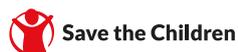


FUTURO PROSSIMO



FUTURO PROSSIMO È PARTECIPARE, CONOSCERE, RACCONTARSI



RINGRAZIAMENTI

A cura di: Alba Dellavedova.

Si ringraziano:

Marianna Fresu, Francesca Giolivo, Elisa Rocco, Alessia Romeo.

Per il prezioso lavoro svolto sul territorio: Antonio Caiazzo, Julia Di Campo, Giuseppina Ghisu.

I partner per le attività scolastiche di Futuro Prossimo: Associazione EasLab, Cooperativa Itaca, OSVIC. Tutti i docenti e i dirigenti scolastici coinvolti.

I contenuti di questo documento sono tratti da:

Kit digitale Fuoriclasse, curato da Isabella Giarrizzo, Francesca Giolivo, Riccardo Giuliano, Daniela Melucci, Sara Risi <https://www.savethechildren.it/partecipazione-benessere-a-scuola-consigli-fuoriclasse>. Specifici contributi sono stati redatti da: Cooperativa CISV Solidarietà, Associazione EasLab, Cooperativa E.D.I. Onlus, Associazione Kreattiva, PsyPlus Onlus.

Piattaforma di Save the Children Arcipelago Educativo <https://risorse.arcipelagoeducativo.it/risorse>. Specifici contributi sono stati redatti da: Cooperativa Sociale Casa dello Studente, Associazione EasLab, FONDACA, Laboratorio Lapsus, Nicoletta di Napoli, Cooperativa Sociale Ripari.

La pace oltre la guerra – Guida per gli insegnanti, Save the Children Italia Onlus <https://s3.savethechildren.it/public/files/uploads/pubblicazioni/la-pace-oltre-la-guerra-guida-insegnanti.pdf>.

Rispetto di genere: *Per Save the Children, da sempre, il rispetto di genere rappresenta una priorità fondamentale, e, in tutte le nostre attività, poniamo la massima attenzione al rispetto dei diritti delle bambine. Nel presente documento, per semplificazione e sintesi, in alcuni casi viene utilizzato il maschile universale “bambini” come falso neutro e cioè come riferimento sia a bambine che bambini.*

SOMMARIO

INTRODUZIONE

Il Progetto Futuro Prossimo e gli Spazi di Partecipazione 2

FUTURO PROSSIMO È... PARTECIPARE 4

Il principio di partecipazione 5

I Consigli Fuoriclasse o Consigli Consultivi 5

Come realizzare i Consigli Consultivi nella scuola superiore 6

Realizzare un Consiglio Consultivo 7

Fase 1. Costituzione ed avvio del Consiglio Consultivo 7

Attività 1. Identikit del rappresentante e campagna 7

Attività 2. Patto d'aula e costituzione del Consiglio 8

Fase 2. Rilevazione dei bisogni 9

Attività 3. Analisi SWOT 9

Fase 3. Dal bisogno alla proposta di cambiamento 10

Attività 4. Ok, la proposta è giusta! 10

Fase 4. Presentazione delle proposte al Dirigente Scolastico 11

Attività 5. Il portfolio delle proposte 11

Fase 5. Realizzazione proposte di cambiamento 12

Attività 6. Murales Fuoriclasse 12

Attività 7. Come auto-finanziare le proposte del Consiglio 13

Il contributo di Futuro Prossimo / Ciclo di attività: il nostro bene comune 15

Come individuare i fondi per realizzare proposte di cambiamento? 16

FUTURO PROSSIMO È... CONOSCERE 18

Attività 1. Il telefono senza fili dell'informazione 19

Attività 2. Le parole della pace e della guerra 19

Attività 3. Intervistiamo il quartiere 23

Attività 4. Disegniamo la Costituzione 25

Attività 5. Valorizza il tuo territorio 25

FUTURO PROSSIMO È... RACCONTARSI 26

Attività 1. Lo spazio educativo ideale 27

Attività 2. Le nostre identità 27

Attività 3. Temi astratti, attività di scrittura creativa 28

Attività 4. La ragnatela dei nomi 28

Attività 5. Margherita delle possibilità 29

Attività 6. Raccontiamoci! 29

INTRODUZIONE

Il Progetto Futuro Prossimo e gli Spazi di Partecipazione

Il **Progetto Futuro Prossimo** si inserisce nella strategia che **Save the Children** ha avviato negli ultimi anni insieme ad un ampio numero di partner nazionali e locali, ponendosi l'obiettivo generale di costruire una comunità educante per il **contrasto alla dispersione scolastica e alla povertà educativa** in territori ad alto rischio di marginalità. Il Progetto, selezionato dall'impresa sociale **Con i Bambini**, nell'ambito del Fondo per il contrasto della povertà educativa minorile, è iniziato nel 2018 e per quattro anni ha perseguito l'obiettivo specifico di sperimentare un modello di intervento integrato, replicabile e sostenibile, basato sul coinvolgimento sinergico di tutti gli attori territoriali e centrato sul protagonismo degli adolescenti.

Il Progetto Futuro Prossimo è stato realizzato in stretta sinergia con le istituzioni scolastiche dei tre territori di Napoli Chiaiano, Sassari Latte Dolce e Venezia Marghera. La rete complessiva delle scuole di Futuro Prossimo si è estesa fino a comprendere alla chiusura del Progetto (ottobre 2022) **21 scuole secondarie di primo e secondo grado**.

Questo kit ha l'obiettivo di offrire alle scuole di Futuro Prossimo esempi di **attività condotte con la metodologia partecipativa di Save the Children**. A conclusione del Progetto, è stato realizzato in 5 scuole partner di Napoli, Sassari e Venezia uno **Spazio di Partecipazione**: un luogo nel quale le ragazze e i ragazzi della scuola possono ritrovarsi e, insieme ai docenti, svolgere attività partecipative sul modello dei laboratori motivazionali, d'inclusione e di partecipazione realizzati con il Progetto Futuro Prossimo.

Il kit è suddiviso in tre parti, corrispondenti a **tre parole chiave**.

La prima parte è dedicata alla **partecipazione**. Dopo un'introduzione del principio di partecipazione, viene introdotto il Consiglio Fuoriclasse, noto alle scuole di Futuro Prossimo come Consiglio Consultivo, uno spazio di dialogo permanente tra docenti e studenti per promuovere il benessere scolastico, nel quale si lavora insieme su proposte di miglioramento della scuola relativamente a quattro ambiti: le dinamiche relazionali, la didattica, la riqualificazione degli spazi scolastici, il rapporto tra scuola e territorio¹. Le cinque fasi che portano alla costituzione di un Consiglio Consultivo e

alla realizzazione di proposte concrete di cambiamento, vengono declinate in questo kit in diverse proposte di attività educative.

La seconda parte del kit è dedicata alla **conoscenza**, di sé, degli altri e della realtà che ci circonda: in questa sezione, sono proposti esempi di attività che ciascun docente può svolgere nelle classi e che si pongono l'obiettivo generale di favorire lo sviluppo di una coscienza civica da parte di ragazze e ragazzi, la loro conoscenza dei diritti umani e l'esercizio della cittadinanza attiva.

La terza parte, infine, contiene modelli di attività che i docenti possono proporre a studentesse e studenti per stimolare il desiderio di **raccontarsi**, la libera espressione, l'ascolto dell'altro e l'accoglienza reciproca, lavorando così sulla costruzione di relazioni positive e sulla creazione di un clima di classe sereno ed inclusivo.

Le attività presenti in questo kit sono state proposte e realizzate da realtà educative presenti sul territorio nazionale. In particolare, il capitolo sulla partecipazione e le relative attività sono stati realizzati in collaborazione con partner di Save the Children: il contenuto è ripreso dal **Kit Digitale per docenti ed educatori del Programma Fuoriclasse in Movimento**² ed è integrato con contributi del Progetto Futuro Prossimo. I capitoli dedicati alla conoscenza e al racconto di sé contengono invece attività già raccolte all'interno della **Piattaforma di Save the Children Arcipelago Educativo**, nella quale è possibile trovare molte altre risorse rivolte ad educatori, docenti, genitori³.

1 Per avere maggiori informazioni sul Progetto Fuoriclasse e su Fuoriclasse in Movimento, la rete di scuole contro la dispersione scolastica promossa da Save the Children, consultare le pagine web dedicate: <https://www.savethechildren.it/cosa-facciamo/progetti/fuoriclasse> e <https://www.savethechildren.it/partecipazione/fuoriclasse-in-movimento>.

2 Per scaricare il Kit Digitale contenente attività, buone pratiche ed approfondimenti, dedicato alla partecipazione degli studenti: <https://www.savethechildren.it/partecipazione-benessere-a-scuola-consigli-fuoriclasse>.

3 Per accedere alla Piattaforma di Arcipelago Educativo: <https://risorse.arcipelagoeducativo.it/risorse>.



Che cosa è stato, per noi, Futuro Prossimo?

Futuro Prossimo è stato in questi quattro anni tante e diverse esperienze, emozioni, scoperte, ma, innanzitutto, ha rappresentato un'opportunità. Grazie alle attività portate avanti dalle comunità educanti del territorio, le ragazze e i ragazzi di Napoli Chiaiano, Sassari Latte Dolce e Venezia Marghera hanno potuto **partecipare** attivamente alla vita della scuola e del territorio, **conoscere** meglio il contesto di appartenenza e il mondo che li circonda, **raccontarsi**, esprimersi ed essere ascoltati dagli adulti e dai pari in spazi loro dedicati, aperti ad accogliere ciò che ciascuno voleva condividere di sé e della propria visione del presente o del futuro.

Le tre parole *partecipare*, *conoscere*, *raccontarsi* ci sembrano le più adatte a riassumere il percorso di Futuro Prossimo nelle scuole. In questo viaggio sono stati elaborati e condivisi tra educatori ed insegnanti strumenti e metodologie educative che, grazie anche a questo kit, resteranno a disposizione dei docenti nei prossimi anni. Continueremo così ad affiancare le scuole nel processo quotidiano di costruzione di spazi educativi e d'istruzione stimolanti ed innovativi, capaci di rispondere ai bisogni e ai desideri complessi e mutevoli delle ragazze e dei ragazzi.

Abbiamo scelto di concludere il Progetto Futuro Prossimo lasciando alle scuole con cui abbiamo collaborato, uno spazio fisico di partecipazione ed una metodologia. Futuro Prossimo ha infatti realizzato in 5 scuole partner del Progetto gli **Spazi di Partecipazione**, luoghi pensati per studentesse e studenti, nei quali i giovani della scuola potranno incontrarsi, riflettere e sperimentare, insieme agli adulti di riferimento. Proprio lo **spazio può essere**, come suggerisce Loris Malaguzzi, un prezioso **terzo educatore**: non un semplice luogo in cui altri agiscono, ma un ambiente attivo, capace di stimolare nuove idee ed offrire un punto di vista diverso da cui guardare ciò che ci circonda. D'altra parte, la **consapevolezza metodologica**, l'utilizzo di strategie educative e di pratiche didattiche che favoriscano la partecipazione di tutte e di tutti, sono essenziali per realizzare una scuola che sia realmente e quotidianamente inclusiva.

Continuare a promuovere la partecipazione e l'inclusione nella scuola è più facile se esiste uno spazio fisico che è *fatto apposta* e che di per sé, con la propria presenza, ricorda ad educatori, docenti, studenti e genitori, che **parlare, ascoltarsi, confrontarsi, coinvolgere le ragazze e i ragazzi nelle decisioni che le e li riguardano, è davvero importante**. Le attività contenute in questo kit sono spunti o modelli che ciascun docente potrà utilizzare ed adattare al proprio contesto classe, nella consapevolezza del fatto che **c'è sempre qualcosa che vale la pena fare insieme in uno spazio che è Spazio di Partecipazione**.

Alba Dellavedova
Esperta tematica dispersione scolastica
Progetto Futuro Prossimo

FUTURO PROSSIMO È... PARTECIPARE



IL PRINCIPIO DI PARTECIPAZIONE

La parola “**partecipazione**” è usata per esprimere la situazione in cui i bambini e gli adolescenti pensano in autonomia, esprimono le loro idee e punti di vista in modo efficace ed assertivo, e interagiscono con gli altri con modalità positive. Significa coinvolgere bambini e adolescenti nelle decisioni che riguardano la loro vita, la vita delle loro famiglie, della comunità e della società più ampia in cui vivono.

La partecipazione è importante perché è uno dei diritti sanciti dalla **Convenzione Internazionale sui Diritti dell’Infanzia e dell’Adolescenza (CRC)** la cui adozione, da parte delle Nazioni Unite nel 1989, è stata fondamentale per il riconoscimento e la realizzazione dei diritti di bambini e adolescenti e che è alla base del lavoro di Save the Children.

Fra i vari diritti riconosciuti dalla Convenzione riveste una grande importanza il **diritto alla partecipazione**, di cui all’**articolo 12**, attraverso il quale bambini ed adolescenti possono esprimere le loro opinioni ed influenzare le decisioni su tutte le questioni che li riguardano, in modo consono all’età, al grado di maturità ed alle capacità evolutive di ognuno. La partecipazione non è dunque un privilegio da concedere da parte degli adulti o un merito da conquistare da parte dei bambini, bensì è una pratica che valorizza, potenzia e responsabilizza bambini e adolescenti in quanto cittadini di diritto.

Per Save the Children l’obiettivo prioritario della partecipazione di bambini e ragazzi è di:

- **Favorire la loro crescita come individui e come membri della società civile** garantendo l’opportunità di influenzare le azioni e le decisioni che riguardano la loro vita e favorendo la loro espressione sulle questioni che li riguardano.
- **Far in modo che la partecipazione entri a far parte della cultura delle comunità locali** promuovendo organizzazioni stabili e durature di dialogo e ascolto in cui i bambini e i ragazzi possano sentirsi protagonisti attraverso il loro coinvolgimento nei processi decisionali.
- Far sì che i bambini e i ragazzi si attivino non solo attraverso la rivendicazione dei loro diritti, ma attraverso **la realizzazione di azioni concrete** da loro stessi ideate per rispondere ai loro bisogni e a quelli dei loro coetanei.

I CONSIGLI FUORICLASSE O CONSIGLI CONSULTIVI

Con l’espressione **Consiglio Fuoriclasse** si fa riferimento alla metodologia ed alle attività che sono state realizzate nel Progetto Futuro Prossimo con la denominazione di **Consiglio Consultivo**.

L’attività del Consiglio Fuoriclasse (o Consiglio Consultivo) consiste nella realizzazione di percorsi di partecipazione gestiti da rappresentanze di docenti e studenti, volti a **individuare soluzioni condivise e a concretizzare un’azione di cambiamento stabile nella scuola**.

Studenti e docenti, all’interno dei Consigli, si ritrovano insieme per promuovere una scuola che sia “a misura di bambini e ragazzi” concentrandosi su:

- Riqualficazione degli **spazi scolastici**.
- Rinnovamento della **didattica**.
- Rafforzamento delle **relazioni** tra pari e con gli adulti di riferimento.
- Ampliamento delle collaborazioni tra scuola e **territorio**.

Le attività proposte di seguito sono una guida per costruire e mantenere spazi di partecipazione e di consultazione costruiti con il modello dei Consigli Fuoriclasse o Consigli Consultivi. Studentesse e studenti diventano così protagonisti del contesto in cui vivono e promotori di cambiamenti concreti.

COME REALIZZARE I CONSIGLI CONSULTIVI NELLA SCUOLA SUPERIORE

La metodologia partecipativa di Save the Children portata nelle **scuole primarie e secondarie di primo grado** da **Fuoriclasse in Movimento**, è stata estesa all'interno delle **scuole secondarie di secondo grado** grazie al Progetto **Futuro Prossimo**. Da questa sperimentazione sono emerse riflessioni e suggerimenti su come le attività dei Consigli possano essere applicate alle scuole del secondo ciclo. Tre sono apparse le **sfide principali** da affrontare quando si vuole realizzare un'attività di partecipazione con ragazze e ragazzi frequentanti il secondo ciclo d'istruzione:

RICONQUISTARE LA FIDUCIA

Gli studenti e le studentesse devono convincersi del fatto che la loro partecipazione ha un peso e un valore e che essere presi in seria considerazione, è possibile. Il **desiderio di partecipare** è spesso **soffocato da problemi più grandi**, da bisogni più urgenti, da una certa diffidenza nei confronti del mondo adulto e di una società che non sempre riesce a rispondere al bisogno di ascolto e partecipazione.

Come procedere?

- **Lavorare con gli adulti per rafforzare le azioni dei giovani**
Perché il processo partecipativo si innesti e sia efficace, è essenziale che il suo senso e le sue fasi siano condivisi con la comunità e con tutto il personale impiegato nelle scuole.
- **Essere il più possibile chiari e concreti**
Le attività di partecipazione funzionano se hanno **ricadute reali** poiché *"nel fare, le ragazze e i ragazzi si rendono conto che essere ascoltati è possibile"*: le proposte dei Consigli devono essere ascoltate con attenzione e portate avanti con convinzione a partire dalla disponibilità della comunità scolastica.

PRESTARE ATTENZIONE ALLA DIMENSIONE RELAZIONALE

Alle figure educative viene spesso richiesto di accompagnare le classi alla **gestione** e alla **comprensione di conflitti** che si instaurano con i pari, con il corpo insegnante, con i genitori e con la percezione di un'istituzione troppo rigida, che non tiene conto dei vissuti personali di ciascuno.

Come procedere?

- **Prestare attenzione ai processi e concedere loro del tempo**
Il processo partecipativo è tanto importante quanto il prodotto: questo processo, nelle scuole secondarie di secondo grado, richiede **tempi più lunghi** ed **occasioni di ascolto e di dialogo libero** nelle quali gli studenti individuano che cosa vorrebbero cambiare di ciò che è *fuori* solo dopo aver espresso ciò che hanno *dentro*.
- **Prevedere spazi di ascolto e di narrazione**
Fondamentale è progettare incontri ed attività che tengano conto del **forte bisogno** dei ragazzi di **immaginare e descrivere possibilità** future, **mettere in parola** i propri vissuti, **condividere** i propri interessi e raccontare *perché* desidererebbero una scuola un po' diversa.

PROMUOVERE IL RUOLO ATTIVO DEGLI STUDENTI E DELLE STUDENTESSE NEL PROPRIO PERCORSO FORMATIVO

Tra le richieste di cambiamento proposte dalle scuole di Futuro Prossimo, alcune riguardano integrazioni o modifiche al curriculum, con l'aumento di ore di laboratorio, altre sono rivolte all'arricchimento e all'aggiornamento dell'offerta di libri delle biblioteche scolastiche (in cui non si affrontano temi come la musica, il turismo, la gastronomia). Il cambiamento è correlato al desiderio di costruzione del proprio futuro professionale.

Come procedere?

- **Aggiornare, integrare e sostenere sistemi di partecipazione già esistenti**
Le aspettative dei ragazzi devono essere ricompensate da **progettualità a lungo termine**, che non durino pochi anni e non si interrompano da un giorno all'altro, ma che vadano verso un'evoluzione e un'**integrazione di sistemi di rappresentanza e di spazi di confronto esistenti** (Consiglio di Istituto, Comitato studentesco d'Istituto, Assemblea d'Istituto o di classe, Consulta provinciale degli studenti).
- **Scuola e territorio**
I ragazzi desiderano una **scuola da vivere**, che sappia ascoltare ed accoglierli nel loro complesso, che offra occasioni di socializzazione: da qui la volontà di migliorare esteticamente gli edifici, di riparare danni strutturali, di ricoprire i muri grigi con immagini colorate e messaggi rivolti alla società.

REALIZZARE UN CONSIGLIO CONSULTIVO

La realizzazione di un Consiglio Consultivo prevede **5 fasi**. Per ognuna proponiamo una o più attività che possono essere svolte in classe, adattandole al contesto e all'età di studentesse e studenti.

FASE 1.

COSTITUZIONE ED AVVIO DEL CONSIGLIO CONSULTIVO

In questa fase, **ogni classe sceglie i propri rappresentanti**: si tratta del primo passo imprescindibile per avviare il percorso, necessario per la costituzione del Consiglio. Sarebbe auspicabile individuare i rappresentanti attraverso **votazioni**, a seguito di una preparazione volta all'individuazione collettiva delle caratteristiche funzionali al "buon rappresentante", ad una simulazione di campagna elettorale e a delle elezioni. È importante anche concentrarsi sulla **volontarietà** della partecipazione degli studenti a partecipare al percorso, ricco di stimoli ma anche di responsabilità. Altro aspetto fondamentale è avere cura di **includere tutti**, con attenzione anche al genere, alla provenienza. Laddove non si riuscisse, è possibile scegliere quali classi e studenti coinvolgere anche senza elezioni ma mantenendo le riflessioni esposte poco sopra sempre centrali nella scelta. È importante che i **docenti** accompagnino gli studenti sin dalla riflessione sul buon rappresentante, ad un lavoro sul concetto di partecipazione, inclusione, ascolto. I docenti facilitano il percorso con le classi e durante i Consigli.

A seguito dell'individuazione dei rappresentanti, il Consiglio Consultivo prevede due azioni importanti: la definizione del **patto d'aula**, in cui si condividono aspettative e comportamenti che i partecipanti si impegnano a rispettare, e la condivisione del processo che porterà al miglioramento della scuola attraverso la realizzazione delle proposte di cambiamento. Per concludere il percorso nell'arco di un anno scolastico, è auspicabile avviare il Consiglio entro il mese di ottobre.

ATTIVITÀ 1. IDENTIKIT DEL RAPPRESENTANTE E CAMPAGNA



Obiettivo: sostenere l'individuazione dei rappresentanti attraverso una campagna elettorale.



Attività in semplici passi

→ Domandare alla classe quali sono le caratteristiche di un buon rappresentante partendo dalla frase "Un bravo rappresentante deve essere...". (15')

→ Stilare un elenco con tutti gli aggettivi che emergono, stimolando la classe alla discussione e al confronto sul ruolo del consigliere. (15')

→ Dare avvio alle candidature suggerendo agli studenti di proporsi per il ruolo di rappresentante nel caso in cui si sentano vicini alle caratteristiche emerse. (5')

→ Interpellare la classe sulle caratteristiche che ritengono debba possedere il proprio rappresentante ideale. (15')

→ Organizzare la campagna elettorale. Ogni candidato dovrà stilare il proprio programma, utilizzando la formula "Io mi candido perché..." per motivare gli elettori al voto. (15')

→ Fare scrivere i punti di ciascun programma su un cartoncino, corredato di immagine fotografica dei candidati, realizzata con una polaroid o semplicemente disegnata in formato fototessera. Nel caso di attività realizzata online, utilizzare un foglio word su cui inserire punti del programma e fototessera. (15')

→ Fare enunciare la dichiarazione di intenti del proprio programma ad ogni candidato come in una tribuna politica di fronte agli elettori. Dare la possibilità agli studenti di porre domande sul programma. (25')

→ Dare avvio alle votazioni, facendo scrivere su bigliettini colorati precedentemente distribuiti la preferenza del candidato e raccogliarli in un sacchetto o una scatola. Nel caso di votazione online realizzare un Google form con l'elenco dei candidati, inoltrare ai votanti il link del form in chat; ognuno potrà votare garantendo l'anonimato. (10')

→ Far partire l'operazione di scrutinio aprendo tutti i bigliettini o verificare il risultato delle risposte del Google form. (10')

→ Proclamare i vincitori e dare la possibilità ai neo eletti di fare un breve discorso di ringraziamento. (10')

**Suggerimenti per docenti**

→ Si può fare riferimento ad eventi della politica contemporanea per rendere più concreta l'attività e sensibilizzare gli studenti sull'importanza della partecipazione.

→ Si può realizzare l'attività in presenza oppure online.



Tempo: 120 minuti.



Materiale: in presenza, cartoncini colorati, carta da pacco, matite, pennarelli, scotch, polaroid, sacchetto o scatola; a distanza, piattaforma di videoconferenza (es. Zoom, Google Meet, ...) e programma di videoscrittura (es. Microsoft Word, OpenOffice).

**Competenze chiave europee⁴**

→ Competenza alfabetica funzionale

→ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

→ Competenza in materia di cittadinanza

→ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

ATTIVITÀ 2. PATTO D'AULA E COSTITUZIONE DEL CONSIGLIO



Obiettivo: definire il patto d'aula, la consapevolezza dei ruoli e la conoscenza delle fasi del Consiglio.

**Attività in semplici passi**

→ Costruire un cruciverba con le parole chiave del Consiglio Consultivo (ad esempio: partecipazione, proposte, comunicazione, decisione, ascolto, bisogno, comunità, cittadinanza, benessere scolastico, diritti, ...), che fungano da stimolo di riflessione e facciano scaturire dibattito a riguardo. (30')

→ Raccogliere attraverso vari strumenti a scelta (ad esempio: interviste incrociate, questionari, brainstorming, *role-playing*, lavoro in piccoli gruppi, ...), le proposte degli studenti per definire il patto d'aula, cioè le regole per realizzare al meglio il Consiglio Consultivo. (45')

→ Stilare un elenco chiaro e condiviso delle norme e affiggerlo nello spazio utilizzato per il Consiglio, in una bacheca scolastica o in punto ben visibile. (15')

→ Inserire poi in un sacchetto o in una scatola dei cartoncini colorati su cui sono scritte le fasi fondamentali del percorso: elezioni dei

rappresentanti, formazione Consiglio, conoscenza degli assi di intervento (didattica, relazioni, spazi scolastici, territorio), rilevazione problemi e bisogni, elaborazione delle proposte di miglioramento, confronto con Dirigente Scolastico, realizzazione proposte, monitoraggio delle stesse. (10')

→ Pescare dal sacchetto o dalla scatola i cartoncini in modo che tutti vengano a conoscenza delle fasi del percorso e ne condividano lo scopo. (10')

→ Mettere in ordine i cartoncini su una linea del tempo, a partire dal momento di inizio percorso fino alla chiusura del progetto. (10')

**Suggerimenti per docenti**

I docenti possono usare questa occasione per riflettere con gli studenti sull'utilità delle regole: partendo dal loro contesto quotidiano e familiare, potranno ottenere il doppio effetto di far sentire agli studenti come le regole siano innanzitutto qualcosa che rende più facile la vita, sia in aula, sia fuori.



Tempo: 120 minuti.



Materiale: fogli, carta da pacco, matite, pennarelli, scotch, sacchetto o scatola.

**Competenze chiave europee**

→ Competenza alfabetica funzionale

→ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

→ Competenza in materia di cittadinanza

→ Competenza imprenditoriale

→ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

⁴ Per le competenze chiave europee il riferimento è alla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018 relativo alle competenze chiave per l'apprendimento permanente. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01))

FASE 2.

RILEVAZIONE DEI BISOGNI

Dopo la scelta dei rappresentanti e la definizione del patto d'aula, la seconda fase prevede la rilevazione dei principali bisogni della scuola, a partire dai **4 ambiti di intervento: didattica, relazioni, spazi scolastici, territorio**.

In questa fase è molto importante non solo un costante confronto tra studenti e docenti rappresentanti, ma anche consultare le classi, in modo che l'analisi sia il più possibile completa e aderente alla percezione di tutte le persone che abitano quotidianamente la scuola. L'analisi dei bisogni è una fase costruttiva, in cui i partecipanti iniziano ad interrogarsi su come la scuola possa diventare un contesto sempre più stimolante e inclusivo in cui imparare e crescere.

Di seguito, **un esempio di attività** per analizzare insieme ai ragazzi i problemi della realtà scolastica, identificare criticità e soluzioni.

ATTIVITÀ 3.

ANALISI SWOT



Obiettivo: analizzare i problemi e identificare possibili soluzioni.



Attività in semplici passi

→ Iniziare l'attività con un brainstorming, per far emergere idee sui problemi della scuola, in cui ciascun ragazzo può scrivere su un post-it da attaccare su un cartellone o sulla lavagna. (20')

→ Cominciare a far ragionare i ragazzi per trasformare i problemi in bisogni e in soluzioni, scrivendo accanto a ciascun post-it. (20')

→ Spiegare il metodo SWOT, utilizzato in molti contesti organizzativi per valutare come i punti di forza (*Strengths*), possano venire fuori dalle debolezze (*Weaknesses*), le opportunità, possano arrivare in base alla fattibilità (*Opportunities*), e i rischi (*Threats*) si possano trasformare in base al tempo (*Time*) necessario alla realizzazione delle proposte. (20')

→ Dividere in 4 il piano di lavoro. Per ogni soluzione individuata declinare le 4 voci, in modo da far emergere quali soluzioni siano fattibili e dunque potranno essere prese in considerazione nelle fasi successive. (60')



Suggerimenti per docenti

→ Nella prima attività è importante sottolineare che essendo una "tempesta di idee", non si commentano i contributi degli altri, che invece possono essere presi come spunti. Potete decidere se lavorare sul complesso della vita scolastica o sui 4 ambiti di intervento del Consiglio (didattica, relazioni, spazi scolastici, territorio) separatamente.

→ Se nel brainstorming i ragazzi partono dalle soluzioni o dai bisogni, è bene risalire con il ragionamento al problema che vogliono risolvere.

→ L'attività può essere svolta in presenza usando cartelloni o lavagna, ma anche online usando piattaforme quali Padlet.

→ È importante spiegare bene i 4 ambiti di intervento del Consiglio, utilizzando un linguaggio appropriato alla fascia d'età.



Tempo: 120 minuti.



Competenze chiave europee

Competenza alfabetica funzionale

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

Competenza in materia di cittadinanza

FASE 3.**DAL BISOGNO ALLA PROPOSTA DI CAMBIAMENTO**

Dopo la rilevazione dei bisogni, la terza fase prevede l'**individuazione delle proposte di cambiamento per migliorare la scuola**. Come nella fase precedente, anche in questa fase è molto importante non solo un costante confronto tra studenti e docenti rappresentanti, ma anche consultare le classi, in modo che le proposte siano il più possibile condivise. La fase creativa di bambini e ragazzi deve essere guidata da due criteri: la **fattibilità** e la **sostenibilità**. La scelta delle proposte di cambiamento è un momento molto utile per rendere gli studenti partecipi del funzionamento, dell'organizzazione e delle procedure scolastiche.

**ATTIVITÀ 4.
OK, LA PROPOSTA È GIUSTA!**

Obiettivo: analizzare le criticità emerse, rendendo gli studenti consapevoli del funzionamento della scuola.

**Attività in semplici passi****Preparazione**

→ Raccogliere su 4 cartelloni le criticità raccolte durante la fase precedente, dividendole per gli ambiti di intervento e sintetizzando insieme le criticità simili.

→ Creare delle carte personaggio con descrizione dei principali attori della scuola (studenti, docenti, Dirigente Scolastico, personale ATA, Direttore dei servizi generali e amministrativi, genitori, Comune/ Municipalità, ...).

Attività

→ Posizionare i cartelloni su pareti diverse dell'aula.

→ Chiedere agli studenti di muoversi nello spazio e leggere attentamente i cartelloni. (10')

→ Dividere gli studenti in 4 gruppi: ogni gruppo riceverà un cartellone relativo ad un ambito di intervento (didattica, relazioni, spazi scolastici, territorio) ed un cartellone con due domande stimolo "Descrivi la criticità" e "Secondo te perché esiste?". Dare loro un tempo per confrontarsi e rispondere. (40')

→ Chiedere ai gruppi di individuare un portavoce per condividere il lavoro svolto e consegnare ad ogni gruppo due carte personaggio. Dare loro un tempo per leggerle e procedere con la condivisione in plenaria del lavoro svolto. (10')

→ Per ogni criticità analizzata, chiedere "Secondo voi chi è coinvolto?": il/i gruppo/i che

si sentirà chiamato in causa in quanto possessore della carta personaggio "giusta", alzerà la mano e leggerà la carta. Per ogni attore individuato, approfondire la motivazione. (50')

**Suggerimenti per docenti**

→ Informarsi precedentemente sulle cause di ogni singola criticità o coinvolgere durante il Consiglio uno o più interlocutori che possano aiutarvi. Può capitare anche che alcune criticità siano state già prese in considerazione dalla scuola, o da altri attori coinvolti.

→ Si può prevedere l'attività in plenaria, a gruppi più piccoli o a coppie. In questo caso è necessario adeguare il materiale (es. cartelloni).

→ È possibile svolgere l'attività con le carte personaggio attraverso un gioco di ruolo: individuate 8 studenti e consegnate ad ognuno un personaggio, dovranno alzarsi ogni volta che si sentiranno chiamati in causa e spiegarne la motivazione.

→ Prevedere uno scambio dei cartelloni tra i gruppi ad ogni conclusione di analisi (in modo che tutti i gruppi lavoreranno su più ambiti di intervento).

→ In caso di necessità, svolgere l'attività online ed utilizzare Padlet come supporto al posto dei cartelloni.



Tempo: 110 minuti.



Materiale: cartelloni, penne, pennarelli, carte personaggio.

**Competenze chiave europee**

→ Competenza alfabetica funzionale

→ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

→ Competenza in materia di cittadinanza

FASE 4.

PRESENTAZIONE DELLE PROPOSTE AL DIRIGENTE SCOLASTICO

Dopo la definizione delle proposte di cambiamento, centrale è l'incontro con il Dirigente Scolastico. L'incontro è il momento di svolta dell'intero percorso, in cui i rappresentanti condividono con il Dirigente e con eventuali altri adulti di riferimento (es. rappresentanti delle istituzioni, DSGA, personale ATA, genitori) le proposte per migliorare la scuola.

È importante **coinvolgere e tenere aggiornato il Dirigente durante l'intero percorso** (Il Consiglio può chiedere di incontrarlo anche in altri momenti dell'anno) per renderlo partecipe dello stato di avanzamento dei lavori. Per realizzare le proposte di cambiamento entro la fine dell'anno scolastico, è auspicabile svolgere questo incontro entro il mese di marzo.

ATTIVITÀ 5.

IL PORTFOLIO DELLE PROPOSTE



Obiettivo: presentare in maniera creativa, tramite strumenti digitali, le proposte al Dirigente Scolastico.

Premessa: questo step è suddiviso in 2 momenti specifici: uno per la preparazione del materiale comunicativo e il secondo relativo all'incontro con il Dirigente Scolastico. Il primo passaggio è un momento importante per i bambini e i ragazzi perché facilita la ricapitolazione di quanto fatto e rappresenta un'iniziale immaginazione della realizzazione delle proposte. L'incontro è un momento cruciale del percorso che richiede cura rispetto al lato emotivo degli studenti e attenzione alle modalità comunicative utilizzate.



Attività in semplici passi

→ Ricapitolare le proposte da presentare al Dirigente Scolastico e condividere i prossimi passi. (15')

→ Dividere gli studenti in piccoli gruppi, tante quante sono le proposte, e concordare insieme di quale proposta si occuperà ogni gruppo. (10')

→ Utilizzare un supporto digitale e l'applicazione Canva per scegliere insieme l'impostazione grafica per la presentazione. (15')

→ Invitare i piccoli gruppi a scrivere su un foglio la proposta, indicando come pensano di realizzarla e perché è importante farlo per la comunità scolastica. (20')

→ Fare lavorare a turno i piccoli gruppi con il computer, inserendo nelle apposite sezioni le parti del testo e selezionando una o più immagini da internet, o foto che esplicitino

visivamente la proposta. (30')

→ Al termine della compilazione del portfolio rivedere tutto insieme, in modo da poter apportare eventuali modifiche, concordate con il gruppo dei rappresentanti. (20')

→ Fare una o più prove generali, in cui chiedere a bambini e ragazzi di raccontare al Dirigente Scolastico il lavoro fatto insieme nel percorso e le proposte, aiutandosi con il portfolio. (20')

→ Incontro con il Dirigente Scolastico. (30'-45')

→ Al termine dell'incontro, chiedere agli studenti come si sono sentiti e se pensano che il Dirigente Scolastico abbia effettivamente compreso il loro punto di vista.



Suggerimenti per docenti

→ In modalità online, per la secondaria seguire gli stessi step dividendo i gruppi per stanze virtuali e utilizzando una presentazione realizzata con Prezi o Canva.

→ Per i rappresentanti della primaria utilizzate lo strumento Power Point, chiedendo ad ogni piccolo gruppo di preparare una slide, in cui verrà illustrata la proposta. In modalità online condividere il link drive della presentazione Power Point, assegnando ad ogni bambino del piccolo gruppo una parte della slide (es. problema da risolvere, immagini, titolo, descrizione della proposta e materiali).

→ È importante che i bambini e i ragazzi non vivano la presentazione come un'interrogazione ma come un racconto di quanto fatto insieme.

→ Fare attenzione al vissuto emotivo dei ragazzi, affinché vivano l'esperienza con responsabilità e serenità.

→ Al termine della presentazione possono emergere vissuti relativi alla performance, con preoccupazione da parte dei bambini e dei ragazzi di non essere stati "abbastanza bravi". Non censurare queste preoccupazioni, ma aiutarli a riflettere sulla dimensione di gruppo e non su quella individuale, avendo cura di recuperare l'obiettivo dell'attività.



Tempo: l'attività proposta prevede un incontro di preparazione e quello effettivo di presentazione della proposta. In totale l'attività richiede 180 minuti.



Materiale: PC, LIM, connessione a internet, fogli, penne.



Competenze chiave europee

→ Competenza alfabetica funzionale

→ Competenza digitale

→ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

→ Competenza in materia di cittadinanza

→ Competenza imprenditoriale

→ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

FASE 5.**REALIZZAZIONE PROPOSTE DI CAMBIAMENTO**

Dopo l'approvazione da parte del Dirigente Scolastico, si avvia la realizzazione delle proposte, una fase che può diventare occasione per sperimentare la **suddivisione dei compiti** e la gestione dei ruoli per raggiungere insieme un **obiettivo comune**. La gestione dei ruoli assegnati, la divisione dei compiti seguendo le attitudini e le competenze di ogni singolo studente, coinvolgendo attivamente anche i docenti e i genitori, le istituzioni, favorisce un clima di fiducia nelle relazioni, aumenta il **senso di appartenenza** alla scuola e lo sviluppo delle **competenze personali**. La realizzazione pratica della proposta da parte degli studenti, in stretta **collaborazione con docenti, genitori, esperti e comunità educante**, aumenta le capacità relazionali e il sodalizio tra le diverse parti che, insieme, co-progettano e realizzano qualcosa per il bene comune.

L'attività 6 illustra come realizzare una delle proposte di cambiamento possibili: un murale all'interno della scuola. L'attività successiva illustra come progettare una raccolta di fondi per la realizzazione della proposta di cambiamento individuata.

ATTIVITÀ 6. MURALE FUORICLASSE

Obiettivo: realizzare un murales sull'edificio dell'istituto, ideato, progettato e co-realizzato dagli studenti.

**Attività in semplici passi**

→ Coinvolgere il Consiglio per elaborare il progetto in ogni sua parte, individuando gli spazi, il tema da raffigurare, le parole e i colori.

→ Raccogliere le idee di progetto elaborate e condividere con i docenti dell'istituto e il Dirigente Scolastico. Avviare un dialogo con il Consiglio Consultivo.

→ Invitare agli incontri del Consiglio gli artisti che co-realizzeranno il progetto, per valutare la fattibilità e riflettere insieme su tempi, modalità e tecniche di realizzazione. Insieme al Dirigente Scolastico e ai docenti definire la data, i materiali da acquistare e il relativo budget.

→ Oltre al gruppo del Consiglio, coinvolgere gli studenti delle classi, raccogliendo il loro interesse e la loro disponibilità a collaborare al progetto e partecipare alla giornata di realizzazione.

→ Organizzare un incontro rivolto alle famiglie per condividere con loro il progetto e individuare insieme soluzioni che facilitino la

realizzazione del murale: è utile organizzare una raccolta fondi? Ci sono familiari disponibili a mettere in campo le loro competenze e il loro tempo?

→ Per la giornata di realizzazione, coinvolgere un'associazione di volontariato o un gruppo giovanile del quartiere o della città, per una preziosa esperienza di scambio e partecipazione della comunità nel suo insieme.

→ Accogliere i partecipanti e dividerli in piccoli gruppi omogenei, assegnando a ciascuno ruoli e porzioni del progetto.

→ Immaginare un momento di restituzione finale con il gruppo, che permetta di festeggiare il risultato raggiunto e condividere riflessioni sull'esperienza vissuta.

**Suggerimenti per docenti**

→ Il tema del murale può riguardare un personaggio o un fatto storico-sociale, un messaggio importante che si sceglie di comunicare, un luogo geografico, un brano letterario etc.

→ Sia nella fase di ideazione che nella fase di realizzazione, assegnare ruoli, distribuire compiti e funzioni permette di far convergere le forze del gruppo verso il raggiungimento degli obiettivi.

→ Se la progettazione è svolta a distanza, strumenti come Padlet e Mural possono facilitare la partecipazione e la condivisione all'interno del gruppo.

→ Webradio, giornale/blog scolastico, pagina social e sito dell'Istituto possono facilitare la condivisione del progetto con l'intera comunità educante.

→ Nell'individuare la data per la realizzazione del murale, tenere in considerazione le disponibilità dei vari soggetti che vi prenderanno parte (studenti, Dirigente Scolastico, artisti professionisti, docenti, genitori, gruppi di volontari etc.).

→ Nell'organizzare l'incontro rivolto alle famiglie, coinvolgere il supporto del Comitato Genitori, laddove presente.



Tempo: l'intero processo potrà richiedere alcuni mesi.



Materiale: colori, pennelli, bombolette spray, dispositivi di protezione individuale, volantini evento.

**Competenze chiave europee**

→ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

→ Competenza in materia di cittadinanza

→ Competenza imprenditoriale

→ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

→ Competenza digitale se il processo di ideazione e progettazione verrà svolto online.



UN ESEMPIO DA FUTURO PROSSIMO!

Su Internet potete trovare il video⁵ che mostra il murale realizzato da Futuro Prossimo, con il supporto degli educatori della Cooperativa Sociale Itaca, sulle mura esterne del plesso A. Gramsci dell'Istituto d'Istruzione Superiore "Luigi Luzzatti" di Venezia Mestre.

5 Per visionare il video: <https://www.youtube.com/watch?v=PqbZjL9t7a8>

ATTIVITÀ 7. COME AUTO-FINANZIARE LE PROPOSTE DEL CONSIGLIO



Obiettivo: ricercare risorse economiche per la realizzazione delle proposte dei Consigli, attraverso il coinvolgimento di tutta la comunità educante.



Alcune proposte

Mercatino della scuola

L'organizzazione di un mercatino scolastico può essere un'occasione per realizzare laboratori artistici e creare oggetti artigianali. Coinvolgendo diverse classi e docenti, è necessario coordinarsi per definire giorni, luoghi, turni per la gestione. Un altro aspetto importante è la comunicazione: non solo per diffondere l'evento, ma anche per chiarire come verranno utilizzate le offerte raccolte. Organizzare il mercatino è un'ottima idea non solo per raccogliere fondi ma anche per

promuovere la collaborazione tra studenti, docenti e genitori.

Concerti e spettacoli

In molte scuole esiste la tradizione di realizzare uno spettacolo o un concerto di fine anno scolastico o in occasione di alcune festività. Questi eventi possono essere ottime occasioni per realizzare il mercatino oppure per raccogliere fondi.

Richieste all'amministrazione Comunale

Ci sono alcune proposte, come ad esempio la ristrutturazione dei bagni scolastici, che non possono essere realizzate in autonomia. A questo punto, il contatto con l'amministrazione comunale può essere un buon supporto. Di seguito alcuni suggerimenti:

→ Definire quali proposte hanno bisogno di un supporto di enti pubblici territoriali.

→ Raccontare ai rappresentanti e alle classi quali sono i compiti della scuola e per

cosa è necessario richiedere un supporto all'amministrazione.

→ Individuare con il Consiglio le modalità con cui contattare l'amministrazione comunale, come ad esempio scrivere una lettera o inviare un video-messaggio.

→ Pensare a chi indirizzarla: potrebbe essere il sindaco, un assessore oppure un consigliere.

→ Supportare il Consiglio per scrivere la richiesta di aiuto e capire come coinvolgere le classi in questo processo.

→ Chiedere il sostegno del Dirigente Scolastico per l'invio della richiesta all'amministrazione comunale.

→ Preparare le classi e il Consiglio alle eventuali risposte delle amministrazioni. Ricerca di sponsor Possono esserci dei piccoli o grandi esercizi commerciali, delle aziende o delle banche che saranno liete di collaborare per un aiuto alla scuola del loro quartiere/territorio. È importante coinvolgere genitori e docenti nella ricerca dei finanziamenti, realizzando materiali informativi dove illustrare e far conoscere le proposte che si vogliono realizzare con le eventuali donazioni.



Suggerimenti per docenti

→ Coinvolgere tutte le componenti della scuola.

→ Ricordare sempre di programmare e verificare le varie azioni. Quando si lavora per progetti a lungo termine è importante tenere i passaggi bene in mente per non rischiare di lavorare per nulla.

→ Suddividere il progetto complessivo in micro azioni concrete che porteranno al risultato finale, stando attenti ad inserire tutti i passaggi. Per ogni micro azione, dare dei tempi.



Tempo: il tempo in questa attività è un elemento chiave. Spesso la progettazione è a lungo termine e ci vorrà più tempo per avere il risultato completo.



Competenze chiave europee

→ Competenza digitale se sono previste attività di promozione dell'evento

→ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

→ Competenza in materia di cittadinanza

→ Competenza imprenditoriale

→ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

IL CONTRIBUTO DI FUTURO PROSSIMO

CICLO DI ATTIVITÀ: IL NOSTRO BENE COMUNE

A cura di EasLab.

Le attività di partecipazione realizzate tramite laboratori e **Consigli Consultivi** sono una **pratica di cittadinanza** che i ragazzi e le ragazze attuano nella Comunità Scolastica e che possono rappresentare un primo passo per lo sviluppo delle competenze di cittadinanza.

Ma come tradurre ai giovani il significato di una cittadinanza attiva e responsabile, avvicinando questa parola al loro contesto quotidiano e al loro vissuto? La progettazione del ciclo di attività che proponiamo di seguito ha l'obiettivo di riflettere sul **concetto di bene comune** ed è stata realizzata da EasLab, partner del Progetto Futuro Prossimo sul territorio di Napoli Chiaiano.



Obiettivi

- Riflettere sul concetto di bene comune.
- Esprimere e raccogliere opinioni su alcuni luoghi proprio territorio.
- Realizzare un'azione concreta per il miglioramento di un luogo del territorio.



Attività in semplici passi

- **Rielaborazione del concetto di bene comune:** attraverso sfide logiche, attività di scrittura libera e orientata, attività laboratoriali di progettazione condivisa e grazie alla visione di contenuti multimediali, i gruppi classe possono arricchire il lessico legato alla partecipazione attiva. Se si sono già realizzati Consigli Consultivi negli anni precedenti, si potranno riprendere le proposte già realizzate. Tra le metodologie utilizzabili: *debate*, focus group, riflessione in piccoli gruppi e successiva condivisione in plenaria. (120')
- **Mappatura del territorio:** si definisce un quartiere e si propone una mappatura del territorio per come si presenta oggi. La mappa geografica viene confrontata con una mappa emotiva, costruita a partire dalle risorse, dalle problematiche vissute, dai desideri, collegandosi anche al concetto di bene comune. Per raccogliere informazioni sul territorio, si possono realizzare interviste in contesto scolastico o extra-scolastico così da far emergere i luoghi significativi del territorio. (120')

→ **Esempi di domande stimolo:** quali sono i margini e i confini percepiti del territorio? E quelli reali? Quali sono i luoghi importanti a cui mi riferisco se penso ad una mappa personale del territorio? Come racconterei il mio territorio ad un ragazzo/a del 2100? Com'è la mappa del mio territorio oggi? E quale vorrei nel futuro?

→ **Scelta di un luogo da riqualificare:** sulla base degli elementi raccolti, si sceglie insieme un luogo da riqualificare e si definisce come procedere concretamente con azioni di riqualificazione. (120')

→ **Riqualificazione del luogo ed evento finale:** la riqualificazione del luogo potrà essere l'occasione per realizzare un evento per l'intera comunità (es. tour esperienziale a tappe per gli adulti e condotto dai ragazzi, realizzazione di storie ambientate nei diversi luoghi del territorio, realizzazione di interviste alla cittadinanza, realizzazione di un gioco da tavola, di podcast per il racconto del territorio, organizzazione in un luogo simbolo di una festa per la cittadinanza). (120'+120')



Suggerimenti per docenti

Importante è coinvolgere tutta la comunità scolastica in questo evento. Si può anche pensare di svolgere all'aperto alcune delle attività didattiche, così da accrescere la familiarità della classe verso i luoghi del territorio.



Tempo: 5 incontri da 120 minuti l'uno. Il percorso è comunque molto adattabile al contesto classe e può anche essere svolto nel corso dell'intero anno scolastico.



Materiale: fogli, mappe del territorio, videocamere, registratori, fogli, penne.



Competenze chiave europee

- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- Competenza in materia di cittadinanza
- Competenza imprenditoriale
- Competenza in materia di consapevolezza e espressione culturali

COME INDIVIDUARE I FONDI PER REALIZZARE PROPOSTE DI CAMBIAMENTO?

Per la realizzazione di alcune proposte di cambiamento potrebbe essere necessario avere a disposizione un budget. In questo caso è importante coinvolgere e dare protagonismo agli studenti per accrescere il loro senso di appartenenza e per motivare al raggiungimento di un obiettivo comune, che possa portare valore aggiunto alla scuola e accrescere il benessere di tutti. Raccogliere fondi può essere divertente e può favorire la conoscenza di parti degli studenti che non si conoscevano prima ma allo stesso favorire l'acquisizione di competenze trasversali.

Tre semplici consigli per cominciare

- Creare una storia per comunicare l'obiettivo per cui si stanno raccogliendo fondi, dare concretezza, raccontare cosa verrà realizzato. Ciò innescherà una sensazione di **trasparenza, fiducia e orgoglio nelle persone**. Ad esempio ampliare lo spazio della biblioteca o acquistare nuovi libri, realizzare una rampa d'accesso per persone con disabilità, dopo aver definito nella fase di progettazione il budget necessario. Grazie all'aiuto di tutti, questo obiettivo potrà essere realizzato.
- I **messaggi** di richiesta devono essere sempre **semplici e immediati**, in genere la comunicazione di raccolta fondi segue il seguente semplice schema:
 - **QUAL È IL PROBLEMA?** Ad esempio l'assenza di uno spazio a scuola dove poter realizzare attività laboratoriali.
 - **QUALE SOLUZIONE?** Abbiamo bisogno di Euro per riqualificare un'aula inutilizzata della scuola e acquistare tavoli, sedie, piccole librerie dove riporre i materiali per le attività laboratoriali.
- **Coinvolgi tante persone:** è importante poter coinvolgere non solo le famiglie, ma anche chi abita nel territorio, la scuola non è un edificio, ma un luogo che appartiene a tutti e la serenità di bambini e ragazzi è il bene più prezioso per migliorare la comunità in cui viviamo. Costruire una community può sostenere una maggiore connessione e promozione delle diverse iniziative, realizzando pagine sui social come Facebook e Instagram, renderle attive costantemente, invitare le persone a farne parte, collegare i social al sito internet della scuola, produrre post e storie su entrambi i canali e invitare quante più persone a farlo. In questo modo le notifiche saranno costantemente evidenti e sarà possibile, quindi, avere maggiore visibilità. In questo modo sarà attivo uno spazio virtuale dove comunicare tutte le novità, comprese le attività di raccolta

fondi ma anche un universo virtuale che avvicini le persone e crei una sensazione di appartenenza ad una vera e propria comunità.

Idee di eventi o attività

Qualsiasi evento organizzato dalla scuola potrà essere dedicato ad un'attività di raccolta fondi. Sarà possibile raccogliere le donazioni o allestire una scatola di raccolta fondi, facendo contribuire con un biglietto simbolico oppure, per chi preferisce sistemi di pagamento elettronico è possibile usare una moneybox su Paypal o Satispay, oppure utilizzando sia modalità offline che online.

Di seguito alcuni suggerimenti di possibili eventi da realizzare:

- Lotterie o tombolate
- Feste di Natale, di Pasqua, di primavera, di fine anno scolastico
- Spettacoli teatrali o musicali
- Gare sportive
- Attività di *retake*, ripulitura cortili o rifacimento aule
- Mercatini di libri, giocattoli o oggetti usati
- Gara di torte
- Concorso fotografico a tema realizzato da bambini o ragazzi e mostra allestita all'interno della scuola

Come costruire un evento e comunicarlo

Di seguito gli step principali per realizzare un evento di qualsiasi tipo e comunicarlo:

- Fissare un obiettivo di progetto/attività e quanti fondi sono necessari per raggiungerlo, definire il budget necessario per realizzare l'evento.
- Decidere che tipo di evento si vuole realizzare, definire data, orario e location.
- Definire "chi fa cosa" per assegnare attività e acquisti necessari.
- Promuovere l'evento sia online utilizzando tutti i canali social a disposizione diretti e indiretti, che offline (realizzare una locandina o volantino).
- Realizzare un materiale accattivante comunicando in modo semplice, chiaro e conciso lo scopo dell'evento.
- Raccontare l'obiettivo concreto che si vuole realizzare.
- Coinvolgere quante più persone possibili e lasciarsi coinvolgere divertendosi.

Come coinvolgere il territorio

Una scuola è un bene prezioso per tutto il territorio e coinvolgere più persone possibili con attività di raccolta fondi potrà contribuire a costituire una comunità educante attiva e responsabile. È importante

coinvolgere quante più persone, singoli cittadini ma anche commercianti e aziende ragionando sugli eventuali bisogni che potranno avere le varie imprese afferenti all'area in cui si trova la scuola, in modo da interagire con loro in modo efficace.

Di seguito le motivazioni principali che potranno spingere un'azienda e i bisogni sui quali poter far leva:

- Fiducia nell'interlocutore.
- Chiarezza sulla destinazione dei fondi.
- Riconoscimento di quanto verrà realizzato e ritorno d'immagine (oltre a ringraziare l'azienda che vi sosterrà, potrete concordare di esporre una targa, un cartello, una citazione sulla locandina per evidenziare il supporto fornito).
- Vicinanza al problema (coinvolgere anche le famiglie ed eventuali i loro contatti).
- Senso di responsabilità e voglia di migliorare il territorio nel quale si vive e agisce.

Costruire un'iniziativa di *crowdfunding*

Il significato di *crowdfunding* è "finanziamento dal basso". Di seguito alcuni consigli utili per realizzare l'attività di raccolta fondi:

- Prima di lanciare una campagna di *crowdfunding* è importante **allargare la community** rendendo attivi i canali social e aumentando il numero di seguaci in modo da poter avere la potenzialità di coinvolgere tante persone.
- Per avviare un'iniziativa di *crowdfunding* è necessario definire la **finalità di utilizzo della raccolta fondi, l'obiettivo che si vuole raggiungere, in quanto tempo e perché serve il contributo di tutti**. Il materiale da utilizzare per interagire col pubblico dovrà essere semplice: testi, foto, *storyboard* del video utili a spiegare rapidamente l'essenza del progetto.
- Oltre a pubblicare l'iniziativa sui canali social o una piattaforma terza è **necessario coinvolgere direttamente la community o alcune persone che possano sostenere l'iniziativa e potranno essere degli autentici "promotori" dell'attività**, in questo modo la probabilità di raggiungere lo scopo aumenterà. È utile ricordare che la fiducia e la bontà o concretezza del progetto sono fra i primi elementi che possono spingere le persone ad effettuare una donazione.
- È possibile **collegare l'iniziativa di *crowdfunding* anche ad un evento** come una maratona o una gara in modo da pubblicizzare e dare rilievo alla raccolta fondi.

Piattaforme gratuite per iniziative di *crowdfunding*⁶

- <https://schoolraising.it/> (sito specifico per progetti scolastici)
- www.buonacausa.org
- www.iodono.com
- www.letsdonation.com
- www.derev.com

⁶ Per uno specifico approfondimento, si consiglia di scaricare il kit digitale Fuoriclasse a questo link, sezione Consigli pratici, Come individuare i fondi per realizzare le proposte di cambiamento: <https://www.savethechildren.it/partecipazione-benessere-a-scuola-consigli-fuoriclasse>.

FUTURO PROSSIMO È... CONOSCERE



ATTIVITÀ 1. IL TELEFONO SENZA FILI DELL'INFORMAZIONE

A cura di FONDACA.



Obiettivo: acquisire consapevolezza riguardo al tema della corretta informazione e delle *fake news*, focalizzandosi sulle implicazioni della loro diffusione e sugli strumenti a disposizione per identificarle e imparare a evitarle (*fact-checking*).



Attività in semplici passi

→ Il gruppo si è disposto in cerchio ad una distanza di circa 1 metro ciascun*. A ciascuna persona viene assegnata una notizia con il compito di leggerla, comprenderla e (ri)scrivere il titolo su un foglio o su un post it.

→ Il foglio con il titolo riscritto verrà passato alla persona alla propria sinistra, la quale avrà 2 minuti di tempo per rappresentare con un disegno il senso del titolo ricevuto, senza conoscere il contenuto dell'informazione di partenza.

→ Scaduti i 2 minuti per la realizzazione del disegno si passa il foglio, piegandolo nella parte del titolo (o portando il post-it con il titolo alla fine del blocchetto) per nascondere questa informazione, alla persona alla propria sinistra che dovrà, sempre in 2 minuti, ricavare il titolo della notizia basandosi solo sul disegno ricevuto. L'attività si svolgerà replicando questa alternanza titolo-disegno fino a quando non si sarà compiuto un giro completo o comunque stabilendo un numero di passaggi dispari in modo che l'attività inizi e si concluda con un titolo e non un disegno.

→ L'attività si conclude con una riflessione rispetto al tema delle *fake news* su come qualsiasi informazione, anche veritiera, possa essere distorta. Si raccolgono idee ed esperienze per stabilire una discussione e per cercare di darne una definizione.



Suggerimenti per docenti

→ Prima dell'avvio dell'attività è bene recuperare del materiale come quotidiani, giornali, riviste etc. ed eventualmente selezionare notizie di attualità o tematiche che si intendono approfondire.

→ A conclusione della riflessione può essere condiviso, o creato insieme, un decalogo sul tema delle *fake news* o catalogo di azioni responsabili che ciascun utente dovrebbe assumere nell'utilizzo del web (*netiquette*).



Tempo: 120 minuti.



Materiale: materiale informativo (quotidiani, giornali, riviste), forbici, fogli di carta o blocchetti di post-it.



Competenze chiave europee

- Competenza digitale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- Competenza in materia di cittadinanza

ATTIVITÀ 2. LE PAROLE DELLA PACE E DELLA GUERRA

A cura di Save the Children Italia⁷.



Obiettivi:

→ Costruire in modo condiviso i significati delle parole connesse ai temi della pace e della guerra.

→ Diffondere i diritti contenuti nella Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza.

→ Affrontare le gravi violazioni dei diritti all'interno dei conflitti armati.



Attività in semplici passi

Prima attività: le parole della pace e della guerra

→ La classe si dispone in cerchio e viene divisa in gruppi. Al centro del cerchio vengono posti tre cartelloni con le scritte "guerra", "pace", "conflitto". A turno, i ragazzi di ciascun gruppo scrivono sul cartellone di riferimento più parole possibili che ritengono collegate a questi concetti.

→ Al termine del brainstorming, in cerchio, la classe legge le parole emerse, ponendo attenzione a quelle che si ripetono, quelle più interessanti, quelle in contrasto tra loro.

→ Ogni gruppo prova a creare una definizione dei tre concetti: guerra, conflitto e pace. Per la definizione possono essere usate, oltre alle parole, anche immagini di giornali e riviste, disegni o quanto di più creativo venga in mente ai ragazzi.

→ Si condividono infine i concetti emersi, che possono essere confrontati con le definizioni del glossario tematico⁸ o del dizionario.

⁷ Save the Children ha realizzato La pace oltre la guerra, un manuale per insegnanti disponibile a questo link e dal quale è tratta questa attività: <https://s3.savethechildren.it/public/files/uploads/pubblicazioni/la-pace-oltre-la-guerra-guida-insegnanti.pdf>.

⁸ Il glossario tematico è disponibile nella pubblicazione citata in precedente nota e a questo link: https://risorse.arpelagoeducativo.it/sites/default/files/allegati/Glossario_tematico.pdf.

Seconda attività: role playing sui diritti

→ Proponi, ad ogni studente, di disegnare la sagoma della propria mano su un foglio. In gruppo, a partire dalla lettura della Convenzione Onu sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza semplificata, ognuno dovrà scegliere cinque diritti tra quelli che sente più importanti e scriverli sulla sagoma.

→ Ad ogni studente viene poi consegnato un biglietto con ruoli di persone, militari o civili, coinvolte all'interno di una situazione di conflitto. Chiedi di pensare a quali diritti, tra quelli che hanno scritto sulla propria mano, sono negati alla persona in cui si stanno immedesimando.

→ Divisi in gruppi, i partecipanti dovranno ragionare su questi aspetti, come se li vivessero in prima persona: *quali sono i diritti che mi sono stati negati? Quali aspetti della quotidianità sono sconvolti?* In plenaria, si abbandona il "ruolo" e si condivide il lavoro.

Terza attività: le parole dei poeti "oltre la guerra"

Per concludere il laboratorio, puoi chiedere ad uno studente di leggere una poesia tra quelle proposte. Dopo la lettura, invita ognuno a dire ad alta voce la parola che più li ha colpiti. Rileggete la poesia tutti insieme.

**Suggerimenti per docenti**

→ Si può aumentare la complessità e l'approfondimento scegliendo altre parole dal glossario tematico (v. allegato).

→ Si può chiedere ai ragazzi di lavorare a coppie o in piccoli gruppi e di riflettere su dove, secondo loro, in questo momento c'è una guerra in atto e di scrivere una lista; proporre poi un confronto con una mappa dei conflitti nel mondo.

→ Si può ragionare sull'origine della rappresentazione della guerra: quali fonti, racconti, media hanno costruito l'immaginario dei ragazzi?

→ Si può riflettere su chi è coinvolto nel mantenimento di una condizione di pace. Qual è il ruolo delle organizzazioni internazionali?

→ Possibili domande guida: *Quali diritti sono emersi? Cosa è cambiato all'interno dei conflitti armati negli ultimi 100 anni? Quali sono le conseguenze per i civili e, in modo particolare, per i bambini?*



Tempo: 120 minuti.



Materiale: cartelloni, penne e/o pennarelli, fogli, bigliettini di carta, una stampa della CRC, glossario tematico disponibile nella pubblicazione a cura di Save the Children Italia "La pace oltre la guerra. Guida per gli insegnanti".

Generale, il tuo carro armato è una macchina potente

Generale, il tuo carro armato è una macchina potente spiana un bosco e sfracella cento uomini.

Ma ha un difetto: ha bisogno di un carrista.

Generale, il tuo bombardiere è potente.

Vola più rapido d'una tempesta e porta più di un elefante.

Ma ha un difetto: ha bisogno di un meccanico.

Generale, l'uomo fa di tutto. Può volare e può uccidere.

Ma ha un difetto: può pensare.

Bertolt Brecht

La guerra che verrà

La guerra che verrà non è la prima. Prima ci sono state altre guerre. Alla fine dell'ultima c'erano vincitori e vinti. Fra i vinti la povera gente faceva la fame. Fra i vincitori faceva la fame la povera gente egualmente.

Bertolt Brecht

**Competenze chiave europee**

→ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

→ Competenza in materia di cittadinanza

→ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

ALLEGATO ATTIVITÀ 2. GLOSSARIO TEMATICO / PARTE 1

Bambini/Minori: usiamo la definizione della Convenzione Onu sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza del 1989, che definisce bambino/minore ogni individuo sotto i 18 anni d'età.

Bambini che vivono in aree affette dal conflitto/ bambini in conflitto: i bambini che risiedono in zone di conflitto, aree a 50 Km o meno da dove sono stati registrati incidenti conflittuali.

Conflitto/Conflitto armato: quando la forza armata è utilizzata da un attore organizzato contro un altro attore organizzato o contro civili, portando almeno a 25 morti dovute agli scontri in un anno solare. La definizione include tre tipi di conflitti:

- Conflitti statali: hanno luogo tra due Stati (conflitto interstatale), o tra uno Stato e uno o più gruppi ribelli (conflitto civile);
- Conflitti non-statali: sono combattuti tra due gruppi armati di cui nessuno dei due è il governo legittimo di uno Stato;
- Violenza unilaterale che è perpetrata da un attore armato organizzato, sia esso una forza militare statale o un gruppo armato contro i civili.

Migrante: chi decide di lasciare il proprio Paese d'origine per cercare condizioni di vita migliori.

ONG: sigla di Organizzazione Non Governativa, senza scopo di lucro che persegue diversi obiettivi di utilità sociale, cause politiche, di cooperazione internazionale o di carattere umanitario. Svolge attività socialmente utili in differenti ambiti di intervento: tutela dell'ambiente e del territorio, protezione delle minoranze, difesa dei diritti umani, ambiti di sviluppo e protezione specifici per alcune categorie di persone⁹.

Pace: assenza di conflitti armati caratterizzati dall'uso della violenza fisica. Condizione di normalità di rapporti, di assenza di guerre e conflitti, sia all'interno di un popolo, di uno stato, di gruppi organizzati, etnici, sociali, religiosi, ecc., sia all'esterno, con altri popoli, altri stati, altri gruppi¹⁰.

Profugo: persona costretta ad abbandonare la sua terra, il suo Paese, la sua patria in seguito a eventi bellici, a persecuzioni politiche o razziali, oppure a cataclismi come eruzioni vulcaniche, terremoti, alluvioni, ecc. (in questi ultimi casi è oggi più comune il termine sfollato). Un profugo interno non oltrepassa il confine nazionale, restando all'interno del proprio Paese.

Richiedente asilo: persona che, avendo lasciato il proprio Paese, chiede il riconoscimento della protezione internazionale (status di rifugiato o protezione sussidiaria) ed è in attesa di una decisione da parte delle autorità competenti.

Rifugiato: la condizione di rifugiato è definita dalla Convenzione di Ginevra del 1951, un trattato delle Nazioni Unite firmato da 147 paesi. Nell'articolo 1 della convenzione si legge che il rifugiato è una persona che "temendo a ragione di essere perseguitata per motivi di razza, religione, nazionalità, appartenenza a un determinato gruppo sociale o opinioni politiche, si trova fuori del Paese di cui ha la cittadinanza, e non può o non vuole, a causa di tale timore, avvalersi della protezione di tale Paese". Per persecuzioni s'intendono azioni che, per la loro natura o per la frequenza, sono una violazione grave dei diritti umani fondamentali, e sono commesse per motivi di razza, religione, nazionalità, opinione politica o appartenenza a un determinato gruppo sociale.

⁹ Treccani, Enciclopedia online, voce "ong": www.treccani.it/enciclopedia/ong/.

¹⁰ Treccani, Vocabolario on line, voce "pace": <http://www.treccani.it/vocabolario/pace/> e Treccani, Enciclopedia dei Ragazzi, voce "pace": http://www.treccani.it/enciclopedia/pace_%28Enciclopedia-dei-ragazzi%29.

ALLEGATO ATTIVITÀ 2. GLOSSARIO TEMATICO / PARTE 2

Sei gravi violazioni dei diritti dei minori in situazioni di conflitto: uccisione e mutilazione; reclutamento o utilizzo di bambini come soldati; violenza sessuale; sequestro; attacchi contro scuole o ospedali e impedimento dell'assistenza.

- 1) **Uccisione e mutilazione:** dal 2010, i casi verificati dalle Nazioni Unite di bambini uccisi e mutilati è aumentato di quasi il 300%, un incremento particolarmente significativo dovuto anche al fatto che negli ultimi anni i minori sono sempre più diventati un bersaglio intenzionale per infliggere un forte danno emozionale alle comunità o estirpare alla radice le future generazioni appartenenti a un determinato gruppo etnico o religioso.
- 2) **Reclutamento o utilizzo di bambini come soldati:** bambini, in alcuni casi con meno di 8 anni di età, costretti a combattere mettendo gravemente a rischio la propria vita, a trasportare pesanti provviste e forniture militari, spesso anche a uccidere o a compiere gravi atti di violenza e, nel caso delle ragazze, a diventare le mogli e le compagne di soldati e combattenti. Anche i bambini particolarmente vulnerabili non sono esenti dal reclutamento forzato nei gruppi armati, che annoverano tra i propri ranghi orfani, disabili mentali e bambini di strada da utilizzare in attacchi suicidi contro obiettivi governativi o civili.
- 3) **Violenze sessuali:** sono una delle principali violazioni commesse ai danni dei bambini nei conflitti. Comprendono la schiavitù sessuale, la prostituzione, le gravidanze, la sterilizzazione e l'aborto forzati, le mutilazioni e le torture sessuali.
- 4) **Sequestro:** i bambini sono sottratti con la forza ai propri villaggi e alle proprie famiglie per differenti ragioni, dal reclutamento forzato nei gruppi e nelle forze armate allo sfruttamento sessuale ai lavori domestici, con un impatto devastante sulla loro vita e sulle loro stesse famiglie.
- 5) **Attacchi contro scuole e ospedali:** i bambini che vivono nelle aree di conflitto sono sempre più a rischio anche quando si trovano a scuola o in ospedale. Attacchi mirati a scuole o strutture sanitarie causano la totale o parziale distruzione di queste strutture. Altre interferenze con le normali operazioni delle strutture possono essere: l'occupazione, il bombardamento, la diffusione di propaganda o altro che causi una minaccia per le scuole e le strutture sanitarie o il loro personale.
- 6) **Impedimento dell'assistenza umanitaria:** intenzionale deprivazione, o impedimento al passaggio, dell'assistenza umanitaria indispensabile alla sopravvivenza dei bambini, a causa delle parti in conflitto, incluso l'impedimento volontario dell'arrivo beni di prima necessità come previsti dalle Convenzioni di Ginevra e il significativo impedimento all'azione per gli attori umanitari o ogni altro attore impegnato ad assistere i bambini in situazione di conflitto armato.

ATTIVITÀ 3. INTERVISTIAMO IL QUARTIERE

A cura di Laboratorio Lapsus.



Obiettivo: Come funziona il mestiere dello storico? Quali metodologie utilizza per raccogliere le fonti? Come ci si approccia alla storia orale? Partendo dalla ricostruzione della storia del quartiere in cui è presente la scuola, avviciniamo i ragazzi alla metodologia della storia orale sperimentando una piccola investigazione storica del proprio territorio.



Attività in semplici passi

→ Scegliete un argomento che pensate sia il caso di affrontare. Potete assegnarlo oppure deciderlo insieme agli studenti. Ecco qualche spunto:

Come le migrazioni passate e/o recenti hanno trasformato il quartiere?

Come è cambiato il contesto del lavoro e/o urbanistico/paesaggistico?

Se il quartiere ha vissuto un episodio molto peculiare e significativo allora "ti ricordi di...?"

Per semplicità suggeriamo di selezionare un solo argomento ma è ovviamente possibile sceglierne diversi, in particolare se i temi sono incatenati (ad esempio come è cambiato il contesto del lavoro insieme a un evento di chiusura di un grosso stabilimento).

→ Dividete la classe in gruppi da 2 persone minimo a 4 persone massimo che andranno a fare le interviste. Distribuite un decalogo per gruppo e leggetelo collettivamente.

→ Formulate collettivamente un elenco di candidati/e per le interviste. Si consiglia di procedere per "reti", partendo magari dai propri conoscenti/amici/parenti per estendere la rete di contatti in base alle segnalazioni delle persone intervistate. Non datevi limiti! Le persone possono essere anche docenti, personale scolastico, dirigenza, commercianti della zona etc.

→ Definite le domande fondamentali che tutti dovranno fare sul cambiamento che vogliamo andare a indagare. Qualche esempio:

Com'era la situazione precedente?

Ti ricordi quando c'è stato un cambiamento particolare?

Rispetto a quello che c'era prima, come ti trovi adesso?

Come c'è di diverso oggi rispetto al passato?

Dov'eri quando è successa quella cosa? Come lo hai saputo? Cosa hai provato?

→ Organizzate la raccolta delle testimonianze che i ragazzi faranno autonomamente seguendo i criteri del decalogo (da visionare prima e durante l'intervista). In mancanza di registratori o videocamere se si preferisce filmare,

vanno bene gli *smartphone*, purché sia inserita la "modalità aereo".

→ Una volta raccolte le fonti orali, fatele catalogare come farebbe un ricercatore inserendo i dati delle persone intervistate, il luogo, l'ora, il giorno, i nomi e cognomi dei presenti e scrivendo un breve riassunto dell'intervista.

→ Comparate e commentate tutti insieme le interviste raccolte facendo selezionare alle/i ragazze/i alcune parti di intervista che li hanno colpiti o che hanno trovato utile. Potrebbe essere utile mettere le informazioni emerse in ordine cronologico e spaziale. Analizzate le emozioni che emergono, chiedete alle ragazze e ai ragazzi cosa hanno imparato. Cosa emerge dalla ricerca? Volendo è possibile fare una selezione e una raccolta di tutti gli stimoli più utili o emozionanti che sono emersi.



Suggerimenti per docenti

→ Se si desidera approfondire la ricerca della storia orale l'AIISO-Associazione Italiana Storia Orale ha curato insieme ad altri un *Vademecum* per il trattamento delle fonti orali (2021).

→ Questa metodologia progettuale può essere applicata in relazione a tanti argomenti della storia contemporanea, avviando piccole inchieste diverse a seconda del periodo trattato, come ad esempio: testimonianze della Seconda guerra mondiale, il boom economico con le prime televisioni nelle case o le prime automobili, gli anni Sessanta e le contestazioni studentesche, l'allunaggio e la corsa allo spazio, etc.



Tempo: 180 minuti.



Materiale: *smartphone*, carta, penna, computer.



Competenze chiave europee

Competenza alfabetica funzionale

→ Competenza digitale

→ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

→ Competenza in materia di cittadinanza

→ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

ALLEGATO ATTIVITÀ 3. DECALOGO PER L'INTERVISTA PERFETTA

CHI? COSA?

Individuate le persone da intervistare e spiegate il senso del progetto e quali argomenti volete trattare (occhio agli spoiler, evitate che nelle interviste il protagonista dica cose tipo “come vi dicevo prima”).

L'APPUNTAMENTO

Il tempo è importante per tutti, mostra rispetto per la persona che vuoi intervistare chiedendo un appuntamento. Sia chi intervista che l'intervistato non devono avere altri impegni nel momento pattuito, neanche al telefono!

IL SILENZIO È IMPORTANTE

Individuare il posto giusto dove fare l'intervista è essenziale: deve essere il più possibile senza rumori che possano disturbare l'audio e ancora peggio l'attenzione dei partecipanti (finestre aperte, radio o televisioni accese, ecc.) Ecco alcuni accorgimenti utili:

- Chiedete sempre di spegnere i cellulari (se possibile);
- Avvisate le persone che partecipano all'intervista ma che non sono i protagonisti di non parlare e possibilmente di non causare distrazione a chi viene intervistato;
- Attenzione agli animali domestici! Chiedete il permesso di tenerli in un'altra stanza;
- Fate attenzione a eventuali rumori che provengono dai movimenti, come ad esempio picchiettare con le mani sul tavolo, tamburellare etc., appoggiate lo strumento con cui registrate sopra un panno morbido tipo una sciarpa o un cappello;
- Se fate delle riprese video, scegliete un luogo dove la persona intervistata si senta a suo agio e in cui il soggetto sia ben illuminato (niente controluce).

ARRIVATE PREPARATI/E

Scrivete con anticipo le domande e state pronti a segnare le domande che vi vengono in mente nel corso dell'intervista in modo da farle nel momento appropriato. Così evitate di interrompere la persona che parla e nel frattempo non le dimenticate! Portatevi dietro questa lista!

IL CONSENSO È SEMPRE FONDAMENTALE

Prima di iniziare chiedete a chi dovete intervistare se potete iniziare a registrare/riprendere, una volta partiti chiedetegli se presta il suo consenso alle registrazioni (così rimane una traccia!). Se nel corso dell'intervista la persona non vuole rispondere ad alcune domande o cambia idea su quello che ha detto durante l'intervista e vi chiede di non usare il materiale rispettate la sua decisione, anche a costo di perdere delle testimonianze preziose.

SCALDATE LA MEMORIA

Iniziate con delle domande di avvicinamento al discorso (ad esempio “*Da quando vive/lavora qui?*”, “*Si ricorda quando si è trasferito/ha iniziato a lavorare?*”) e fate le domande che vi interessano per davvero solo dopo. Questo permette alle persone, soprattutto quelle più anziane, di prendere confidenza con voi e con l'intervista.

DOMANDE APERTE E NON CHIUSE

Meglio fare delle domande che diano alla persona la possibilità di spaziare dentro un argomento, privilegiando il racconto invece della risposta secca. Le domande con risposte chiuse, come ad esempio “*In quale data è successo il tale evento?*”, fatele solo per accertarvi di aver capito bene o per chiedere dettagli.

NON ABBIATE PAURA DEL SILENZIO

A volte alle persone serve tempo per ricordarsi degli eventi o per capire cosa dire. Contate sempre 10 secondi (nella mente! Ricordatevi del silenzio) prima di fare una nuova domanda o di ripetere quella che avete fatto (magari con parole diverse). Il più delle volte, durante questo tempo che sembra infinito, riemergono i ricordi.

NIENTE WOW!

Dopo che si è fatta la domanda è necessario rimanere in silenzio. State attenti agli “mh”, i “beh”, le esclamazioni e i commenti, come “wow”, “oh no” etc. Non parlate sopra la persona che intervistate. I commenti personali non sono utili ai fini dell'intervista e possono distrarre la persona intervistata. Se vorrete, li fate quando avete finito.

CONCLUSIONE

Ringraziate sempre! Ricordatevi che una o più persone hanno riservato del tempo per voi e hanno risposto alle vostre domande. Non date per scontata questa disponibilità e ringraziate sempre, anche se le loro risposte non vi sono state tanto utili. Se volete, scattate una foto a chi avete intervistato e/o una insieme a voi.

ATTIVITÀ 4. DISEGNIAMO LA COSTITUZIONE

A cura di FONDACA.

 **Obiettivo:** promuovere la comprensione e la riflessione su alcuni articoli della Costituzione italiana.



Attività in semplici passi

→ Si divide il gruppo in coppie. A ciascuna coppia viene assegnato uno degli articoli della Costituzione (Principi fondamentali o articoli selezionati della Parte Prima sui Diritti e doveri dei cittadini, assicurandosi che a tutti sia noto il set di articoli selezionato), con il compito di leggerlo, comprenderlo.

→ La prima fase dell'attività consiste nel provare a sintetizzare il senso dell'articolo ricevuto in due parole, che dovranno essere scritte su un cartoncino. Al termine della prima fase gli articoli selezionati saranno quindi diventati delle parole.

→ Nella seconda fase ciascuna coppia pesca un cartoncino, con le due parole che riassumono il significato di ciascun articolo, e dovrà disegnare le parole alla lavagna. Le altre coppie/squadre (ad esclusione di chi ha scritto quelle parole sul cartoncino) dovranno indovinare le parole disegnate e l'articolo al quale queste fanno riferimento.

→ L'attività può concludersi con una riflessione comune, si rileggono insieme gli articoli più interessanti e/o le parti meno chiare.



Suggerimenti per docenti

→ La selezione degli articoli può essere fatta anche alla luce di tematiche da affrontare o approfondire.

→ L'attività è utile anche per sviluppare il lessico e per collegare i contenuti della Costituzione ad azioni e immagini della quotidianità.



Tempo: 120 minuti.



Materiale: cartoncini, fogli, penne, pennarelli, cartelloni o lavagna.



Competenze chiave europee

- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- Competenza in materia di cittadinanza

ATTIVITÀ 5. VALORIZZA IL TUO TERRITORIO

A cura di FONDACA.

 **Obiettivo:** stimolare la creatività dei ragazzi e delle ragazze, avvalendosi anche dell'utilizzo di strumenti digitali, e promuovere il senso di appartenenza alla collettività e la conoscenza del proprio territorio, mostrando come sia possibile operare per il cambiamento a partire dal contributo di ognuno* nell'interesse di tutta la comunità.



Attività in semplici passi

→ L'attività prende avvio con un'attività di ricerca ed esplorazione del proprio territorio per individuare quei luoghi/beni comuni che hanno la necessità di essere valorizzati o riqualificati.

→ Una volta individuati i luoghi/beni che si intendono valorizzare, questi verranno assegnati a dei gruppi che dovranno descrivere e illustrare la loro storia, le loro caratteristiche e lo stato in cui questi si trovano, se sono fruibili alla cittadinanza, chi li cura, etc.

→ Ciascun gruppo creerà e presenterà quindi un prodotto di comunicazione attraverso il quale promuovere quel bene. Può trattarsi di video, articoli in stile giornalistico, audio, fotografie, cartelloni, post sui social, etc.



Suggerimenti per docenti

→ L'attività di esplorazione può essere condotta attraverso una vera e propria visita/caccia al tesoro oppure attraverso l'utilizzo di strumenti digitali, come Google Maps o Internet.

→ L'attività può svilupparsi anche in più incontri e può essere compresa in un ambito più ampio di esperienze laboratoriali che hanno come tema chiave quello della scoperta e valorizzazione del proprio territorio.



Tempo: 180 minuti.



Materiale: mappa della città/quartiere, fogli di carta, cartelloni, pennarelli colorati, cellulari.



Competenze chiave europee

- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- Competenza in materia di cittadinanza
- Competenza imprenditoriale
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

FUTURO PROSSIMO È... RACCONTARSI



ATTIVITÀ 1. LO SPAZIO EDUCATIVO IDEALE

A cura di Nicoletta Di Napoli.

 **Obiettivo:** stimolare la partecipazione della creazione di uno spazio didattico a misura di ragazzo e ragazza.

 **Attività in semplici passi**
 → Circle time: a partire dalla parola Scuola si scrivono/dicono tutti le parole associate ad essa. L'attività si può svolgere anche con un *ice-breaking* in cui ognuno e ognuna a turno dice una parola e la persona che segue deve ricollegarsi a questa per dirne un'altra, senza mai ripetere la stessa. (10')
 → Ritagliare/disegnare/cercare online tutti gli elementi che ognuno e ognuna vorrebbe avere nella propria scuola ideale. (30')
 → Realizzare un collage unendo tutti gli elementi scelti, qualora ci fossero immagini trovate in internet creare un collage al computer. (30')
 → Riflessione in gruppo sulle differenze tra la propria scuola ideale e la scuola reale. Definire quali azioni possono essere svolte per migliorare lo spazio educativo. (20')

 **Suggerimenti per docenti**
 → Punti di forza: stimolare la creatività dei beneficiari e la riflessione sulla propria partecipazione a scuola.
 → L'attività può essere svolta facilmente in classi dove sono presenti ragazze e ragazzi che non parlano l'italiano dal momento che si lavora a partire dalle immagini, e anzi può favorire l'ampliamento lessicale e il dialogo.
 → L'attività rappresenta un momento per parlare di diritti e doveri a scuola e per riflettere sul proprio ruolo attivo come parte di un gruppo classe.
 → Può essere inoltre interessante presentare delle proposte elaborate dal gruppo per migliorare la propria scuola.

 **Tempo:** 90 minuti.

 **Materiale:** carta, colori, penne, pc per la ricerca, riviste da ritagliare, forbici.

 **Competenze chiave europee**
 → Competenza alfabetica funzionale
 → Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
 → Competenza in materia di cittadinanza

ATTIVITÀ 2. LE NOSTRE IDENTITÀ

A cura di Cooperativa Sociale Ripari.

 **Obiettivo:** sviluppare una riflessione costruttiva sulle proprie identità.

 **Attività in semplici passi**
 L'attività è suddivisa in tre incontri diversificati, che ruotano su tre temi differenti: come mi vedo io, come mi vedono gli altri, come mi vedo nel futuro.
 → Per il primo incontro verrà chiesto ai ragazzi di scegliere una propria foto che meglio li rappresenta (un *selfie*, una foto che hanno sui social, una foto scattata al momento o un'immagine evocativa) e di scrivere su un post-it il motivo della scelta attraverso tre parole, condividendolo poi con il gruppo.
 → Successivamente si prende un cartellone e lo si divide in tre sezioni (ognuna rappresentante i temi da affrontare) e nella prima sezione si attaccano le foto scelte.
 → Nel secondo incontro, si propone ai ragazzi di scegliere una foto dove sono stati "taggati" o che è stata scattata in momenti conviviali con altre persone. Centrale sarà il tema della "mia identità per gli altri" (come mi vedono gli altri). Le foto vengono poi disposte su un tavolo e si chiede ad ogni partecipante di inserire degli hashtag evocativi sulle foto degli altri (es. #felicità, #amicizia...). Al termine, ogni partecipante attacca la propria foto nella seconda sezione del cartellone. L'ultimo incontro sarà dedicato a come ci vediamo nel futuro.
 → Ogni partecipante costruirà ed incollerà sull'ultima sezione del nostro cartellone, la sua "carta d'identità", immaginandosi nel futuro: *chi sarò? Quali capacità avrò sviluppato?* Al termine degli incontri si propone una gita a tema identità ed un momento di condivisione finale.

 **Suggerimenti per docenti**
 → Importante creare uno spazio di condivisione aperto e libero da pregiudizi, così da incentivare gli scambi tra pari ed il pensiero critico.
 → Utile è alternare spazi di condivisione ad altri di riflessione individuale, al fine di favorire auto-riflessione e conoscenza di sé.

 **Tempo:** 45 minuti per ogni incontro, per un massimo di tre incontri.

 **Materiale:** cartellone, stampante, pc, post-it e pennarelli.

**Competenze chiave europee**

- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza digitale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- Competenza imprenditoriale

ATTIVITÀ 3. TEMI ASTRATTI, ATTIVITÀ DI SCRITTURA CREATIVA

A cura di Cooperativa Sociale Casa dello Studente.



Obiettivo: stimolare e lavorare sulla creatività e l'immaginazione per creare temi che siano corretti dal punto di vista strutturale e grammaticale, creare storie avvincenti e coinvolgenti partendo da materiali stimolo astratti creati singolarmente con strumenti inusuali, rispettare le linee guida proprie di testi descrittivi e narrativi.

**Attività in semplici passi**

→ Per prima cosa agli studenti vengono forniti fogli di carta e strumenti come fili, tempere, pastelli a cera, pasta, foglie, elastici, spugne, molle etc.

→ Ogni studente utilizzando il materiale che preferisce dovrà creare sul foglio a disposizione un'opera astratta. L'indicazione è quella di sperimentare con gli strumenti, utilizzandoli in modo particolare e creando forme e combinazioni di colore insolite.

→ Terminata questa fase più creativa l'educatore/insegnante dovrà dividere gli studenti in piccoli gruppi.

→ Ogni gruppo dovrà condividere le proprie opere cercando di interpretarle riconoscendo nelle figure astratte dei personaggi/ animali/ luoghi reali o fantastici e proprio partendo da esse dovrà creare un tema (realistico o fantastico) ben strutturato che comprenda descrizioni e narrazioni.

→ Il tema dovrà comprendere ogni opera che verrà affiancata al testo e mostrata ai compagni quando il tema verrà esposto agli altri gruppi.

**Suggerimenti per docenti**

→ Punti di forza: lavoro di squadra per la creazione di un prodotto organico e ben strutturato, utilizzo e stimolazione dell'immaginazione e della creatività.

→ L'attività può essere svolta con ragazzi della scuola secondaria di primo grado e può essere utile (nel caso sia svolta in ambito scolastico) cercare di svolgere il lavoro come attività a ponte tra educazione artistica ed italiano.



Tempo: circa 120 minuti di cui 30 minuti per la creazione delle opere, 30 minuti di discussione nel gruppo per l'interpretazione e scelta dei soggetti e del tema da trattare, 60 minuti di scrittura del tema da esporre.



Materiale: strumenti per la creazione delle opere, ad esempio tempere, pennelli, pennarelli, pastelli a cera, fili, pasta, foglie, elastici, spugne, molle e fogli da disegno.

**Competenze chiave europee**

Competenza alfabetica funzionale

- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- Competenza di cittadinanza

ATTIVITÀ 4. LA RAGNETELA DEI NOMI

A cura di Nicoletta di Napoli.

**Obiettivi:**

- Favorire la conoscenza del gruppo.
- Promuovere un clima accogliente e collaborativo nella classe o nel gruppo.

**Attività in semplici passi**

→ In cerchio ognuno dice il proprio nome. Si dispone poi un grande foglio al centro. (5')

→ Uno alla volta si sceglie un pennarello, si dice il proprio nome e lo si accompagna con un gesto. Si traccia poi una linea verso un'altra persona che a sua volta dirà il proprio nome e farà un altro gesto, differente dal precedente. Si procede fino a completare una ragnatela colorata che unirà tutta la classe. È possibile anche utilizzare un gomitolino oppure tanti fili colorati per unire via via tutti i partecipanti. (15')

→ A turno si ripercorrono le linee tracciate e ogni volta che si ci si incrocia con un'altra linea colorata, si dice il nome e si riproduce il gesto delle persone corrispondenti. (10')

**Suggerimenti per docenti**

→ Punti di forza: favorire la conoscenza del gruppo.

→ L'attività può essere arricchita via via di nuovi elementi, accompagnando la presentazione di ognuno con tutto ciò che si desidera condividere (il colore preferito, lo sport, la musica, l'età, i saluti in lingue differenti). Si possono utilizzare anche dei fili colorati al posto dei pennarelli.

→ L'attività può essere proposta a tutte le fasce d'età.



Tempo: 30 minuti.

 **Materiale:** cartellone, colori, gomitolo o fili colorati.

 **Competenze chiave europee**
 → Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
 → Competenza di cittadinanza

ATTIVITÀ 5. MARGHERITA DELLE POSSIBILITÀ

A cura di Fuoriclasse, riadattamento dell'esercizio di Massimo Brusciaglioni sul "cambiare possibile della persona" (Persona empowerment, 2007).

 **Obiettivo:** aiutare i ragazzi e le ragazze a scegliere il proprio futuro scolastico.

 **Attività in semplici passi**
 → Consegnate ai ragazzi e alle ragazze un foglio, materiali di cancelleria e alcune riviste. Chiedete loro di pensare a come si immaginano nel futuro (se volete date un'indicazione temporale: es. tra 20 anni) e chiedete di ritagliare dalle riviste alcuni elementi, immagini, parole, frasi che aiutino a rappresentare ciò che si immaginano.

→ Dopo questa attività consegnate un altro foglio di carta ai ragazzi e alle ragazze e chiedete loro di disegnare una margherita con i petali molto grandi. Non c'è un minimo di petali, l'ideale sarebbe inserirne 4-5. Al centro della margherita fate scrivere "la mia futura scuola". Ogni petalo andrà riempito con una diversa tipologia di istituto superiore che si desidera frequentare, tranne uno che sarà lasciato vuoto.

→ In un primo momento è utile lasciare liberi i ragazzi e le ragazze di sognare il proprio futuro scolastico e di inserire le scuole in cui hanno il desiderio di andare. Successivamente l'educatore li aiuterà ad indagare la fattibilità del desiderio, attraverso domande mirate che hanno l'obiettivo di farli immaginare nella nuova scuola. Attraverso queste domande i ragazzi avranno più chiara qual è la tipologia di scuola, tra quelle pensate, a cui gli piacerebbe andare.

→ Esempi di domande possono essere: *Qual è la cosa che ti piacerebbe studiare di più in questo istituto? Qual è la cosa che ti piacerebbe studiare di meno? Come pensi di raggiungere fisicamente l'istituto che hai scritto? Cosa ti immagini di imparare di più in questa scuola? Quale sarebbe secondo te l'ostacolo più grande se decidessi di andare in questa scuola?*

→ Infine spiegare il significato del petalo bianco: c'è sempre la possibilità di immaginare e sognare il proprio futuro! Stimolare ragazzi e ragazze a ragionare sull'esercizio fatto nei

giorni successivi, e chiedere di aggiornare l'educatore se vengono in mente altri desideri a cui non aveva ancora pensato.



Suggerimenti per docenti

→ Lasciare liberi ragazzi e ragazze di sognare durante la prima fase dell'esercizio, fare un'analisi di fattibilità potrebbe essere controproducente per l'emersione dei desideri.

→ Se durante la prima fase il ragazzo non ha molte idee, utilizzare delle domande stimolo molto generiche che puntino ai desideri. Ad esempio: *In che cosa ti piacerebbe informarti di più?*

→ Durante la seconda fase (l'analisi di fattibilità) ascoltare il ragazzo e ragionare con lui sulle aspettative.

→ Aiutate i ragazzi a scegliere la tipologia di istituto (professionale, tecnico, liceo), non scuole specifiche.

→ Può essere utile procurarsi materiali informativi, far visitare i siti internet e invitarli a visitare fisicamente le scuole prima della scelta definitiva.



Tempo: 90 minuti.



Materiale: fogli di carta, matite, pennarelli, forbici, colla, eventuali brochure delle scuole o pc.



Competenze chiave europee

→ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

→ Competenza in materia di cittadinanza

→ Competenza imprenditoriale

ATTIVITÀ 6. RACCONTIAMOCI!

A cura di EasLab.



Obiettivo: costruire uno spazio privo di giudizio dove i ragazzi e le ragazze potranno sentirsi liberi di raccontarsi e di esprimere le loro emozioni.

Premessa

Questa attività prevede che il docente o l'educatore ponga ai ragazzi e alle ragazze alcune domande, a cui ciascuno potrà rispondere anche in forma anonima. Le domande, apparentemente semplici, danno la possibilità di esprimersi, conoscersi reciprocamente, esplorare sé stessi e gli altri. Se non si vuole rivolgere le domande direttamente agli studenti, è possibile utilizzare le stesse come spunti utili a costruire un racconto collettivo a partire dalla creazione di un personaggio principale (la

domanda da porre diventa quindi, ad es.: *se il tuo personaggio fosse una canzone, quale canzone sarebbe?* e così via).



Attività in semplici passi

→ Il docente e/o l'educatore pone alla classe una serie di domande. Ciascuno potrà rispondere sia in pubblico che anonimamente (sulla base della coesione della classe, della valutazione del docente e dell'abitudine a questo tipo di attività), attraverso parole scritte o anche attraverso altre forme di comunicazione (disegno, simbolo). Le risposte alle domande possono anche essere scritte su dei bigliettini, da leggere poi un po' alla volta ad estrazione.

→ Proponiamo una lista di possibili domande, che possono essere integrate avendo sempre cura di mantenere nella domanda un elemento metaforico (es. anziché chiedere: *come ti senti oggi?*, preferire domande come: *se fossi un (colore, animale, canzone...), quale saresti oggi?*).

Quale colore hai associato a questo periodo? Che cosa rappresenta per te questo colore?

Immagina di essere seduto su una sedia magica: qual è il tuo primo desiderio?

Che animale potrebbe rappresentarti? Perché?

Qual è l'animale che ti fa uscire? Qual è l'animale che ti fa stare chiuso dentro?

Quando provi un'emozione in quale parte del tuo corpo la percepisci? Come sta questa parte del corpo? Se questa parte del corpo potesse parlare, cosa direbbe?

Se dovessi descriverti con un suono, che suono saresti? Quale strumento?

Se fossi un albero che albero saresti? In che stagione ti trovi? Descrivi le caratteristiche del tuo albero.

Immagina di avere davanti un mobile con tre cassetti: in un cassetto c'è un oggetto del passato, in un altro un oggetto del presente e in un altro ancora un oggetto del futuro. Descrivili.

Scappare da cosa? Che situazione è? E lo stato d'animo?

Restare, perché? Cosa o chi ti trattiene? Associa una parola al restare. Che emozione ti suscita?

Completa queste due frasi: se fuggo... e se invece resto...?

→ Dopo aver risposto a queste domande individualmente o in gruppo è possibile confrontarsi con la classe rispetto al significato possibile delle risposte date. Questo momento di restituzione è molto importante in quanto permette a giovani ed adulti di esercitare insieme competenze di comprensione, ascolto, interpretazione.



Suggerimenti per docenti

→ È possibile utilizzare queste ed altre domande per un'attività di *storytelling* in piccolo gruppo finalizzata alla scrittura di una storia collettiva: le domande stimolo sopra riportate,

possono essere utilizzate per costruire la personalità e la storia di un personaggio principale.

→ Questa attività può essere anche parte di un ciclo di incontri: le domande possono essere formulate di volta in volta dai ragazzi e dalle ragazze e, al momento della condivisione, ci si può concentrare solo su alcune risposte, chiedere alla classe chi si sente di condividere quanto scritto o leggere i bigliettini su cui sono scritte le risposte in forma anonima.



Tempo: 90 minuti. Se si decide di svolgere un'attività di *storytelling* di gruppo, prevedere un ciclo di 5 incontri da 60 minuti l'uno.



Materiale: fogli di carta, matite, pennarelli, penne.



Competenze chiave europee

→ Competenza alfabetica funzionale

→ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

Futuro Prossimo è un progetto multiregionale selezionato dall'impresa sociale Con i Bambini nell'ambito del Fondo per il contrasto della povertà educativa minorile. L'obiettivo del progetto, che coinvolge 26 partner tra enti locali, scuole e organizzazioni di terzo settore con ente capofila Save the Children Italia Onlus, è il contrasto alla povertà educativa e alla dispersione scolastica attraverso la sperimentazione di un modello di intervento integrato, replicabile e sostenibile, basato sul coinvolgimento sinergico di tutti gli attori territoriali e centrato sul protagonismo degli adolescenti.

Noi di Save the Children vogliamo che ogni bambina e ogni bambino abbiano un futuro. Lavoriamo ogni giorno con passione, determinazione e professionalità in Italia e nel resto del mondo per dare alle bambine e ai bambini l'opportunità di nascere e crescere sani, ricevere un'educazione ed essere protetti. Quando scoppia un'emergenza, siamo tra i primi ad arrivare e fra gli ultimi ad andare via. Collaboriamo con realtà territoriali e partner per creare una rete che ci aiuti a soddisfare i bisogni delle e dei minori, garantire i loro diritti e ad ascoltare la loro voce. Miglioriamo concretamente la vita di milioni di bambine e di bambini, compresi quelli più difficili da raggiungere.

Save the Children, da oltre 100 anni, lotta per salvare le bambine e i bambini a rischio e garantire loro un futuro.



Save the Children

Save the Children Italia Onlus
P.zza di San Francesco di Paola, 9
00184 Roma
tel +39 06 480 70 01
fax +39 06 480 70 039
info.italia@savethechildren.org
www.savethechildren.it

FUTURO PROSSIMO



Save the Children

