un apprendimento più esperienziale e stimolante. Attraverso la partecipazione attiva, gli studenti non solo assimilano meglio, ma sviluppano anche **abilità trasversali** che possono essere applicate in contesti reali.

LEGO Education, *Sphero Edu* e *Science Alive* adottano una metodologia pratica e interattiva, coinvolgendo gli studenti in attività che rendono l'apprendimento più dinamico e coinvolgente: permette di confrontarsi direttamente con i concetti complessi attraverso applicazioni concrete, facilitando una comprensione più profonda e intuitiva.

Continuità

Molte iniziative pongono una forte enfasi sulla continuità, cercando di garantire che i loro programmi non si limitino a iniziative temporanee, ma esercitino un **impatto duraturo** e sostenibile nel tempo. Un esempio significativo è il *Big History Project*, che si propone di integrare il proprio curriculum in modo che diventi una componente stabile e fondamentale dell'offerta formativa. Lo scopo è garantire che l'educazione non solo offra contenuti innovativi e rilevanti, ma anche che diventi una parte consolidata dell'esperienza scolastica.

06. Proposta educativa

Analizzando i lavori consegnati dagli studenti al termine dei Percorsi Formativi - attività predominante nel corso del tirocinio - emerge una preoccupante carenza di originalità. La maggior parte dei progetti presentati si limita a ripetere le informazioni fornite dagli esperti durante le sessioni formative, successivamente trasmesse dagli educatori. Questo orientamento ha avvicinato il processo didattico a una tradizionale interrogazione, piuttosto che a un'esperienza di apprendimento realmente creativa e autonoma. Un simile metodo, diffuso nei contesti educativi convenzionali, non rispecchia gli obiettivi fondamentali del Club per l'UNESCO di Torino, né quelli più ampi dell'UNESCO, che mira a offrire percorsi formativi innovativi e stimolanti.

Il proposito è di andare oltre la semplice trasmissione di contenuti, mirando a **promuovere un apprendimento più profondo e significativo**. La missione educativa dell'UNESCO si fonda sull'idea che l'apprendimento debba essere un processo interattivo e stimolante, in cui gli studenti non si limitano a ricevere passivamente le informazioni, ma diventano protagonisti attivi nel processo di comprensione, rielaborazione e integrazione del sapere.

I percorsi educativi proposti dall'Ente sono progettati come un **viaggio di scoperta e crescita personale**, dove i ragazzi diventano protagonisti del proprio apprendimento. Non si punta solo all'acquisizione di conoscenze, ma a sviluppare la capacità di riflessione critica, di applicare le conoscenze in contesti diversi e di esprimere il proprio pensiero in modo originale e creativo. La semplice ripetizione dei contenuti presentati dagli esperti e dai formatori limita lo sviluppo di queste competenze fondamentali. Anziché stimolare la curiosità e la capacità di pensare in modo indipendente, si riduce l'apprendimento a un mero processo superficiale, in cui le nozioni vengono assimilate senza una reale comprensione o interiorizzazione.

In un simile contesto risulta cruciale incoraggiarli a esplorare le tematiche proposte in modo autonomo, a cercare connessioni con la propria esperienza personale e a sviluppare idee nuove e originali che riflettano una comprensione autentica degli argomenti trattati. Così, non solo arricchisce il **bagaglio culturale**, ma contribuisce anche a formare **cittadini consapevoli**, capaci di pensare criticamente e creativamente, pronti a contribuire in modo costruttivo alla società.

Pertanto, è fondamentale rivedere l'approccio adottato per garantire che gli obiettivi educativi dell'UNESCO siano pienamente raggiunti. È necessario guidare maggiormente la comunità scolastica nella creazione degli elaborati finali, creando un ambiente che favorisca la partecipazione attiva e stimoli la creatività e l'indipendenza intellettuale degli studenti.

L'obiettivo del Club è far sì che ognuno possa dire di **aver appreso "a modo suo"**, catturando

e interiorizzando gli insegnamenti dell'UNESCO in maniera personale e soggettiva. Per garantire una crescita personale significativa, è essenziale strutturare la proposta formativa con maggiore precisione, adattandola alle diverse esigenze educative degli studenti in base alla loro età e al livello scolastico e che si dimostri in sintonia con gli obiettivi globali.

Esaminiamo ora i Percorsi Formativi, strutturati in diverse fasi, tra cui quattro giornate dedicate specificamente alla formazione degli educatori. In queste sessioni, esperti di vari settori approfondiscono tematiche specialistiche, calibrando il livello di approfondimento alle competenze dei partecipanti: in questa fase, l'attenzione è rivolta principalmente alla qualità e alla profondità dei contenuti, piuttosto che alla forma espositiva, poiché il dialogo avviene tra professionisti già qualificati.

L'innovazione più significativa emerge dopo quando i docenti sono chiamati a trasferire i contenuti alle loro classi, passaggio che rappresenta il cuore del processo formativo, poiché non si tratta semplicemente di replicare ciò che è stato esposto dagli esperti, ma di adattarlo e trasmetterlo in modo che gli studenti possano comprendere, interiorizzare e applicare immediatamente le nuove conoscenze. Per raggiungere quanto stabilito, si propone di integrare alle tradizionali lezioni frontali una serie di **esercizi di laboratorio** specificamente progettati per il livello scolastico. Adottando questo cambiamento si permette di tradurre la teoria in pratica, facilitando così la comprensione e l'applicazione dei concetti appresi e garantendo un'esperienza formativa più efficace e coinvolgente.

La fase conclusiva culmina con la presentazione dell'elaborato finale, che ogni classe deve consegnare al termine. Il lavoro dovrebbe rappresentare il risultato complessivo degli sforzi e delle riflessioni maturati durante l'intero percorso e l'obiettivo principale non dovrebbe essere il sottoporre i partecipanti a una tradizionale verifica teorica o incoraggiarne la mera ripetizione dei contenuti, ma piuttosto favorire un'esperienza educativa più profonda e significativa, in cui si intende valorizzare principi fondamentali come la libertà di espressione e l'integrazione dei valori UNESCO all'interno del contesto scolastico.

I Percorsi Formativi incoraggiano anche un approccio più dinamico e coinvolgente all'insegnamento, suggerendo agli insegnanti di organizzare **giornate "sul campo"**, ovvero visite in luoghi significativi, attività all'aperto o esperienze pratiche che arricchiscano l'apprendimento e stimolino ulteriormente l'interesse. L'apprendimento sul campo offre un'opportunità unica di vedere i concetti in azione, rafforzando così il legame tra teoria e pratica e permettendo agli studenti di vivere in prima persona le realtà che studiano.

La proposta formativa qui delineata non solo aspira a trasmettere conoscenze, ma anche di farle vivere in modo attivo e partecipativo. Il focus è sulla **qualità dell'apprendimento**, sull'integrazione dei valori UNESCO e sullo sviluppo di competenze

che vadano oltre la semplice memorizzazione, favorendo una crescita personale e culturale completa. Il metodo proposto è destinato a lasciare un impatto duraturo sugli studenti, preparandoli non solo a superare verifiche o interrogazioni, ma a diventare cittadini consapevoli e competenti, pronti ad affrontare le sfide del futuro.

Tale progettazione sistemica si avvale generalmente di **Linee Guida** specifiche che possono essere applicate a una vasta gamma di programmi, offrendo numerosi vantaggi didattici e generando un impatto positivo significativo. Servono, infatti, come strumenti fondamentali per garantire la coerenza e la qualità in ogni fase, dalla creazione alla messa in pratica dei programmi. Adottarle permette di standardizzare le pratiche educative, assicurando che ogni fase della progettazione sia ben strutturata e mirata a raggiungere risultati concreti e misurabili.

Inoltre, il loro utilizzo contribuisce a ottimizzare l'efficacia dell'insegnamento e a arricchire l'apprendimento. Esse offrono una **base solida** su cui costruire percorsi che non solo rispondono alle esigenze educative attuali, ma che sono anche in grado di adattarsi ai cambiamenti e alle sfide future. Applicare queste direttive aiuta a garantire che i programmi siano progettati in modo strategico, con obiettivi chiari e metodi di valutazione adeguati, migliorando così la qualità complessiva dell'istruzione.

6.1 Linee Guida



ADATTARE I CONTENUTI ALLA FASCIA DI ETÀ

Quando si progetta un percorso educativo, è essenziale adattare i contenuti alla fascia di età degli studenti per garantire che il materiale didattico sia accessibile e stimolante. Il processo implica una valutazione dettagliata del livello di sviluppo cognitivo e delle capacità di apprendimento e richiede l'implementazione di strategie didattiche specifiche per ciascun gruppo d'età:

Scuole primarie

- I contenuti dovrebbero essere semplificati per essere comprensibili ai bambini, utilizzando un linguaggio chiaro e la suddivisione dei concetti complessi in idee più semplici.
- Per mantenere l'interesse e facilitare l'apprendimento, risulta cruciale integrare storie, fiabe e giochi, che non solo rendono l'apprendimento più divertente, ma aiutano anche a illustrare e consolidare le idee attraverso esperienze sensoriali e narrative.
- L'uso di attività manuali come il disegno e la costruzione di modelli facilita la comprensione dei concetti e offre un modo tangibile di esplorare le tematiche.

Scuole secondarie di I grado

- Per questa fascia di età, è importante utilizzare esempi concreti e attività pratiche che colleghino le conoscenze teoriche a situazioni reali. L'uso di tecnologie digitali può amplificare l'interazione e la comprensione.
- L'integrazione di laboratori scientifici offre l'opportunità di esplorare e applicare le conoscenze in contesti pratici, favorendo un apprendimento basato sull'esperienza.
- Incorporare attività come discussioni, presentazioni e lavori di gruppo aiuta a stimolare la curiosità e a promuovere un apprendimento attivo e collaborativo.

Scuole secondarie di II grado

- I contenuti dovrebbero sfidare il loro pensiero e promuovere la riflessione critica, come la somministrazione di letture di approfondimento.
- Organizzare seminari con esperti e discussioni strutturate incoraggia a esplorare tematiche complesse e a partecipare a dibattiti intellettuali. Questi momenti devono essere progettati per stimolare la riflessione e l'analisi critica.
- Incoraggiare gli studenti a condurre ricerche indipendenti e a sviluppare progetti personali facilita l'autonomia e la capacità di pensiero autonomo.

DEFINIRE OBIETTIVI EDUCATIVI DIFFERENZIATI

Gli obiettivi devono rispondere a bisogni specifici degli studenti e essere coerenti con gli scopi formativi generali del progetto. Questo implica una personalizzazione a seconda del livello di sviluppo cognitivo e delle capacità, garantendo che ogni fase del percorso educativo contribuisca al raggiungimento degli scopi prefissati.

Obiettivi per le scuole primarie

Per i più piccoli, gli obiettivi educativi dovrebbero concentrarsi sull'acquisizione delle conoscenze di base, essenziali per costruire le fondamenta dell'apprendimento. L'accento dovrebbe essere posto sullo sviluppo di abilità come la lettura, la scrittura e il calcolo, oltre che sulla comprensione di concetti basilari. Questi obiettivi, formulati con un linguaggio semplice, devono quindi essere strutturati in modo da essere facilmente comprensibili e raggiungibili dai bambini.

Obiettivi per le scuole secondarie di I grado

In questa fase, gli obiettivi educativi si concentrano sull'ampliamento delle conoscenze di base acquisite nella scuola primaria e sull'introduzione a concetti più complessi. Dovrebbero così sviluppare competenze critiche e riflessive, imparando a collegare le conoscenze a contesti più ampi. Risulta utile sviluppare l'analisi di testi, l'interpretazione di dati e la partecipazione a discussioni strutturate, promuovendo un apprendimento attivo e collaborativo.

Obiettivi per le scuole secondarie di II grado

Per i più grandi, invece, focalizzarsi sull'approfondimento delle competenze analitiche, critiche e di ricerca risulta cruciale. Dovrebbero essere incoraggiati a sviluppare la capacità di pensiero indipendente, formulare e difendere argomentazioni basate su evidenze e condurre ricerche originali.

Incorporare nella comunicazione del progetto questi obiettivi che vanno oltre la semplice esposizione dei contenuti della materia, enfatizzando gli effetti positivi sull'educazione e sulla crescita personale dei ragazzi, potrebbe avere un impatto significativo sulla partecipazione e sull'iscrizione ai progetti formativi. Quando la comunità scolastica percepisce che un programma non solo promuove principi globali come la pace, la sostenibilità e la tolleranza – principi tipici dell'UNESCO – ma contribuisce anche allo sviluppo di competenze personali, sociali e cognitive, si è maggiormente motivati a partecipare. Comunicare in modo efficace questi benefici all'interno della promozione del progetto non solo rende il programma più attraente, ma rafforza anche l'idea che gli studenti non stiano semplicemente apprendendo dei contenuti, ma stiano investendo nel loro futuro personale e professionale. Questo approccio olistico nella comunicazione non solo attira un pubblico più vasto, ma favorisce anche un coinvolgimento più profondo e duraturo, poiché si sentono sostenuti nel loro percorso di crescita e sviluppo.

APPLICARE DIVERSE METODOLOGIE DIDATTICHE

In continuità con le linee guida precedenti, in cui si discute la necessità di adattare l'insegnamento alle diverse esigenze e capacità degli alunni, risulta imprescindibile adottare metodologie didattiche differenziate che favoriscano l'apprendimento attivo attraverso attività coinvolgenti.

Scuole primarie: stimolare l'apprendimento attivo

Le metodologie didattiche dovrebbero favorire un apprendimento diretto e partecipativo, stimolare interesse e promuovere l'acquisizione di conoscenze attraverso esperienze pratiche e interattive. Alcuni esempi pratici possono essere:

- La progettazione di esperienze pratiche che permettano di apprendere attraverso l'azione diretta, come, esperimenti scientifici semplici, visite didattiche e giochi che coinvolgano il materiale a disposizione e l'ambiente circostante.
- L'utilizzo di giochi di ruolo consentano di simulare scenari e situazioni reali o immaginari, stimolando la fantasia e aiutando a comprendere meglio i concetti esposti dagli insegnanti.
- Attività artistiche e manuali, come laboratori di pittura, costruzione di modelli o creazione di oggetti, fondamentali per incoraggiare l'espressione individuale e la creatività.

Scuole secondarie di I grado: sviluppare abilità sociali e tecniche

In questa fase, è essenziale proporre attività che sviluppino sia competenze sociali che tecniche. Per incoraggiare un ambiente di apprendimento collaborativo si potrebbero sfruttare:

- Attività che richiedono la cooperazione, cruciale per sviluppare competenze relazionali e di lavoro in team, come progetti di gruppo, discussioni e attività di brainstorming.
- L'integrazione di strumenti digitali e tecnologie per consentire di esprimere le proprie idee in modo innovativo e personale, attraverso presentazioni multimediali, video e altri prodotti digitali imparando anche a comunicare le proprie idee in modo efficace.
- Progetti che prevedono l'integrazione di diverse competenze e conoscenze e che consente agli studenti di lavorare insieme per affrontare problemi concreti.

Scuole secondarie di II grado: promuovere l'autonomia e il pensiero critico

Le attività dovrebbero preparare a confrontarsi con le sfide del mondo reale e sviluppare competenze analitiche e decisionali. Per far ciò risulta utile:

- Organizzare sessioni di discussione e dibattito per stimolare il pensiero critico e la capacità di argomentazione, incoraggiando i ragazzi a esprimere le proprie opinioni, a sostenere le loro argomentazioni con evidenze e a confrontarsi con quelle degli altri.
- Far condurre ricerche indipendenti su argomenti di interesse personale favorendo così lo sviluppo di competenze di ricerca e analisi e promuovendo autonomia e l'apprendimento in modo auto-diretto.
- L'analisi di casi studio, che permette di far applicare le loro conoscenze a situazioni reali e complesse, favorendo una comprensione più profonda e critica.

STRUTTURARE PERCORSI MODULARI

Questa Linea Guida punta a creare moduli didattici che favoriscano la partecipazione attiva degli studenti e promuovano un apprendimento esperienziale. La progettazione dei percorsi è suddivisa in tre fasi principali, ciascuna finalizzata a rispondere alle esigenze educative specifiche di ogni livello scolastico (vedi “Adattare i contenuti alla fascia di età”). Queste fasi sono:

1. Pianificazione dei moduli

- Definire gli obiettivi educativi;
- Creare contenuti che rispondano alle esigenze dei ragazzi;
- Progettare le modalità di erogazione e utilizzare gli strumenti didattici necessari.

2. Implementazione e monitoraggio

- Raccogliere i feedback e monitorare le prestazioni;
- Adattare le strategie in base ai risultati ottenuti e alle esigenze emergenti.

3. Valutazione e miglioramento

- Valutare l’efficacia dei moduli rispetto agli obiettivi educativi (vedi “*Definire obiettivi educativi differenziati*”);
- Analizzare le criticità e identificare le aree di possibile miglioramento;
- Revisionare e aggiornare i moduli per ottimizzare il processo educativo.

I programmi devono integrare diverse modalità di erogazione per coinvolgerli in modo dinamico e interattivo:

- Le lezioni frontali forniscono le basi teoriche e un’introduzione ai temi trattati e servono per stabilire il contesto, le attività pratiche e i laboratori;
- Le attività pratiche e gli esercizi di laboratorio consentono di applicare direttamente i concetti appresi in situazioni pratiche e facilitano la comprensione e la consolidazione delle conoscenze;
- Strumenti digitali interattivi offrono l’opportunità per esplorare e applicare le conoscenze in contesti virtuali e collaborativi e supportano le attività pratiche e le lezioni frontali.

Integrando lezioni frontali con attività pratiche e strumenti digitali interattivi e adattando i moduli alle esigenze specifiche di ciascun livello scolastico, è possibile creare un ambiente di apprendimento che stimoli l’interazione e l’applicazione pratica delle conoscenze. Viene garantito un apprendimento profondo e significativo, capace di preparare i giovani in modo completo per le sfide educative e professionali future. La progettazione modulare, quindi, rappresenta una strategia efficace per ottimizzare il processo educativo e migliorare le esperienze di apprendimento.

COINVOLGERE DIVERSE FIGURE PROFESSIONALI

Per diversificare e ampliare l'offerta, è utile lavorare a stretto contatto con docenti universitari, professionisti e esperti tematici. Il loro coinvolgimento apporta diversi benefici:

- **Contributo di conoscenze avanzate e pratiche innovative:** gli specialisti con esperienza pratica e accademica offrono una prospettiva approfondita e avanzata su argomenti specifici. La loro partecipazione consente l'integrazione di contenuti avanzati e metodologie innovative che rispondono alle esigenze del contesto educativo contemporaneo.
- **Arricchimento della formazione:** la collaborazione con esperti esterni permette di integrare pratiche e risorse che potrebbero non essere disponibili all'interno dell'istituzione educativa. Questo arricchisce i percorsi formativi e prepara gli studenti a confrontarsi con le realtà professionali e accademiche.

VALUTAZIONE E FEEDBACK

Si basa su un approccio olistico e integrato che mira a valutare le competenze degli studenti in modo multidimensionale. Si prevede, quindi, l'uso di strumenti valutativi che vanno oltre le semplici verifiche tradizionali, puntando a stimolare l'espressione personale e la comprensione profonda dei concetti.

- **Valutazione tramite osservazioni dirette e attività creative**

Le valutazioni devono essere fondate su osservazioni dirette e sull'analisi della partecipazione attiva durante le attività creative. Questo metodo permette agli insegnanti di raccogliere dati qualitativi riguardanti l'approccio che loro dimostrano piuttosto che limitarsi a misurare conoscenze attraverso test standardizzati. Per esempio, l'osservazione delle dinamiche di gruppo durante un progetto creativo fornisce informazioni sulle capacità collaborative e sul pensiero critico, che non possono essere catturati tramite valutazioni tradizionali.

- **Attività collaborative**

Integrare lavori di gruppo e progetti di ricerca è cruciale per stimolare la riflessione critica e la collaborazione. I lavori di gruppo incoraggiano gli studenti a lavorare insieme, scambiare idee e risolvere problemi collettivamente. La valutazione dei lavori di gruppo può includere la valutazione del contributo individuale e del funzionamento del gruppo. I progetti di ricerca offrono opportunità per esplorare argomenti in profondità e sviluppare competenze di ricerca e analisi.

INTEGRAZIONE CON IL CURRICULUM SCOLASTICO

La progettazione di percorsi educativi deve essere strettamente allineata con gli obiettivi curriculari specifici per ciascun livello scolastico. Quindi, i contenuti e le metodologie del percorso educativo devono rispondere oltre ai requisiti ministeriali, è essenziale che i percorsi siano progettati per sviluppare le competenze e le conoscenze previste dai piani di studio ufficiali. Ad esempio, se il curriculum di scienze prevede il rafforzamento delle competenze sperimentali, il percorso educativo dovrebbe includere attività pratiche che favoriscano l'apprendimento attraverso l'esperienza diretta.

Per garantire il successo dei progetti educativi, è cruciale instaurare una stretta collaborazione con le scuole che comporta:

- La **collaborazione con i docenti** e gli amministratori scolastici, poiché consente di personalizzare i percorsi formativi in base alle esigenze specifiche di ragazzi e docenti. Ad esempio, se una scuola ha identificato una difficoltà particolare in una materia, il progetto educativo può essere adattato per affrontare quel gap.
- La **partecipazione attiva delle scuole nella fase di progettazione** per permettere di raccogliere feedback preziosi riguardo alla praticità e all'efficacia del percorso. Si possono includere suggerimenti su come migliorare il materiale didattico, le metodologie di insegnamento e l'approccio alla valutazione. Ad esempio, se gli insegnanti segnalano che alcune attività sono troppo complesse per il livello degli studenti, è possibile apportare modifiche per semplificarle.

La **rilevanza dei contenuti** è fondamentale per coinvolgerli e facilitare l'apprendimento. I contenuti del percorso educativo devono non solo corrispondere agli obiettivi curriculari, ma anche rispondere agli interessi e alle esigenze degli studenti. Se gli studenti mostrano un interesse particolare per le nuove tecnologie, il percorso potrebbe includere attività che utilizzano strumenti tecnologici o che esplorano innovazioni recenti nel campo di studio. I percorsi, inoltre, devono essere progettati per mostrare l'**applicabilità pratica delle conoscenze** acquisite tramite progetti pratici, casi studio, o attività di problem-solving che dimostrano come i concetti appresi possono essere utilizzati in contesti reali.

CREAZIONE DI MATERIALI DIDATTICI SPECIFICI

Una progettazione accurata e mirata dei materiali didattici, che consideri le diverse fasce d'età e i formati variabili, accompagnata da un adeguato supporto per gli insegnanti, è essenziale per creare percorsi educativi efficaci e coinvolgenti. Garantendo così coerenza e qualità in tutte le fasi del processo educativo, si migliora l'efficacia dell'insegnamento e arricchendo l'esperienza di apprendimento.

1. Creazione di risorse specifiche per fascia d'età

Dispense Didattiche e giochi educativi

- Le dispense devono essere progettate con un livello di dettaglio che risponda alle specifiche competenze e livelli di apprendimento di ogni fascia d'età. È essenziale che i contenuti siano strutturati tenendo conto della loro capacità di comprensione e applicazione dei concetti.
- Ogni dispensa deve includere materiali che siano rilevanti per il programma didattico e adattati alle esigenze formative, tramite una selezione accurata delle informazioni, la presentazione di esempi concreti e la definizione di esercizi che stimolino il pensiero critico e l'applicazione pratica.
- I giochi devono essere progettati per rendere l'apprendimento coinvolgente, utilizzando elementi ludici che stimolino la partecipazione attiva.

2. Adattabilità delle Risorse

Formati Diversi

- La disponibilità di materiali in diversi formati, digitali (file scaricabili, applicazioni, piattaforme online) e cartacei (guide stampate, schede operative), garantisce flessibilità nell'utilizzo e nella distribuzione delle risorse. I formati digitali offrono vantaggi in termini di accesso immediato e aggiornamenti rapidi, mentre i materiali cartacei possono essere utili per attività in aula.
- La varietà consente ai docenti di scegliere il mezzo più adatto per ciascuna situazione didattica, supportando metodi di insegnamento differenziati e rispondendo a diverse preferenze di apprendimento.

3. Supporto e Integrazione

Risorse Integrative per Insegnanti

- Fornire risorse che facilitino la personalizzazione delle lezioni è cruciale. Si possono includere guide dettagliate, suggerimenti didattici e strumenti di valutazione che aiutano gli educatori a adattare il contenuto alle dinamiche della classe e alle esigenze individuali degli studenti.
- I materiali didattici devono essere progettati per integrarsi facilmente nei piani di studio esistenti; infatti, supportano i docenti non solo nella preparazione delle lezioni, ma anche nella gestione delle attività quotidiane e nella valutazione dei progressi.

6.2 Strumenti Pratici per le attività educative

In questa fase, l'obiettivo principale consiste nel mettere a disposizione dei formatori una serie di attività pratiche, pensate per essere facilmente applicabili all'interno dell'aula e finalizzate ad arricchire, migliorare e ottimizzare il processo di apprendimento degli studenti. Queste attività, denominate **Strumenti Pratici**, sono state sviluppate con un approccio altamente adattabile, in modo da poter essere utilizzate trasversalmente nei diversi contesti scolastici e ai vari livelli di istruzione. La loro flessibilità è uno dei punti di forza, poiché permettono di affrontare una molteplicità di argomenti e tematiche, mantenendo sempre al centro l'attenzione sui valori fondamentali promossi dall'UNESCO. Allo stesso tempo, tali strumenti sono concepiti per garantire il raggiungimento degli obiettivi didattici prefissati, assicurando un'implementazione non solo efficace, ma anche significativa, tale da stimolare negli studenti una partecipazione attiva e un apprendimento che sia profondo, duraturo e in linea con i principi educativi globali.

		<i>Descrizione</i>	<i>Obiettivo</i>	<i>Attività</i>
SCUOLE PRIMARIE	Narrazione interattiva	Proporre un esercizio di narrazione che includa storie, fiabe e racconti incentrati sui valori UNESCO come la pace, la sostenibilità e la cultura. Può essere creato un kit che includa libri illustrati, disegni e altri materiali di supporto.	La narrazione viene utilizzata come strumento per introdurre concetti complessi in modo semplice e coinvolgente.	Ogni anno, le storie vengono adattate al tema annuale. Negli anni si crea così una raccolta in cui si aggiungono sempre nuovi racconti o si modificano quelli esistenti.
	Laboratori creativi	Organizzare laboratori creativi dove i bambini possano esprimere i concetti appresi attraverso l'arte, il gioco e la manualità. Questi laboratori possono includere attività come costruire modelli, creare collage o disegnare poster.	Favorire l'apprendimento attivo e l'espressione personale attraverso attività pratiche.	I laboratori annualmente riflettono il tema scelto.
	Giochi di ruolo semplificati	Introdurre giochi di ruolo semplici dove i bambini impersonano figure legate al tema annuale scelto.	Sviluppare la comprensione empatica e la collaborazione attraverso il gioco.	Ogni anno, i ruoli e gli scenari si aggiornano per riflettere il tema corrente. Se il tema è "Diversità Culturale", i bambini potrebbero rappresentare culture diverse e imparare così la comprensione e l'accettazione.

SCUOLE SECONDARIE DI I GRADO		<i>Descrizione</i>	<i>Obiettivo</i>	<i>Attività</i>
	Progetti di cittadinanza digitale	Proporre la creazione di un blog collaborativo dove gli studenti possano condividere riflessioni, articoli e contenuti multimediali sui temi UNESCO.	Stimolare la curiosità e la comprensione profonda dei temi trattati attraverso l'uso di tecnologie digitali.	Ogni anno, si può creare una nuova sezione dedicata al diverso tema approfondito.
	Laboratori di simulazione	Organizzare laboratori di simulazione dove gli studenti si trovano a dover risolvere problemi globali.	Sviluppare capacità critiche e riflessive attraverso esperienze pratiche.	Gli scenari di simulazione cambiano ogni anno in base al tema, ad esempio simulando una conferenza internazionale tra nazioni.
	Progetti di ricerca	Guidare gli studenti nella realizzazione di progetti di ricerca su temi rilevanti per l'UNESCO, come il patrimonio culturale o lo sviluppo sostenibile, presentando poi i risultati sotto forma di poster, presentazioni o video.	Promuovere il lavoro collaborativo e lo sviluppo di competenze trasversali.	Ogni anno, i progetti vengono orientati verso una nuova problematica globale prendendo come riferimento la tematica in analisi.
SCUOLE SECONDARIE DI II GRADO		<i>Descrizione</i>	<i>Obiettivo</i>	<i>Attività</i>
	Progetti di cittadinanza digitale	Organizzare dibattiti e tavole rotonde su temi di attualità legati agli obiettivi UNESCO, come i diritti umani, la diversità culturale o le politiche ambientali.	Favorire l'approfondimento critico e il confronto su questioni complesse.	I temi dei dibattiti vengono scelti annualmente in base al tema offerto dall'ente.
	Laboratori di simulazione	Coinvolgere gli studenti nell'organizzazione di campagne di sensibilizzazione, sia a livello scolastico che comunitario, su questioni globali come la parità di genere o la crisi climatica.	Sviluppare capacità organizzative, di leadership e di comunicazione, attraverso la creazione di eventi pubblici o campagne sui social media.	Ogni anno, i progetti sono allineati con il tema trattato.
	Progetti di ricerca	Proporre laboratori in cui gli studenti analizzano <i>case studies</i> reali legati alle tematiche UNESCO, producendo ricerche e rapporti che possono essere condivisi con la comunità scolastica.	Preparare gli studenti all'analisi critica e alla ricerca autonoma.	I casi studio sono selezionati ogni anno in base al tema in analisi, come "Cambiamenti Climatici e Politiche Globali" o "Conservazione del Patrimonio Culturale".

Per rendere più tangibili e operativi gli strumenti pratici illustrati nel percorso formativo, si propone un esempio specifico che ruota attorno al tema **"Zone MAB e Geoparchi UNESCO: una risposta al cambiamento climatico"**, scelto dal Club per l'UNESCO di Torino come focus centrale del **Percorso Formativo** per l'anno **2024/2025**. Tale esempio mira non solo a illustrare come le risorse e gli strumenti presentati possano essere concretamente impiegati per affrontare le pressanti sfide ambientali del nostro tempo, ma anche a favorire una maggiore comprensione dei fenomeni legati al cambiamento climatico. L'obiettivo dell'esempio proposto è duplice: da un lato, dimostrare come gli strumenti teorici e pratici possano essere applicati nel contesto della didattica, dall'altro, offrire agli educatori una guida concreta per integrare tali risorse nel proprio insegnamento quotidiano. Questo approccio pratico consente infatti di facilitare l'apprendimento e la comprensione dei temi annuali proposti dall'UNESCO, rendendo più immediata e intuitiva l'applicazione dei principi di conservazione ambientale, sviluppo sostenibile e lotta ai cambiamenti climatici. In questo modo, il percorso formativo non solo contribuisce a sensibilizzare le nuove generazioni sulle problematiche ambientali globali, ma le prepara anche a diventare agenti di cambiamento all'interno delle proprie comunità.

		<i>Descrizione</i>	<i>Attività</i>
SCUOLE PRIMARIE	Narrazione interattiva	Creare una storia illustrata che permetta ai bambini di esplorare le diverse Zone MAB (Man and the Biosphere) e Geoparchi, cercando di comprendere come queste aree proteggono il nostro pianeta dal cambiamento climatico, imparando l'importanza della biodiversità e della sostenibilità.	I bambini possono colorare illustrazioni della storia, costruire una mappa delle Zone MAB, identificando su di essa gli animali e le piante che vi ci vivono.
	Laboratori creativi	Organizzare un laboratorio dove i bambini creano dei modelli. Utilizzando materiali riciclati, possono costruire montagne, fiumi, foreste e abitazioni. Durante l'attività, gli insegnanti spiegano come i Geoparchi aiutano a mitigare gli effetti del cambiamento climatico.	Una parte del laboratorio può essere dedicata alla creazione di piccoli cartelli descrittivi per ogni elemento del modellino, spiegando il suo ruolo nella protezione dell'ambiente.
	Giochi di ruolo semplificati	Organizzare un gioco di ruolo dove i bambini diventano "Guardiani del Geoparco". Ogni gruppo di bambini rappresenta una zona specifica (montagna, foresta, lago) e deve proteggere la propria area dagli effetti negativi del cambiamento climatico, come l'inquinamento o la deforestazione.	I bambini discutono e propongono soluzioni (ad esempio, piantare alberi, pulire i fiumi) per mantenere in salute la loro area. Alla fine del gioco, ogni gruppo condivide le proprie idee con la classe.

SCUOLE SECONDARIE DI I GRADO		<i>Descrizione</i>	<i>Attività</i>	
		Narrazione interattiva	Creare un blog dove gli studenti, dopo una fase di ricerca, pubblicano articoli, foto e video su diverse Zone MAB e Geoparchi UNESCO. Gli studenti possono anche creare una mappa interattiva (ad esempio utilizzando il sito web Genially) che mostra le Zone MAB nel mondo.	Il blog si concentra su una zona diversa e gli studenti preparano contenuti su come quella zona contribuisce alla lotta contro il cambiamento climatico, quali specie protegge e quali pratiche sostenibili vi sono adottate.
		Laboratori creativi	Organizzare un laboratorio di simulazione in cui gli studenti devono gestire una crisi ambientale in un Geoparco. Potrebbero ricevere scenari di disastri naturali (come un'inondazione o una frana) e discutere in gruppo come il Geoparco potrebbe mitigare i danni usando pratiche sostenibili.	Lavori a gruppi per sviluppare piani di emergenza, come il reindirizzamento delle acque o la piantumazione di alberi per stabilizzare il terreno. Ogni team presenta il proprio piano e viene discussa la sua efficacia.
		Giochi di ruolo semplificati	Gli studenti possono lavorare in gruppi per ricercare una specifica Zona MAB o un Geoparco UNESCO. Ogni gruppo approfondisce come queste aree stanno affrontando il cambiamento climatico, presentando i loro risultati sotto forma di poster, video o presentazioni multimediali.	Gli studenti potrebbero includere la ricerca di interviste con esperti, analisi di dati climatici locali, e proporre nuove strategie di protezione e sostenibilità specifiche per la zona studiata.
SCUOLE SECONDARIE DI II GRADO		<i>Descrizione</i>	<i>Attività</i>	
		Narrazione interattiva	Organizzare un dibattito incentrato sul ruolo delle Zone MAB e dei Geoparchi nella crisi climatica. Gli studenti dibattono su vari aspetti come l'efficacia delle Zone MAB e dei Geoparchi nella mitigazione climatica, la partecipazione delle comunità locali e l'impatto economico di queste aree.	I dibattiti possono essere preceduti da ricerche individuali o di gruppo, dove gli studenti raccolgono dati e informazioni per supportare le loro argomentazioni.
		Laboratori creativi	Gli studenti possono organizzare una campagna di sensibilizzazione con attività come la creazione di video educativi da diffondere, magari, sulla pagina social media della propria scuola, per informare la comunità scolastica sull'importanza delle Zone MAB.	La campagna può includere la collaborazione degli insegnanti e la creazione di materiali informativi come volantini e poster.
		Giochi di ruolo semplificati	Proporre un laboratorio di ricerca in cui gli studenti analizzano l'impatto del cambiamento climatico su un Geoparco UNESCO specifico. Potrebbero studiare i cambiamenti nei pattern climatici, l'erosione del suolo, o la perdita di biodiversità, sviluppando rapporti e proposte di politiche ambientali.	Gli studenti possono mappare le aree più a rischio, redigere rapporti che includono previsioni climatiche e suggerire misure di mitigazione.

6.3 Toolkit

L'elaborazione di questa tesi culmina nella redazione e prototipazione di un **Toolkit**, ovvero una risorsa digitale e cartacea, se si preferisce, che potrà essere utilizzata dagli organizzatori e dagli insegnanti come supporto alla progettazione di percorsi didattici efficaci e coinvolgenti che garantiscano qualità nella preparazione delle lezioni. I componenti di questo strumento sono:

1. Le **Linee Guida** - precedentemente analizzate - che forniscono indicazioni chiare su come sviluppare e implementare i percorsi educativi. Queste coprono aspetti come la strutturazione delle lezioni, la selezione dei materiali e le metodologie didattiche più adatte.
2. Gli **Strumenti Pratici** - appena definiti - che i docenti possono utilizzare in classe per arricchire e ottimizzare l'esperienza di apprendimento degli studenti. Gli strumenti, concepiti in base ai vari livelli scolastici, sono progettati per offrire una notevole flessibilità e adattabilità, permettendo così di trattare una vasta gamma di argomenti e tematiche.

Questa risorsa è stata pensata per essere condivisa non solo tra gli esperti e gli organizzatori dell'iniziativa, ma soprattutto con gli insegnanti che partecipano ai percorsi educativi. Fornendo loro una guida completa e dettagliata, il Club offre un **supporto concreto** per lo sviluppo delle lezioni che non solo vengono svolte dagli esperti per gli insegnati, ma prevalentemente per le attività che gli insegnanti faranno svolgere nelle loro classi ai propri studenti. Gli educatori possono utilizzare il Toolkit per allineare le loro pratiche didattiche ai temi proposti, adattando e personalizzando i contenuti in base alle esigenze specifiche e alle caratteristiche delle loro classi. Rappresenta, quindi, uno strumento prezioso per la progettazione e l'organizzazione di percorsi educativi. Offrendo una guida pratica, viene fornito supporto nel creare esperienze formative di alta qualità e nel promuovere efficacemente i valori UNESCO.

Per sfruttare al meglio le potenzialità di questo mezzo, i mezzi inseriti nel Toolkit potrebbero essere aggiornati in linea con la tematica in analisi. Ogni anno, quindi, gli esperti coinvolti nella formazione vengono interpellati per adattare le attività di laboratorio e gli esercizi esperienziali all'argomento trattato, assicurando che il kit operativo rimanga sempre dinamico e efficiente.

TOOLKIT

PROGETTARE PER EDUCARE: Il ruolo del Design nelle strategie didattiche

Il caso studio del Club per l'UNESCO di Torino

→ Linee Guida

→ Strumenti pratici



07. Conclusioni

7.1 Riflessioni sui risultati

La tesi si è preposta di analizzare il **Design Thinking** come strumento innovativo nel contesto educativo, evidenziandone l'impatto e le potenzialità. I risultati ottenuti suggeriscono l'adozione di metodologie partecipative e focalizzate sugli utenti non solo per arricchire l'esperienza di apprendimento dei giovani, ma per favorire anche lo sviluppo di competenze chiave come la **creatività**, il **problem-solving** e la **collaborazione**, elementi essenziali in un mondo in costante evoluzione.

I **casi studio** esaminati hanno dimostrato chiaramente che ambienti di apprendimento dinamici e orientati alla partecipazione attiva stimolano un maggiore coinvolgimento degli studenti e li preparano meglio ad affrontare le sfide future. Tuttavia, per massimizzare il potenziale di tali approcci, è fondamentale che le istituzioni educative adottino strategie di implementazione ben ponderate, specificamente adattate alle esigenze del loro contesto.

L'uso di standard uniformi nella progettazione dei percorsi educativi offre numerosi vantaggi. Innanzitutto, consente di stabilire criteri chiari e condivisi per la progettazione dei contenuti, delle metodologie didattiche e delle modalità di valutazione; inoltre, facilita il monitoraggio e il confronto dell'efficacia dei programmi educativi, garantendo equità nell'istruzione promuovendo al contempo la qualità dell'educazione e riducendo le disparità tra scuole e programmi.

L'adozione di **Linee Guida** per la progettazione dei percorsi educativi non implica una rigidità assoluta. Al contrario, **la loro modularità offre una notevole flessibilità**, permettendo agli educatori di adattare contenuti, metodi didattici e strumenti tecnologici in base alle esigenze specifiche degli studenti e alle peculiarità del contesto educativo, consentendo di ottimizzare le risorse e rispondere alle specificità locali e culturali, migliorando l'efficacia dell'insegnamento e garantendo esperienze educative rilevanti e stimolanti per ogni studente.

Un ulteriore beneficio è la facilitazione della valutazione attraverso un framework coerente e standardizzato che consente una misurazione precisa e comparabile dell'efficacia dei programmi educativi, riducendo l'ambiguità e migliorando la trasparenza. Ciò supporta un miglioramento continuo, permettendo interventi correttivi tempestivi e facilitando il confronto tra diversi programmi educativi per identificare e replicare le **best practices**.

La **qualità dell'istruzione** risulta quindi significativamente migliorata in seguito l'adozione di Linee Guida sistemiche, che garantiscono un allineamento coerente con obiettivi di

apprendimento ben definiti. La progettazione accurata dei percorsi educativi assicura una copertura completa del curriculum e integra **competenze trasversali** e conoscenze interdisciplinari, arricchendo l'esperienza di apprendimento degli studenti e preparandoli meglio per il futuro. Oltre ai ragazzi, chi ne trae beneficio sono anche gli insegnanti, poiché avendo facile accesso a risorse aggiornate, sono facilitati nella creazione di percorsi di formazione ben strutturati, contribuendo al miglioramento della **qualità educativa** e al rafforzamento delle proprie competenze.

Infine, l'uso di questi strumenti stimola l'innovazione educativa. La chiarezza nella definizione degli obiettivi e l'incoraggiamento alla sperimentazione di nuove metodologie e tecnologie favoriscono un ambiente creativo e dinamico. L'adozione di tecnologie avanzate arricchisce l'esperienza educativa e rende l'apprendimento più coinvolgente e pertinente.

In sintesi, l'integrazione delle metodologie basate sul Design Thinking e delle Linee Guida sistemiche nei progetti formativi del Club per l'UNESCO di Torino rappresenta un'opportunità significativa per **innovare l'offerta educativa**.

Gli strumenti non solo rispondono alle esigenze attuali, ma preparano anche le future generazioni a affrontare le sfide del mondo contemporaneo, assicurando un'educazione di alta qualità, equa e adattabile alle continue evoluzioni della società.

7.2 Suggerimenti per ricerche future

Nel corso di questa ricerca, è stato esaminato il ruolo del **Co-Design** come fase essenziale all'interno del processo di Design Thinking. Questo strumento si basa su una filosofia progettuale che promuove il coinvolgimento attivo degli utenti finali in tutte le fasi del processo, trasformandoli da semplici destinatari a partner fondamentali nella creazione delle soluzioni. Lo scopo è di integrare le esperienze e i bisogni del target per sviluppare soluzioni che rispondano in modo preciso alle loro aspettative, favorendo un processo decisionale collettivo e relazionale.

Purtroppo, a causa delle limitazioni temporali e delle risorse disponibili, non è stato possibile implementare il Co-Design nella sua forma ideale all'interno di questo progetto di tesi. Sebbene l'intenzione iniziale prevedesse workshop e sessioni di brainstorming per un coinvolgimento diretto e continuo degli utenti, le restrizioni di tempo e la mancanza di risorse adeguate hanno limitato gravemente la realizzazione di queste attività.

Le esperienze e le limitazioni riscontrate durante questo progetto offrono spunti significativi per **future ricerche e applicazioni**. Per massimizzare il potenziale nelle future edizioni è essenziale considerare alcuni aspetti chiave.

1. È fondamentale assicurare una **pianificazione adeguata** e disporre di **risorse sufficienti**. Un'applicazione efficace di questo metodo richiede tempo e risorse dedicate, come la creazione di un team multidisciplinare e una pianificazione anticipata. Questo garantirà che le sessioni di co-creazione e i workshop siano gestiti in modo ottimale, permettendo una collaborazione approfondita e un coinvolgimento significativo degli utenti.
2. Esplorare come lo strumento possa essere **combinato con altre metodologie di ricerca** e progettazione potrebbe arricchire la comprensione delle esperienze e dei bisogni degli utenti. Tecniche qualitative, come interviste approfondite e osservazioni sul campo, possono offrire una visione più completa e sfumata.
3. Investire nella **formazione dei progettisti e degli utenti sulle metodologie partecipative** è cruciale. Assicurarci che tutti i partecipanti comprendano e valorizzino il contributo reciproco migliorerà la qualità del processo e la sua efficacia.
4. È importante stabilire **meccanismi per la valutazione continua** del processo di progettazione. Monitorare e analizzare costantemente i risultati e i feedback permetterà di adattare e migliorare il processo in tempo reale, rispondendo dinamicamente alle esigenze emergenti degli utenti.
5. Infine, considerare **l'inclusione di una varietà di utenti e stakeholder** può arricchire il percorso. Espandere la partecipazione a diversi gruppi offre una visione più completa e rappresentativa delle esigenze e delle aspettative, contribuendo a rendere il progetto più efficace e pertinente.

In sintesi, il Co-Design rappresenta un potente strumento per la progettazione centrata sull'utente, capace di trasformare il modo in cui i progetti vengono concepiti e realizzati. Le limitazioni incontrate in questo progetto hanno messo in luce **l'importanza di una pianificazione adeguata e di risorse sufficienti** e forniscono preziosi insegnamenti e indicazioni per future ricerche. Implementare questa metodologia in modo completo e consapevole può non solo migliorare la qualità dei progetti, ma anche garantire che essi rispondano in modo autentico alle esigenze degli utenti, creando soluzioni più efficaci e rilevanti.

08. Bibliografia

1. Bassi, Alberto. (n.d.). *Design contemporaneo, Istruzioni per l'uso*. Il Mulino.
2. Bottero, Marta, Lami, Isabella M., Lombardi, Patrizia. (n.d.). *ANALYTIC NETWORK PROCESS. La valutazione di scenari di trasformazione urbana e territoriale*. Alinea Editrice S.r.l.
3. Cittadinanza e Costituzione - MIUR. https://www.istruzione.it/cittadinanza_e_costituzione/
4. Code.org: <https://code.org/>
5. Common Sense Education. Digital Citizenship Education. <https://www.commonsense.org/education/digital-citizenship>
6. CS4All. <https://www.cs4all.org/>
7. CutTorino. *Sussidio Didattico "Educare alla cittadinanza Globale al Campus ONU di Torino" Parte A, Parte B*. Club per l'UNESCO di Torino, M.S.O.I. Torino.
8. CutTorino. <http://cutorino.org/?action=folder&id=2>
9. Digital Citizenship Education.Common Sense Education. <https://www.digitalcitizenship.net/>
10. Digital Schoolhouse. <https://www.digitalschoolhouse.org.uk/>
11. Drazin A. *Design Anthroology in context: An introduction to Design Materiality and Collaborative Thinking*.
12. Eco-Schools - Foundation for Environmental Education. Eco-Schools. <https://www.eco-schools.org/>
13. Education for Sustainable Development. UNESCO. <https://en.unesco.org/themes/education-sustainable-development>
14. Junior Achievement: <https://www.juniorachievement.org/>
15. Fab Foundation. <https://www.fabfoundation.org/>
16. Green Schools Alliance. <https://www.greenschoolsalliance.org/>
17. Global Scholars. <https://www.globalcities.org/global-scholars/>
18. Harms, U., & Yarden, A. (2023). *Teacher preparation and evolution education: challenges and opportunities—introduction to the special issue*. *Evo Edu Outreach*, 16, 14.
19. IBM KidSmart. <https://www.ibm.com/ibm/kidsmart/>
20. Il Gioco della Fisica. <https://www.giocodellafisica.it/>
21. *Il co-design dell'azione: una leva vincente per l'attuazione dell'Agenda Digitale*. Foromez PA.
22. Itcilo. <https://www.itcilo.org/>
23. Khan Academy. <https://www.khanacademy.org/>
24. Kiva - University of Turku. <https://www.kivaprogram.net/>
25. LEGO Education. <https://education.lego.com/>

65. Martins, J., Cunha, J., Lopes, S., et al. (2022). *School Engagement in Elementary School: A Systematic Review of 35 Years of Research*. *Educational Psychologist Review*, 34, 793–849.
27. Planet Science. <http://www.planet-science.com/>
28. Progetto Martina. Lions Clubs International. <https://www.lionsclubs.org/it/programs/progetto-martina/>
29. Roots of Empathy. <https://rootsofempathy.org/>
30. Scuola Digitale - MIUR. https://www.istruzione.it/scuola_digitale/
31. Scuola Futuro. <https://scuolafuturo.it/>
32. Science Alive. <https://www.sciencealive.com.au/>
33. ScratchEd - Harvard University. <https://scratched.gse.harvard.edu/>
34. STEM Learning. <https://www.stem.org.uk/>
35. Sussidio Didattico "Educare alla cittadinanza Globale al Campus ONU di Torino" Parte A, Parte B. Club per l'UNESCO di Torino, M.S.O.I. Torino.
36. Teaching Tolerance. <https://www.tolerance.org/>
37. UNESCO ASPnet. <https://aspnet.unesco.org/>
38. UN Sustainable Development Progress Report. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/progress-report/>
39. UNRIC. Agenda 2030. <https://www.unric.org/it/agenda-2030>
40. UNICRI. <https://unicri.it/>
41. UNSSC. <https://www.unssc.org/>
42. WWF Italia - La Terra è Casa Nostra. https://www.wwf.it/educazione/terra_casa_nostra/

