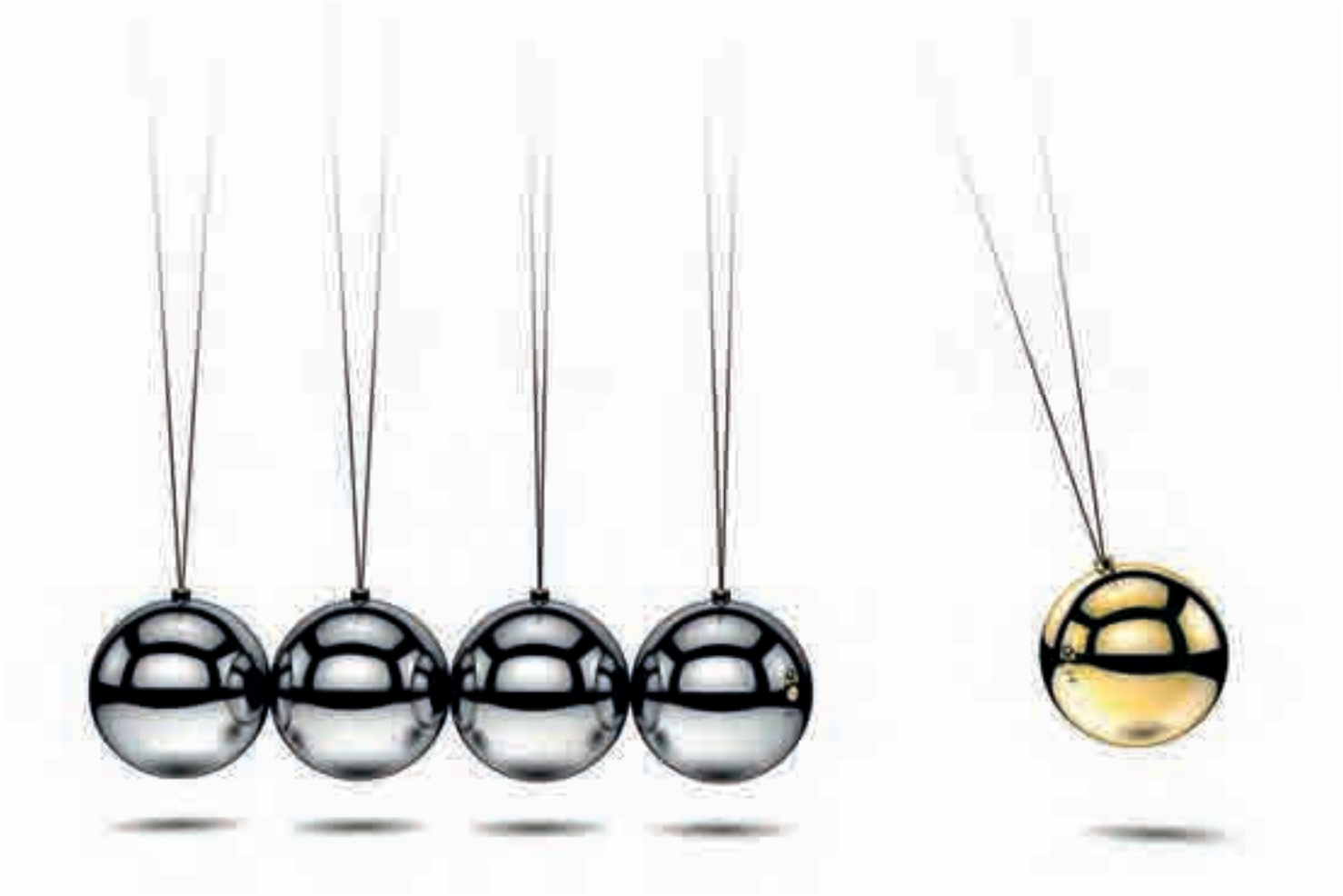
I partenariati strategici per l'innovazione in Erasmus+

Uno studio sull'impatto

2



Erasmus+

I partenariati strategici per l'innovazione in Erasmus+

Uno studio sull'impatto

2

Coordinamento editoriale: Lorenza Venturi (Capo Unità)

Autori ed elaborazione dati: Paolo Cavicchi, Angela Miniati, Luisella Silvestri (Ufficio Studi e analisi)

Redazione: Paolo Cavicchi, Angela Miniati, Luisella Silvestri; Alessandra Ceccherelli (Ufficio Comunicazione Indire)

Coordinamento grafico: Miriam Guerrini, Ufficio Comunicazione Indire

Impaginazione e stampa: Ediguida Srl

INDIRE Agenzia Erasmus+ Indire

Ufficio Studi e analisi (sede di Firenze e di Roma)

Sede legale

Via M. Buonarroti, 10 - 50122 Firenze

Sede operativa Firenze

Via C. Lombroso, 6/15 - 50134

Sede operativa Roma

Via Guidubaldo del Monte 54, 0197 Roma

Email: studieanalisi@indire.it

Sito web: www.erasmusplus.it

Questa pubblicazione è stata curata dall'Agenzia Nazionale Erasmus+ Indire, Ufficio Studi e analisi, che ne è interamente responsabile.

La pubblicazione è realizzata con il contributo della Commissione europea, DG Istruzione e Cultura, e del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca.

Il contenuto di questa pubblicazione può essere riprodotto per fini non commerciali, citando chiaramente la fonte.

La pubblicazione è disponibile anche on line sul sito italiano del programma Erasmus+, nella sezione "Approfondisci".

Ringraziamenti

Un sentito ringraziamento a tutti i coordinatori e partner italiani e stranieri che hanno contribuito alla realizzazione dell'indagine.

Un ringraziamento speciale a tutti colleghi dell'Agenzia Erasmus+ Indire che ci hanno sostenuto, accompagnato e consigliato (Uffici di appartenenza e nomi in ordine alfabetico):

Ufficio Gestione Programma educazione degli adulti e scuola: Giuditta Giulianelli, Martina Iacopetti, Pietro Michelacci, Laura Nava (Capo Unità), Silvia Rettori

Ufficio Gestione Programma istruzione superiore: Valeria Biggi, Claudia Peritore (Capo Unità), Antonella Ratti

Ufficio Finanziario: Stefano Bindi, Valeria Orsini

Ufficio Comunicazione: Elena Maddalena, Valentina Riboldi, Alessia Ricci

Unità Eurydice: Simona Baggiani, Erika Bartolini

Unità EPALE: Martina Blasi, Daniela Ermini

Unità eTwinning: Elena Bettini

Un ringraziamento per la partecipazione al focus group a **Fausto Benedetti**, ricercatore Indire.

'Il progetto inizia quando finisce'

INDICE

9 INTRODUZIONE

11 PREMESSA

13 CAP. 1 **Il contesto, gli obiettivi e gli strumenti adottati per lo studio d'impatto**

13 1.1 **Contesto e partecipazione all'Azione chiave 2 "Partenariati strategici per l'innovazione" in Erasmus+**

16 1.2 **Settori dell'indagine, obiettivi e strumenti**

19 CAP. 2 **I risultati dell'indagine nel settore della scuola e nell'educazione degli adulti**

19 2.1 **Risultati del questionario ai partenariati strategici Scuola (KA201) e Adulti (KA204)**

19 2.2 **Panoramica dei progetti coinvolti nello studio**

22 2.3 **Cronache delle visite d'impatto, dalle idee progettuali ai risultati condivisi**

28 2.4 **Il focus group come esperienza di scambio tra pari e attività di networking**

30 2.5 **Conclusioni**

33 CAP. 3 **I risultati dell'indagine nel settore dell'istruzione superiore**

33 3.1 **Premessa**

33 3.2 **Risultati del questionario sull'impatto e sostenibilità: una panoramica**

35 3.3 **Esiti del focus group**

37 3.4 **Innovazione e impatto dei partenariati strategici: il punto di vista europeo**

38 3.5 **Conclusioni**

41 CAP. 4 **Il punto di vista dei coordinatori dei partenariati che hanno lavorato all'indagine**

41 **"CASTLE". Una scacchiera per imparare,** di Alessandro Domenici

45 **"School & Work". Collegare le competenze acquisite a scuola e nel mondo del lavoro,** di Giuseppe Italiano

47 **"Print Stem". Imparare le discipline scientifiche nell'era digitale, di Cecilia Fava**

51 **"Innovative Learning". Lezioni di apprendimento,** di Angela Nadia Cattaneo, Francesca Benedetti, Maria Giovanna Colombo, Elena Petruzio, Rita Reina

55 **"CA@SE". Un modello di promozione dell'imprenditorialità sociale a favore dell'inclusione lavorativa dei migranti,** di Zsofia Jobbagy

59 **"Valorize High Skilled Migrants". Potenziare il capitale di competenze,** di Claudia Ducange

63 **"Tinkering". Pensare con le mani,** di Maria Xanthoudaki

67 **"Social Start Ups". L'impresa sociale e il consumo critico,** di Colomba Damiani e Domenico Lizzi

69 **"RiUscire". Riuscire a comunicare: competenza interlinguistica in carcere,** di Antonella Benucci e Giulia Grosso

73 **"LEADER". LEarning And Decision making Resources. L'orientamento come percorso di costruzione di una carriera formativa e professionale,** di Andrea Marconi e Giulio Iannis

77 **"ICARD". Individual CAReer Development,** di Sara Raponi

81 **"Urban Green Train". URBAN GReen Education for ENTteRprising Agricultural Innovation,** di Francesco Orsini e Francesco Girotti

83 **"Play4Guidance", "eLene4work". Sinergie e differenze tra i due progetti,** di Stefano Menon

87 APPENDICE

87 QUESTIONARIO PARTENARIATI STRATEGICI KA2 ISTRUZIONE SUPERIORE

90 QUESTIONARIO PARTENARIATI STRATEGICI KA2 ISTRUZIONE SCOLASTICA/EDUCAZIONE DEGLI ADULTI

95 SCHEMA DELLE DOMANDE PER I DUE FOCUS GROUP: ISTRUZIONE SCOLASTICA ED EDUCAZIONE DEGLI ADULTI

Introduzione

Erasmus+, il programma europeo per l'istruzione, la formazione, la gioventù e lo sport (2014-2020), ha introdotto importanti trasformazioni e novità rispetto alla precedente generazione di programmi europei per l'istruzione e la formazione. La struttura di Erasmus+, che ha integrato in una sola cornice sette programmi precedentemente separati, «permette di ottenere una visione d'insieme delle opportunità di sovvenzione disponibili, mira a facilitare l'accesso e promuove sinergie tra i diversi settori rimuovendo le barriere tra le varie tipologie di progetti», recita la Guida del Programma. Erasmus+ è stato pensato con un'articolazione per alcuni aspetti rivoluzionaria nella sua natura di far interagire settori diversi dell'istruzione, formazione e apprendimento, e certo ha suscitato molteplici reazioni di fronte ai cambiamenti sostanziali, in particolare per gli obiettivi e le priorità declinati all'interno dei cinque settori dell'educazione (scuola, università, adulti, formazione professionale, giovani) ma anche per gli aspetti operativi e gestionali delle singole azioni progettuali.

Le tre azioni chiave del Programma, Key Action 1 – Mobilità per l'apprendimento, Key Action 2 - Progetti di cooperazione, suddivisi in due tipologie (partenariati per l'innovazione e per lo scambio di buone pratiche) e Key Action 3, Sostegno alle politiche educative, abbreviate in KA1, KA2 e KA3, abbracciano e offrono diverse opportunità di sperimentazione e ricerca.

Il secondo Quaderno Erasmus+ è dedicato ai risultati della cooperazione educativa, organizzata in partenariati, che sviluppano innovazione nell'apprendimento innovativo nei diversi sistemi educativi in Europa. Parola chiave dell'indagine è la valorizzazione delle pratiche innovative in contesti europei. I partenariati strategici KA2 offrono due approcci progettuali: uno settoriale, dove la progettazione si concentra su obiettivi, metodologie, bisogni formativi di settori specifici, e uno transettoriale, che intende promuovere la collaborazione e l'interazione tra istituzioni diverse che operano in ambiti che afferiscono ai vari campi dell'istruzione e formazione. Una grande sfida per l'Europa dell'istruzione e apprendimento che mira a rinforzare e rinnovare, nella condivisione, le pratiche educative e le politiche che devono e possono migliorare l'accesso per tutti alla conoscenza e allo sviluppo di competenze da investire nel lavoro e nello studio.

L'Agenzia Erasmus+ Indire gestisce da più di venti anni i programmi europei del sistema educativo in Italia, per i settori dell'istruzione scolastica e dell'istruzione superiore e dal 2000 anche il settore dell'educazione degli adulti. Questo lavoro analitico sottolinea l'importanza strategica di fare tesoro e condividere, a distanza di quattro anni dall'inizio del Programma, le ragioni e gli obiettivi, i risultati raggiunti, attraverso i partenariati per l'innovazione.

Innovazione e sperimentazione collegano mondi diversi nei quali impariamo, ci formiamo e lavoriamo, e in ambito educativo, il loro significato si allarga a tutte le pratiche didattiche e di apprendimento permanente: le novità proliferano e si sviluppano meglio se il "laboratorio delle idee" è aperto a tutte le influenze culturali, senza confini e pregiudizi, contaminazione e curiosità sono le nuove sfide per la progettazione europea di qualità.

Nella molteplicità culturale abbiamo trovato l'unità di misura che accomuna tanti popoli diversi che si muovono e custodiscono l'idea di un'Europa unita nella diversità, nel rispetto dei pensieri, delle storie personali e di quelle collettive.

Sara Pagliai

Coordinatrice dell'Agenzia Erasmus+ Indire

Premessa

Il programma integrato Erasmus+ ha rappresentato una sfida coraggiosa rispetto alla programmazione precedente nel campo dell'educazione e formazione. Il Programma 2014-2020 per l'istruzione, la formazione, i giovani e lo sport porta nel mondo lo slogan 'apri la tua mente, cambia la tua vita', attraverso la mobilità per studio e insegnamento, le collaborazioni tra settori diversi dell'apprendimento e lo scambio di buone pratiche.

Il 2017 è stato un anno importante per una serie di appuntamenti comunitari, approfondimenti e celebrazioni: la Commissione ha richiesto la prima valutazione di medio termine del programma Erasmus+, che si collocava all'interno di un'altra ricorrenza, significativa per l'Europa dell'istruzione e della formazione, il trentennale del programma Erasmus per l'istruzione superiore. Un'occasione importante per fare alcuni bilanci sulla partecipazione e soprattutto per individuare le storie di successo, raccontare esperienze europee realizzate durante la mobilità e la cooperazione tra istituzioni. L'opera di insegnanti, studenti, formatori, professionisti ha contribuito a trasformare e innovare i sistemi educativi, i luoghi dell'apprendimento, le vite e le professioni delle persone che hanno delineato un'identità europea, portatrice di culture e storie diverse, ma proprio per questo ricca di patrimoni educativi e culturali che producono contaminazione e innovazione.

Dopo aver parlato dei risultati della mobilità dello staff nel primo volume, in questo secondo Quaderno Erasmus+, dedicato all'impatto dei partenariati strategici per l'innovazione, vale a dire quei progetti ispirati alla ricerca e alla sperimentazione di metodologie e didattiche da replicare in altri contesti e ambienti, intendiamo dare voce ai diretti protagonisti della cooperazione europea e, attraverso l'analisi qualitativa dei risultati e dei processi, mettere in risalto le storie progettuali cariche di novità, per favorire la crescita e lo sviluppo di nuovi percorsi educativi e culturali.

Questa seconda pubblicazione Erasmus+ raccoglie i primi risultati di un'indagine qualitativa sull'impatto dei partenariati strategici per l'innovazione: sviluppo di nuove politiche e approcci didattici, strumenti digitali da integrare all'apprendimento per la crescita culturale, nuovi curricula e piattaforme per la valutazione di competenze, strategie di percorsi educativi per l'inclusione sociale e riduzione della dispersione scolastica, forte legame tra istruzione e impresa.

Alla fine del 2016 l'Agenzia ha, dunque, avviato una serie di attività di monitoraggio qualitativo dei partenariati strategici. L'indagine è servita a studiare i cambiamenti avvenuti a livello individuale, istituzionale e di sistema per i settori di competenza di Indire, vale a dire l'istruzione scolastica, l'istruzione superiore e l'educazione degli adulti[1]. L'attività di approfondimento e di ricerca è stata condotta dall'Ufficio Studi e analisi che ha programmato e realizzato una serie di attività, in una prospettiva qualitativa, per esplorare i numerosi aspetti innovativi, le trasformazioni, gli strumenti, i processi e le idee più significative sviluppate durante l'implementazione dei progetti di ricerca KA2, per indagare e valorizzare i risultati raggiunti.

Il Quaderno è suddiviso in quattro capitoli: il primo illustra il quadro di riferimento, gli obiettivi, la metodologia e gli strumenti dell'indagine; il secondo e il terzo presentano i risultati emersi per i settori del sistema educativo e formativo di competenza dell'Agenzia; infine il quarto capitolo raccoglie i contributi prodotti dai referenti dei progetti, le istituzioni italiane coordinatrici coinvolte nello studio.

1 - In questa pubblicazione, per brevità, sarà utilizzato l'acronimo EdA per indicare 'educazione degli adulti'.

Capitolo 1
Il contesto, gli obiettivi e gli strumenti adottati per lo studio d'impatto

A cura dell'Ufficio Studi e analisi, Agenzia Erasmus+ Indire

1.1 Contesto e partecipazione all'Azione chiave 2 "Partenariati strategici per l'innovazione" in Erasmus+

Dal 2014 le istituzioni afferenti ai tre settori di cui ci occupiamo si sono impegnate e hanno sperimentato le opportunità offerte dal Programma.

Ovviamente, non sono mancate difficoltà e perplessità iniziali, come in tutte le fasi di rodaggio dei nuovi meccanismi di progettazione, ma certo l'impegno è stato molto alto. E alta è stata la partecipazione, con punte di coinvolgimento significative, non senza qualche delusione in termini di "insuccessi", dovuti, per la maggior parte, ai finanziamenti non sufficienti. Per capire l'efficacia e l'efficienza delle azioni e obiettivi del Programma, l'Agenzia Nazionale, già impegnata nei processi di implementazione e valorizzazione dei risultati, si è preoccupata anche di fare indagini e studi in termini di partecipazione e di qualità dell'impatto delle attività finanziate. La prima indagine è stata realizzata nel 2015: il **primo Quaderno** Erasmus+[2] si concentrava sui benefici ed effetti concreti prodotti dalle **mobilità dello staff** nei progetti KA1 e dell'efficacia della formazione all'estero in termini di sviluppo e miglioramento professionale, acquisizione di competenze linguistiche e didattiche per docenti, formatori, educatori e personale amministrativo.

In questa fase, siamo oltre la metà della programmazione Erasmus, ci siamo concentrati sui risultati e obiettivi raggiunti attraverso i primi progetti KA2 per l'innovazione, per i tre settori di competenza dell'Agenzia Indire.

Dicevamo procedure e metodi di progettazione nuovi per la cooperazione internazionale, a gestione decentrata (partenariati e mobilità per apprendimento sono gestiti dalle Agenzie nazionali). Tra le novità, il finanziamento complessivo del progetto è gestito dai coordinatori dei partenariati che assumono un ruolo centrale per la gestione e implementazione delle attività e del budget. Rimane fondamentale la cooperazione e la condivisione tra tutte le istituzioni partner.

CALL 2014: DUE TIPI DI PARTENARIATI STRATEGICI

Le due tipologie di progetti di cooperazione Erasmus+ hanno obiettivi e caratteristiche diverse. Di seguito riportiamo una breve descrizione. La presente indagine è dedicata solo alla seconda tipologia, i partenariati strategici per l'innovazione.

PARTENARIATI STRATEGICI PER LO SCAMBIO DI BUONE PRATICHE

Questi progetti sono dedicati a creare o consolidare reti e confrontare idee, pratiche, metodi e produrre risultati finali che devono essere disseminati in maniera proporzionale rispetto agli obiettivi e alla dimensione del progetto. Al contrario dei partenariati per l'innovazione, in questa tipologia di progetto non è previsto un budget specifico per la realizzazione di prodotti finali. Gli output devono essere realizzati con i fondi previsti per la gestione e implementazione del progetto

PARTENARIATI STRATEGICI PER L'INNOVAZIONE

Devono sviluppare risultati innovativi e/o disseminare e mettere in pratica prodotti o idee innovative preesistenti. A tal fine, è previsto un budget specifico per la realizzazione di opere di ingegno e relativi eventi moltiplicatori. Le organizzazioni possono realizzare partenariati con scuole e/o istituzioni europee per stimolare la crescita delle competenze professionali, innovare le pratiche educative e la gestione organizzativa. Possono candidarsi gli istituti scolastici di ogni ordine e grado e/o qualsiasi organizzazione attiva in ambito istruzione, formazione, gioventù e mondo del lavoro interessata a cooperare nel settore istruzione scolastica

2 - La prima pubblicazione Erasmus+ è rivolta all'azione chiave 1 (KA1), per i settori scuola, università e adulti. La mobilità in Erasmus+ 1, luglio 2016, disponibile in versione digitale: http://www.erasmusplus.it/pubblicazioni/quaderno1_mobilita_indire/

Come eravamo nel 2014

Orientarsi nei codici di riferimento della prima Call del programma Erasmus+

Ambito dell'istruzione scolastica KA201

Nel 2014, l'Azione chiave 2 era strutturata in partenariati strategici per l'innovazione e per lo scambio di buone pratiche (KA201): un'unica azione che comprendeva anche i partenariati composti solo da scuole. Questa scelta creò all'inizio qualche elemento di complessità e confusione tra le istituzioni. In particolare per il settore scuola, sono stati necessari alcuni interventi di semplificazione, su indicazione delle Agenzie nazionali, che la Commissione ha accolto, introducendo nella successiva Call 2015 una diversa tipologia di progetti scolastici, la KA219, riservata ai progetti tra sole scuole.

Infine nel 2018, su nuovi input delle Agenzie e in seguito al rapporto di medio termine dell'efficacia delle azioni cardine del programma Erasmus+, Key action 1 e Key action 2, la Commissione ha eliminato la KA219 e introdotto l'azione KA229, partenariati per gli scambi tra scuole, una tipologia di progetti disegnata per facilitare la partecipazione delle scuole a Erasmus+ per promuovere la mobilità.

Ambito dell'educazione degli adulti – KA204

I partenariati strategici in questo settore sono stati codificati con KA204, suddivisi in partenariati per l'innovazione e scambio di buone pratiche.

Ambito dell'istruzione superiore – KA203

I partenariati strategici sono stati codificati in KA203, ed è prevista una solo tipologia: partenariati per l'innovazione.

Nel 2014, per i tre settori, vi era una ulteriore tipologia, i partenariati KA200, (azione eliminata nel 2015), transettoriali, indirizzati a un ambito prevalente, per uno specifico settore: Istruzione scolastica, Istruzione superiore, Educazione degli adulti. Anche questa tipologia è entrata nel campione di indagine.

A quattro anni di distanza dall'inizio delle azioni Erasmus+, abbiamo sentito l'urgenza e l'esigenza di indagare e capire cosa sia successo dentro i progetti, le sfide e i traguardi raggiunti, tramite un approfondimento qualitativo delle attività di cooperazione tra attori diversi che operano in contesti differenti, ma che coesistono, interagiscono e producono innovazione, sapere e cultura attraverso i partenariati strategici per l'innovazione, strutturati per avere un impatto a vari livelli: individuale, istituzionale e sistemico.

In particolare ci interessava indagare l'**impatto qualitativo** prodotto dalla cooperazione dei progetti innovativi, ispirati a obiettivi più ambiziosi, incentrati su innovazione metodologica, curriculare e politiche educative. La peculiarità dei progetti KA2 è caratterizzata dalla produzione di **opere di ingegno**. In generale, gli *intellectual output* sono ideati e sviluppati in prodotti trasferibili, utilizzabili da terzi, innovativi e sostenibili. In pratica, sono dei prodotti e delle realizzazioni intellettuali, tangibili e non tangibili, come ad esempio programmi, materiali pedagogici e socioeducativi, risorse didattiche aperte (OER), piattaforme, metodi di valutazione, analisi, studi, metodi di apprendimento tra pari. In quest'ottica, il primo obiettivo dello studio è stato analizzare, attraverso una selezione dei progetti per l'innovazione, il processo della messa in opera delle attività, gli approcci e gli strumenti utilizzati, ispirandoci anche ad alcuni indicatori qualitativi previsti dalla scheda di valutazione dei progetti KA2. I punti chiave della **progettazione di qualità**, secondo le indicazioni condivise e approvate a livello europeo sono: la rilevanza del progetto rispetto agli obiettivi strategici dell'azione e alle priorità settoriali; la qualità della proposta in termini di progettazione e implementazione; la qualità del gruppo di lavoro e delle modalità di cooperazione; l'impatto, la disseminazione e la sostenibilità della proposta. Questa indagine ha voluto ripercorre le tappe più significative e strategiche della cooperazione e la qualità dell'impatto a breve e medio termine.

Prima di esporre gli aspetti qualitativi dell'analisi realizzata, riteniamo utile mostrare uno schema riassuntivo dei dati quantitativi della partecipazione nell'ambito dei partenariati strategici per l'innovazione KA2, finanziati dall'Agenzia Indire negli ultimi 5 anni, affidandoci anche ad alcuni grafici e tabelle.

Dati quantitativi[3]

Le figura 1 mostra i dati della partecipazione del **comparto dell'Istruzione scolastica** nei partenariati KA2 per l'innovazione, un quadro di insieme dal 2014 al 2018.

Call	Progetti ricevuti	Progetti approvati	Finanziamento
2014	149	16[4]	4.578.801
2015	199	24	6.964.835
2016	166	26	8.337.159
2017	130	38	11.395.542
2018	116	21	7.227.646
TOT.	**760**	**109**	**38.503.983**

Fig. 1 - Partenariati strategici per l'innovazione istruzione scolastica KA201 coordinati da istituti italiani, periodo 2014- 2018

La figura 2 mostra la partecipazione nei partenariati strategici per l'innovazione per il **comparto dell'Istruzione superiore**, un quadro di insieme dal 2014 al 2018.

Call	Progetti ricevuti	Progetti approvati	Finanziamento
2014	89	9[5]	3.372.788
2015	95	8	3.152.890
2016	87	8	3.072.348
2017	73	12	4.251.376
2018	65	16	5.727.255
TOT.	**409**	**53**	**19.576.657**

Fig. 2 - Partenariati strategici per l'innovazione istruzione superiore KA203 coordinati da istituti italiani, periodo 2014- 2018

La figura 3 mostra la partecipazione nei partenariati strategici per l'innovazione per il **comparto Educazione degli adulti**, un quadro di insieme dal 2014 al 2018.

Call	Progetti ricevuti	Progetti finanziati	Finanziamento
2014	164	15[6]	3.939.599
2015	139	15	3.930.331
2016	114	10	3.021.393
2017	101	18	5.323.908
2018	98	21	6.130.703
TOT.	**616**	**64**	**22.345.934**

Fig. 3 - Partenariati strategici per l'innovazione educazione degli adulti KA204 coordinati da organizzazioni italiane, periodo 2014- 2018

3 - Elaborazione dati da *Erasmus+ QlikView Dashboard*, un database voluto dalla Commissione Europea, che funziona come un'interfaccia unificata di tre banche dati del Programma (EPlusLink, Mobility Tool, EU Survey), consentendo un'analisi quasi in tempo reale delle prestazioni del Programma, compresa la suddivisione delle informazioni per aree di interesse (ad esempio: progetti, sovvenzioni, partecipanti, mobilità, tematiche, ecc.) e per azioni chiave, KA1, KA2 e KA3.

4 - Nel 2014 sono stati finanziati 7 partenariati transettoriali (KA200) e 9 settoriali per l'istruzione scolastica.

5 - Nel 2014 sono stati finanziati 9 progetti, di cui 5 transettoriali (KA200) e 4 settoriali per l'Istruzione Superiore.

6 - Nel 2014 sono stati finanziati 5 partenariati transettoriali (KA200) e 10 settoriali per l'educazione degli adulti.

1.2 Settori dell'indagine, obiettivi e strumenti

Due le linee di lavoro seguite per raggiungere gli obiettivi che ci eravamo prefissati: 1) monitorare e studiare la qualità dei risultati dei progetti finanziati per determinare e analizzare il successo e l'impatto, 2) confrontare e misurare i benefici avvenuti a vari livelli, individuale, istituzionale e sistemico nei tre ambiti, in un'ottica di sviluppo e innovazione dell'apprendimento e dell'insegnamento. La nostra idea di realizzare attività di monitoraggio qualitativo, finalizzato allo studio dell'impatto dei progetti KA2, ha preso avvio due anni fa, vale a dire allo scadere delle prime esperienze di cooperazione internazionale realizzate nell'ambito dei partenariati strategici per l'innovazione (Call 2014), di durata biennale e triennale.

Per l'indagine abbiamo previsto tre fasi:

1. campionamento dei partenariati strategici per i tre settori di riferimento
2. creazione dello strumento di indagine per l'analisi qualitativa dell'impatto: questionario e visite di impatto
3. organizzazione di tre focus group specifici per ogni settore dell'indagine.

I criteri di **selezione** adottati si sono ispirati in prevalenza all'**approccio tematico**. Per la scuola, i temi privilegiati sono stati l'inclusione sociale, metodi didattici per l'apprendimento delle lingue e lotta alla dispersione scolastica declinata all'alternanza scuola lavoro e valorizzazione delle competenze dei discenti. Per quanto riguarda il settore dell'educazione degli adulti, abbiamo scelto temi legati all'apprendimento formale e non formale per gruppi specifici, migranti e detenuti, l'inclusione sociale e metodologie innovative per la valorizzazione delle competenze.

Come strumento di raccolta dati e di approfondimento degli aspetti legati alla diffusione e alla ricaduta dei risultati, è stato predisposto un **questionario** pensato e costruito su concetti portanti del nostro studio: l'impatto registrato durante e dopo la conclusione delle attività, la disseminazione e la valorizzazione dei risultati in funzione della replicabilità e della trasferibilità in altre istituzioni e in contesti diversi.

In aggiunta agli strumenti utilizzati per questa indagine, abbiamo integrato la lettura dei questionari compilati con l'**analisi dei rapporti finali** dei progetti presi in esame.

Per l'approfondimento qualitativo dei partenariati strategici, selezionati per il campione di indagine nel mondo della scuola e dell'educazione formale e non formale degli adulti, abbiamo ritenuto utile e funzionale all'analisi creare momenti di confronto con i referenti dei progetti e i loro partner. La finalità degli incontri, denominate **visite di impatto** (in totale abbiamo realizzato 11 visite di impatto), è stato riflettere e ripensare alcuni concetti basilari, legati all'impatto, alle modalità di verifica analitica degli obiettivi raggiunti, alle attività di diffusione e valorizzazione, alla sostenibilità dei risultati.

L'universo di riferimento delle istituzioni scelte per la nostra indagine, è composto dai progetti finanziati[7] nel 2014. Attraverso una selezione abbiamo individuato **11 istituzioni coordinatrici** (su un campione complessivo di 31 partenariati per l'innovazione del settore scuola e adulti), nello specifico: **6 istituzioni per il settore scuola**, **5 istituzioni per il settore dell'educazione degli adulti.**

Nell'ambito del settore dell'Istruzione Superiore sono stati analizzati i **9 Partenariati sovvenzionati nel primo anno di Erasmus+**. Considerando il numero contenuto dei progetti, tutti i coordinatori sono stati coinvolti in un focus group, che ha rappresentato il principale strumento di ricerca. I risultati di un questionario somministrato antecedentemente ai partecipanti hanno costituito un buon punto di partenza per introdurre gli argomenti discussi durante l'incontro.

7 - Nel 2014, per l'azione KA2 partenariati strategici per l'innovazione, sono stati autorizzati 16 progetti per la scuola (KA201) e 15 progetti per il settore adulti (KA204) e 9 progetti per l'istruzione superiore. Per il settore EdA, nel campione d'indagine abbiamo incluso un progetto finanziato nel 2015 e concluso nel 2017. La scelta è stata in funzione della tipologia di progetto (partenariato per l'innovazone) e la tematica trattata.

Di seguito le istituzioni coinvolte nello studio e disponibili nella piattaforma di disseminazione, *Erasmus+ Project results*:[8]

Istruzione scolastica

Codice progetto	
2014-1-IT02-KA200-003660	***R.O.S.E. Robotics opportunities (to foster) STEM education*** Scuola di Ingegneria, Università degli Studi di Firenze
2014-1-IT02-KA201-003985	***School & Work*** Cipat - Consorzio Istituti Professionali Associati Toscani, Firenze
2014-1-IT02-KA201-003456	***C.A.S.T.L.E. A chess curriculum to advance students' thinking and learning skills in primary education*** "Alfiere Bianco" Società dilettantistica per il gioco degli scacchi, Savigliano (CN)
2014-1-IT02-KA201-003609	***Too young to fail.* 2youg2fail** Fondazione per la Scuola Compagnia di San Paolo, Torino
2014-1-IT02-KA201-004069	***Innovative Learning*** Istituto tecnico economico "E. Tosi", Busto Arsizio (VA)
2014-1-IT02-KA201-004204	***Print Stem - Pedagogical resources in teaching science, technology, engineering, mathematics*** IISS "A. Berenini", Fidenza (PR)

8 - Tutti i partenariati in elenco sono pubblicati nella piattaforma Erasmus+ Project Results, dove sono raccolti i contenuti, i risultati e i prodotti finali dei progetti europei: http://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/

Educazione degli adulti

Codice progetto	
2014-1-IT02-KA200-003510	***Tinkering: contemporary education for the innovators of tomorrow*** Museo della scienza e tecnologia "Leonardo da Vinci", Milano
2015-1-IT02-KA204-015147	***Competence assessment and social entrepreneurship*** "Il Girasole" Soc. cooperativa sociale onlus, Firenze
2014-1-IT02-KA204-003515	***Valorize high skilled migrants*** "Fondazione Casa di Carità Arti e Mestieri" onlus, Torino
2014-1-IT02-KA204-003517	***RiUscire. Rete universitaria socioculturale per l'istruzione e il recupero in carcere*** Università per Stranieri di Siena
2014-1-IT02-KA204-004132	***Social Start UpS. Unlocking the entrepreneurial talent of EPG's*** Tamat Centro studi formazione e ricerca, Perugia

Istruzione superiore

Codice progetto	
2014-1-IT02-KA200-003689	***URBAN GReen Education for ENTteRprising Agricultural Innovation*** Alma Mater Studiorum, Università di Bologna
2014-1-IT02-KA200-004150	***PLAY4GUIDANCE: a European business game to train and guide students and unemployed on entrepreneurial, transversal and mathematical skills*** Fondazione Politecnico di Milano
2014-1-IT02-KA200-002591	***eLene4work: Learning to learn for new digital soft skills for employability*** Fondazione Politecnico di Milano
2014-1-IT02-KA200-003402	***CommonS*** Università degli Studi "La Sapienza" di Roma
2014-1-IT02-KA200-004105	***LEADER - LEarning And Decision making Resources*** Università degli Studi di Camerino
2014-1-IT02-KA203-003482	***Teaching biotechnology for human health: from the bench to the market*** Alma Mater Studiorum, Università degli Studi di Bologna
2014-1-IT02-KA203-003653	***Individual CAReer Development*** Università degli Studi di Padova
2014-1-IT02-KA203-003486	***Welfare for Improved Social dimension of Education*** Ente per il Diritto allo Studio Universitario dell'Università Cattolica – EDUCatt
2014-1-IT02-KA203-003520	***House of Brains*** Unione Regionale delle Camere di Commercio Industria Artigianato e Agricoltura del Veneto

Capitolo 2
I risultati dell'indagine nel settore della scuola e nell'educazione degli adulti

Paolo Cavicchi, Angela Miniati

2.1 Risultati del questionario ai partenariati strategici Scuola (KA201) e Adulti (KA204)

Come strumento di indagine abbiamo utilizzato un questionario predisposto e costruito appositamente per l'indagine qualitativa dell'impatto che è servito a ripercorrere tutto il processo di progettazione, permettendoci di esplorare le attività svolte insieme ai referenti. Alcuni interlocutori, i coordinatori dei progetti, hanno ripercorso tappe, risultati e prodotti del partenariato concluso da più di un anno (i biennali del 2014 si sono conclusi nel 2016), mentre per alcune esperienze l'indagine è coincisa con la parte finale del progetto (progetti triennali 2014-2017). In tal modo, si è voluto approfondire, in momenti e fasi diverse, molti aspetti legati all'impatto, ai benefici e alla possibilità di trasferire e replicare i risultati più rilevanti. Le domande del questionario[9], incentrate soprattutto sull'impatto, erano strutturate su quesiti a risposta chiusa ed altri richiedevano un commento. Il nostro scopo è stato far emergere i miglioramenti e le competenze acquisite in itinere e a conclusione dell'esperienza di cooperazione, conoscere le metodologie e le novità prodotte dalla ricerca e dalla sperimentazione didattica e formativa.

I risultati più significativi emersi dai questionari, preparatori alle visite, confermano in parte alcuni aspetti già evidenziati in altre indagini[10]. La consultazione si è rivelata utile soprattutto per approfondire alcuni aspetti della progettazione: il legame intercorso tra l'idea e le motivazioni iniziali e la realizzazione delle opere di ingegno, la qualità dell'impatto dentro e fuori il partenariato e in ultimo le strategie di disseminazione e valorizzazione dei risultati. La rilevanza degli *output*, tangibili e non, in formato di *open resource*, sono la chiave di lettura del potenziale ed effettivo impatto che caratterizza la nostra indagine. In altre parole, si è voluto approfondire, conoscere e individuare quali attività previste abbiano prodotto effettivamente i risultati attesi e gli obiettivi stabiliti.

2.2 Panoramica dei progetti coinvolti nello studio

Per quanto riguarda l'ambito dell'istruzione scolastica, il progetto ***R.O.S.E., Robotics opportunities (to foster) STEM education*** (Scuola di ingegneria dell'Università di Firenze), finalizzato ad incentivare lo studio delle discipline STEM[11], in particolare per le donne, offre la possibilità di conoscere e apprezzare la matematica, la fisica e le altre materie scientifiche tramite la robotica. I principali gruppi target e le parti interessate erano alunni, insegnanti e personale amministrativo di scuole coinvolte nel progetto. Azioni sinergiche sono state svolte dall'Università di Firenze in collaborazione con altri istituti di istruzione superiore in Toscana: Università di Pisa, Università di Siena, Istituto TECIP della Scuola Superiore Sant'Anna di Pisa. Molte le scuole coinvolte insieme all'Ufficio scolastico per la Toscana che ha formalizzato un curriculum verticale per l'insegnamento della robotica nell'apprendimento delle discipline STEM.

9 - Il questionario è disponibile in appendice a questa pubblicazione.

10 - Nel 2016, l'Agenzia Erasmus+ ha condotto una serie di indagini, coinvolgendo stakeholder del settore scuola, università e EdA. Per l'indagine condotta nel 2015-2016, incentrata sull'impatto delle mobilità a livello individuale, istituzionale e sistemico, l'Agenzia si è avvalsa di un istituto di ricerca nazionale, Istituto Piepoli. Una sintesi dei risultati è disponibile on line, http://www.erasmusplus.it/wp-content/uploads/2018/02/Piepoli_executive_report.pdf. Sempre nel 2016 ci siamo occupati del settore EdA, e abbiamo coinvolto, con un questionario on line, i beneficiari dei precedenti programmi dedicati all'apprendimento degli adulti (programma Grundtvig). Per i risultati di questo studio rimandiamo al report disponibile sul sito, http://www.erasmusplus.it/wp-content/uploads/2017/10/Indagine-sullimplementazione-e-sullimpatto-di-Erasmus.pdf.

11 - STEM è l'acronimo di Science, Technology, Engineering, Mathematics.

Stessa tematica, con approcci strumentali diversi, è stata sviluppata nel progetto ***Print Stem, Pedagogical Resource in Teaching Science, Techonology, Engineering, Mathematics*** (IISS "Bererini"). L'uso della stampante 3D nella didattica delle discipline STEM è stato un approccio didattico che ha prodotto altre progettazioni di tipo europeo e non (progetti PON, Miur/Indire ecc.). Da questa esperienza europea, è scaturita la partecipazione ad altri tre progetti nei quali sono coinvolti alcuni dei docenti di *Print Stem* ed estesa ad altri. «Dopo la conclusione del progetto, il senso di *achievement*, cioè la soddisfazione di essere riusciti a realizzare compiutamente quanto progettato e aver avuto un'interessante ricaduta didattica, ha avuto un ruolo di volano per innescare altre progettualità di tipo europeo con alcuni dei precedenti partner e anche con altri nuovi» si legge nel questionario redatto dal dirigente scolastico dell'istituto.

Il progetto ***Innovative learning*** (ITE "E. Tosi") sperimenta una metodologia basata su micro lezioni EAS (Episodi di Apprendimento Situato) e propone 20 percorsi di apprendimento innovativo che sono stati realizzati da alcuni docenti, testati da altri e continuano ad essere fruiti dai vari gruppi disciplinari. I percorsi e la metodologia che sottendono sono stati discussi nei dipartimenti disciplinari ed utilizzati nello svolgimento dei moduli CLIL. La documentazione delle diverse campagne marketing realizzate hanno rappresentato un modello operativo che si è dimostrato utile a livello didattico. L'istituto è coinvolto nelle attività del Movimento delle Avanguardie Educative di Indire per l'innovazione che porta a sistema le esperienze più significative del modello organizzativo e didattico della scuola.

Il partenariato ***Too young to fail* - 2young2fail** (Fondazione per la Scuola Compagnia di San Paolo) si è ispirato a uno degli obiettivi della strategia Europa 2020, ovvero mettere in campo delle azioni preventive indirizzate alla fascia d'età 10-15 anni per ridurre il fenomeno della dispersione scolastica. La dispersione è una tematica che emerge in modo dirompente sia quando si tratta di inclusione, sia di orientamento e quindi di imprenditorialità degli studenti, sia di nuove tecnologie per la didattica. Il progetto "2young2fail" ha determinato molte partecipazioni a reti di intenti europee ("Second Chance School", "Digital Skills and Job Coalition", "Eustory") e un coinvolgimento più attivo in attività di diffusione e informazione (presentazioni, webinar). Inoltre sono state attivate nuove collaborazioni finalizzate a partnership europee, ad esempio con il Comune di Torino, settore innovazione/progetti europei; con l'Istituto Tecnologie Didattiche del CNR; Asvapp - Associazione per lo sviluppo della valutazione e l'analisi delle politiche pubbliche. Nei paesi partner è stato registrato un buon interesse degli stakeholders, in particolare in Portogallo dove una buona pratica di "2young2fail" si è trasformata in una sperimentazione del Ministero dell'istruzione.

Il Consorzio Cipat, nel partenariato ***School&Work,*** indaga l'importanza e lo sviluppo di competenze nel settore dell'alternanza scuola-lavoro, la proposta di strumenti rivolti agli insegnanti per il coinvolgimento sempre più motivato degli studenti, lo sviluppo delle loro abilità e delle capacità di autovalutazione. Il trasferimento delle metodologie di progettazione ha riguardato un numero significativo di docenti e la progettazione si è allargata in termini di conoscenza. Lo staff coinvolto ha espresso una valutazione molto positiva per l'approccio didattico e di coinvolgimento degli studenti nella produzione dei toolkit. Ampio il coinvolgimento degli attori del partenariato: 37 scuole; più di 100 insegnati; circa 4.000 studenti; 41 istituzioni diverse tra cui università, associazioni e centri educativi; autorità e istituzioni pubbliche.

Ancora nel filone delle didattiche innovative si colloca il progetto ***CASTLE*** ("Alfiere Bianco" Società dilettantistica per il gioco degli scacchi), nel quale è stato relizzato un percorso di formazione per insegnanti di scuola primaria per trasferire le competenze tecniche necessarie, affinché siano in grado, essi stessi, di effettuare le lezioni di scacchi e programmarle in orario scolastico e formare i loro colleghi. Sono stati coinvolti 45 insegnanti con le rispettive classi nei tre paesi coinvolti nel progetto (più altrettanti per il gruppo di controllo) ed è stato creato un programma di didattica scacchistica per i cinque gradi della scuola primaria: la giocomotricità su scacchiera gigante, l'uso degli scacchi in classe "sul banco" e l'attività scacchistica sul web (piattaforma "La casa degli scacchi di Vittorio"). Le misurazioni degli esiti sono state parte integrante degli obiettivi del progetto che a settembre 2018 ha ricevuto, da parte della Commissione Europea, il riconoscimento di *Success Story*, una qualifica che nella piattaforma *Erasmus+ Project Results* viene riservata ad alcuni progetti particolarmente significativi e importanti, individuati tra tutte le buone pratiche europee.

Una breve panoramica dei cinque partenariati scelti per l'indagine che afferiscono al settore dell'educazione **degli adulti.**

Due i progetti che affrontano la questione delle competenze dei migranti e sono ***Competence Assessment and social entrepreneurship*** ("Il Girasole" Società cooperativa) e ***Valorize high skilled migrants*** ("Fondazione Casa di carità Arte e Mestieri" onlus). Il primo, attraverso la valutazione di competenze formali e non formali dei migranti con basse qualifiche, in particolare donne, propone opportunità occupazionali tramite l'imprenditoria sociale. Insieme ai partner hanno elaborato un business plan di formazione base per lo start up di impresa. Una ricerca che partendo dalle competenze apprese dalle donne migranti in ambito non formale e informale, capitalizza quel sapere per avviare una formazione che permetta loro di organizzarsi in associazione, in particolare per la figura di badante, e offrire strumenti utili per nuove prospettive di lavoro e sviluppo di competenze per l'impresa sociale.

L'esperienza del secondo partenariato, ***Valorize***, si rivolge a *high skilled migrants*, quindi in una prospettiva diversa, con finalità diverse ma l'obiettivo ultimo rimane l'inclusione, che passa attraverso il lavoro, la professionalità e l'acquisizione di nuove competenze. Molti migranti entrano nel mondo del lavoro in posizioni *low-skilled* che rimangono tali nel tempo, e l'alternativa è la disoccupazione e il rifugio forzato in competenze di cura familiare. Gli obiettivi primari sono stati, da una parte, la possibilità di migliorare e acquisire nuove competenze, valorizzando le soft skills, creando impresa sociale, e dall'altra il potenziamento del capitale di competenze.

Un altro esempio di buona pratica connessa al tema dell'inclusione e integrazione attraverso il lavoro è affrontato in ***Social start-ups***, un'esperienza di impresa e formazione, in particolare di donne, migranti, sviluppato dal Centro studi Tamat. In questo caso, un impegno e un programma molto intenso e molto proficuo in termini di risultati e ricaduta. Sono stati realizzati sei transnational meetings, otto *multiplier events*, tre transnational training activities, di cui due per lo staff e uno per i partecipanti, otto intellectual output. I primi risultati in termini di impatto dimostrano che lo staff di progetto ha aumentato il proprio livello di competenze e la propria esperienza attraverso l'utilizzo e lo scambio di nuove metodologie e nuovi approcci. I partner hanno tenuto in ampia considerazione il fattore della complementarietà tra organizzazioni operanti in contesti diversi e con differenti competenze, valorizzando l'eterogeneità della partnership.

L'Università per Stranieri di Siena, insieme ad altre università europee, con il progetto ***RiUscire*** - *Rete Universitaria Socioculturale per l'istruzione e il Recupero in Carcere,* propone sillabi didattici, corsi formativi per detenuti, docenti e personale penitenziario. Al centro del loro studio, una ricognizione e referaggio delle buone pratiche internazionali, pratiche educative per l'inserimento sociale dei migranti, fuori e dentro il carcere. «La ricognizione e l'analisi delle buone pratiche, realizzata in rete, con schede compilate dagli istituti penitenziari e la richiesta di segnalazione a esperti è stata condotta su 10 criteri di qualità» – scrive nel questionario la Prof.ssa Benucci. «Le analisi quanti-qualitative relative sia alla ricerca sociolinguistica che all'analisi delle buone pratiche sono state elaborate da ciascun partner e confluite nella realizzazione del volume *Buone pratiche e repertori linguistici in carcere* (Benucci, Grosso) che contiene contributi a cura dei referenti dei paesi partner. Le azioni successive hanno sviluppato le competenze linguistiche e professionali dei diversi destinatari selezionati, nell'ottica di azioni di interscambio ed esperienze partecipate nei diversi contesti territoriali europei».

Didattica e formazione sono le linee di ricerca e sperimentazione del partenariato ***Tinkering***, coordinato dal Museo nazionale della scienza e della tecnologia di Milano. In questa esperienza la metodologia *tinkering*[12], un metodo sviluppato dall'Exploratorium di San Francisco e per la prima volta portato in Italia, rappresenta un approccio nuovo da adottare nella prassi educativa permanente degli adulti, per l'apprendimento delle discipline STEM in un spazio educativo non formale. Importante l'impatto sullo staff coinvolto, arricchito di nuove competenze professionali

12 - Il metodo *Tinkering* letteralmente significa armeggiare, adoperarsi, è un modo di ''pensare con le mani', una pratica di costruzione e creatività e si propone come modalità molto efficace nel coinvolgere le persone con diversi livelli di esperienza e interesse nell'esplorazione di concetti e attività legate alla scienza.

attraverso esperienza diretta e formazione presso altre istituzioni (*joint-staff training*) che continua la formazione degli educatori degli adulti in *tinkering* anche in altre occasioni. Il progetto è stato un "laboratorio di pensieri realizzati con le mani", il quale ha dato vita a una serie di incontri di formazione interna per riflettere sull'uso di questa tecnica educativa nel museo e diventare anche un'attività di ispirazione per altre situazioni di educazione alle STEM. Ampia la partecipazione dei discenti in tutte le fasi laboratoriali e di apprendimento.

Queste le esperienze sulle quali ci siamo interrogati e confrontati per approfondire il valore qualitativo dell'impatto, dentro e fuori i partenariati, alla scoperta di strategie e misure efficaci in funzione della trasferibilità e replicabilità dei risultati innovativi. Una descrizione più ampia dei partenariati è stata raccolta nel Cap. 4 della pubblicazione, una galleria di contributi elaborati dai referenti dei progetti, diretti protagonisti del processo di disseminazione e valorizzazione degli *outcomes*.

2.3 Cronache delle visite di impatto, dalle idee progettuali ai risultati condivisi

Poi siamo partiti per incontrare i beneficiari: i due *modus operandi*, i questionari e le visite di impatto, hanno raccolto un significativo successo da parte di tutti i soggetti coinvolti, i quali hanno più volte sottolineato l'importanza dell'iniziativa proposta dall'Agenzia per un dialogo più informale e di approfondimento qualitativo dei partenariati conclusi nel 2016-2017.

L'ascolto e la visione dei luoghi (scuole, università, associazioni, fondazioni ecc.), dove le persone lavorano e condividono le attività, rappresentano la novità e un valore aggiunto per il nostro lavoro. Tutti gli incontri si sono svolti non solo con l'istituto coordinatore ma anche con gli altri istituti partner italiani coinvolti. La discussione è sempre stata ampia e partecipata. In sintesi, un primo risultato condiviso con i nostri interlocutori è l'idea che l'impatto sia una parte essenziale del processo di implementazione, ed è necessaria per valutare i risultati e generare nuove competenze e abilità per i miglioramenti futuri.

Se dovessimo sintetizzare l'impatto avvenuto sullo staff e quali competenze siano state rafforzate in campo professionale, potremmo affermare che l'uso degli strumenti digitali ha avuto un input significativo nell'esperienza dei singoli, altrettanto importante l'esercizio linguistico di comunicare in contesti diversi, e ne consegue una maggiore consapevolezza nell'acquisizione di nuove abilità professionali, organizzative e manageriali del lavoro e delle risorse. Quest'ultimo aspetto è molto importante per gli istituti scolastici coinvolti, in quanto tramite l'esperienza e i contatti con colleghi stranieri hanno avuto la possibilità di condividere e osservare altri modelli manageriali e di organizzazione della vita scolastica.

La fase più sperimentale della nostra indagine è rappresentata proprio dalle visite di impatto, un momento di condivisione e discussione con i beneficiari e i loro partner locali, tutti i partecipanti ci hanno accolto con particolare interesse e disponibilità. Il risultato più importante è stato una reciproca disponibilità a ripercorre, in un'ottica di valorizzazione, le tappe fondamentali, le difficoltà e i successi del lavoro progettuale.

Insieme a loro abbiamo raggiunto una maggiore consapevolezza in merito ad alcuni concetti e aspetti dei processi di disseminazione e valorizzazione dei risultati. Ci hanno descritto e raccontato come sono state realizzate le opere di ingegno, le ricerche sul campo, le metodologie adottate e rinnovate in chiave europea. Discutendo insieme, i referenti hanno avuto la possibilità di esporre esperienze, incontri e attività scaturite durante il percorso di progetto, talvolta non previste nel piano di lavoro, ma che hanno rappresentato un valore aggiunto.

Per l'Agenzia è stata un'opportunità di osservare i progetti nella fase conclusiva delle attività, a distanza di tempo dalla fine dei lavori, un tempo nel quale ha più senso parlare di valutazione dell'impatto e verifica dei risultati a breve e medio termine. Per le istituzioni gli incontri si sono rivelati un'occasione per valutare il lavoro svolto da un'altra prospettiva, in particolare i partner italiani hanno potuto, insieme ai coordinatori, raccontare le loro esperienze e approfondire le competenze messe a disposizione e il ruolo svolto all'interno della partnership.

Negli incontri è stato dato ampio spazio agli aspetti qualitativi, in merito alla valorizzazione e sostenibilità delle opere di ingegno scaturite dai progetti, e si è indagato sul ruolo giocato da partner associati, stakeholder, autorità locali e mondo della cultura e del lavoro, secondo le specificità tematiche dei vari progetti.

Il punto di osservazione durante le visite ci ha dato modo di cambiare prospettiva per indagare meglio il tipo di coinvolgimento dello staff, i rapporti professionali del team europeo, l'impatto in ciascuna istituzione partner nei contesti di riferimento. Sono emerse anche delle particolarità e differenze all'interno delle diverse progettualità: in alcuni partenariati il ruolo del coordinatore si è rivelato troppo determinate, in altri casi le istituzioni partner sono state meno coinvolte oppure sono state meno collaborative. Tuttavia abbiamo trovato, in ogni incontro, referenti che hanno saputo trovare soluzioni e strategie per risolvere e migliorare i risultati.

Per schematizzare e riassumere i punti salienti, emersi durante le visite, in relazione all'impatto, proponiamo una breve descrizione degli aspetti più importanti.

La prima visita di impatto (settembre 2017), è stata utile per due aspetti principali: testare lo strumento ideato per le visite, il questionario appunto, e capire se la pratica dell'incontro potesse rappresentare un *modus operandi* per monitorare e verificare la qualità delle attività e dei risultati, indagando l'effettivo impatto a vari livelli, in uno scambio diretto con i partecipanti.

In totale abbiamo realizzato **11 visite di impatto** trasversalmente ai due settori di riferimento di questo capitolo, e vorremmo fissare alcune osservazioni seguendo il filo temporale, la cronologia dei nostri **viaggi alla scoperta della qualità**.

2017
19
SETTEMBRE

Museo Nazionale della scienza e della tecnologia L. Da Vinci - Milano

In una cornice dove lo spazio e il tempo interagiscono con il passato e il presente, la cooperazione europea è una prerogativa della vita del Museo. Ci siamo chiesti, in definitiva cosa ha rappresentato questo specifico progetto? Fondamentale la condivisione: le opere di ingegno sono state ampiamente condivise con i partner e i laboratori hanno avuto un'affluenza di adulti (visitatori) molto alta. Le istituzioni in partenariato si conoscevano già per altre collaborazioni. Impatto significativo per lo staff e per altre istituzioni locali, chiamate per formazioni e consulenze. La prassi metodologica, ***Tinkering***, proposta nel progetto, non molto conosciuta in Italia, ha sviluppato percorsi teorici ma soprattutto pratici con laboratori e la costruzione di *Tinking Zone* dentro il museo. In quell'occasione si è verificata la validità del questionario e la potenziale funzione di individuare l'impatto in funzione della sostenibilità.

2017
9
OTTOBRE

Il Girasole, Società cooperativa sociale onlus - Firenze

CA@SE, Competence assessment and social entrepreneurship. Numerosi gli aspetti progettuali discussi durante la visita, alla quale hanno partecipato il referente capofila e il referente dell'istituto partner che ha dimostrato di avere avuto un ruolo molto importante all'interno del team di lavoro. Alta professionalità e una disponibilità nel descrivere e documentare le fasi salienti del progetto. Dalla cooperazione europea sono scaturiti diversi servizi socili, per l'impiego delle donne straniere (in particolare badanti) che offrono assistenza agli anziani o persone con disabilità: principalmente il servizio dello sportello di orientamento per migranti e persone poco qualificate e la formazione e aggiornamento delle competenze dello staff. Lo sportello è stato pubblicizzato dal Consorzio Mestieri tramite i Centri per l'impiego a Firenze. Sono nate anche delle nuove collaborazioni con i partner del progetto, con gli stakeholders identificati durante i due anni e con alcune strutture di migranti che sono state coinvolte sia durante corso pilota che durante il servizio di orientamento. Durante l'incontro ci hanno mostrato materiali e pubblicazioni e abbiamo avuto l'opportunità di incontrare persone dello staff coinvolte nella formazione. Molte attività organizzate a livello territoriale e coinvolgimento degli enti locali.

2017
31
OTTOBRE

Fondazione Casa di Carità, Arti e Mestieri - Torino

Una partnership con obiettivi nuovi e strategici, una nuova prospettiva di trattare il coinvolgimento, la formazione in funzione della domanda da parte delle aziende. Ottimo il lavoro di squadra del partenariato, legame forte con il territorio. Il target è nuovo, high skilled migrants, di solito la preparazione tecnica o professionale dei migranti è medio bassa. Ampia la partecipazione agli eventi moltiplicatori (più di 300 persone). Massima adattabilità e trasferibilità dell'Intellectual Output (I.O) *Model skills assessment*. I beneficiari indiretti sono le Aziende, ma anche le scuole e i centri di formazione, specializzati su servizi al lavoro. Dal dibattito e lavoro con le aziende, sono state definite 12 Top Soft Skills. Si è registrato un impatto diretto per i discenti: 60 i migranti coinvolti. Nel complesso un forte impatto sulle organizzazioni di settore e sugli stakeholder. Con ***Valorize*** hanno voluto impedire la dispersione del capitale umano e l'elemento innovativo è stato il sistema e coinvolgimento degli enti pubblici. Il lavoro è partito dall'esigenza di riconoscimento dei titoli, è stata fatta questa scelta didattico-formativa. Tre i momenti fondamentali delle attività di progetto: evidenziare, individuare le competenze, le soft skills nell'intento di riuscire a valorizzarle e infine come fare a promuoverle e a renderle spendibili nel mercato e per le aziende. Per la costruzione del partenariato essenziale il lavoro con i partner: due già conosciuti mentre gli altri trovati tramite banche dati. I partner hanno lavorato in tandem su ciascuna opera di ingegno: un metodo, quello di lavorare a coppie che permette un confronto continuo, con minore dispersione di tempo e risorse. Il bilancio dell'esperienza migratoria diventa parte integrante della valutazione, fatta con strumenti diversi, come, ad esempio, l'autovalutazione: è stata prodotta una griglia di autovalutazione con 5 livelli per valutare la capacità di gestire una situazione complessa (problem solving).

2017
23
NOVEMBRE

Scuola di ingegneria Università degli Studi di Firenze

Durante la visita, si è potuto approfondire il tema dell'impatto dei metodi e degli approcci di verifica utilizzati da tutto il partenariato per la didattica della robotica in classe. L'esperienza progettuale ***R.O.S.E.*** propone un'analisi comparativa tra due campioni di studenti, 'contaminati' e non 'contaminati' per misurare come la didattica della robotica, in particolare per le studentesse, abbia generato miglioramenti nel rendimento scolastico nelle materie STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics), con un effetto trasversale. Dalla sperimentazione e applicazione è nato un curriculum verticale per l'introduzione della didattica della robotica in classe, messo a punto con il concorso di docenti di una rete di scuole e USR Toscana, in stretta collaborazione con i partner europei (università straniere, politecnici, scuole). La misurazione dell'impatto sui gruppi target scelti (studenti di varie scuole) ha costituito un grosso lavoro per docenti e educatori impegnati in una ampia verifica in virtù dei cambiamenti e miglioramenti avvenuti. Il punto cruciale dell'analisi dell'impatto nasce dall'idea di proporre un modello didattico, un curriculum, che possa facilitare e migliorare, attraverso l'uso della robotica nella didattica, l'apprendimento delle STEM in classe in modo applicativo.

2017
27
NOVEMBRE

CIPAT - Firenze

La piattaforma messa a punto da ***School & Work*** offre l'opportunità al settore educativo di comunicare con il settore produttivo: esigenze formative da una parte e domanda di competenze e abilità innovative dall'altra. Capire il divario tra scuola e aziende (che hanno chiesto delle vere e proprie commesse) ha permesso di esplorare idee che potessero colmare questo iato, nell'ottica di migliorare le motivazioni dei ragazzi nell'apprendere le discipline scientifiche e sviluppare competenze digitali. Durante la visita, le istituzioni italiane partner presenti hanno sottolineato

l'importanza del lavoro di squadra in ambito europeo, in un'ottica di creare un ponte tra esperienza scolastica e competenze spendibili nel mondo del lavoro. Una storia di successo che indaga il mondo del lavoro, stabilendo un percorso di orientamento per gli studenti con l'obiettivo di produrre materiali ed esperienze che possano legare scuola e lavoro. Sono stati creati luoghi per l'autovalutazione che incentivano la consapevolezza delle soft skills, in un'ottica per frenare la dispersione scolastica.

2018
12
GENNAIO

Associazione dilettantistica di scacchi – Savigliano (CN)

CASTLE. A Chess curriculum to Advance Students Thinking and Learning skills in primary Education è una storia di successo dove i fattori che determinano qualità e importanza emergono da una progettualità condivisa e allargata a un gruppo di lavoro locale e internazionale. Coerenza del piano di lavoro e attività di implementazione sono alla base dell'innovazione didattica proposta. Vale a dire la creazione di un percorso didattico attraverso l'utilizzo degli scacchi nell'istruzione per trasferire agli insegnanti di scuola primaria le competenze tecniche necessarie, affinché siano in grado, in un approccio *peer to peer*, di effettuare le lezioni di scacchi e programmarle nel loro orario scolastico. Significativa l'attività di condivisione e valorizzazione della metodologia proposta e delle attività di apprendimento ad essa collegate. Ampio e partecipativo il gruppo che abbiamo incontrato. Ottimo lavoro di team in ambito europeo e una intensa attività di diffusione dei risultati. Numerosi i contributi e le richieste di formazione, è stato messo a punto un corso strutturato, disponibile in vari database, per docenti e Dirigenti di scuole italiane e straniere. Interessante l'opera di interazione avvenuta tra Alfiere Bianco e Fondazione per la scuola: l'attività di formazione della didattica degli scacchi è stata realizzata con un gruppo di docenti collegati alla Fondazione per la scuola.

2018
5
FEBBRAIO

Università per Stranieri di Siena

Il progetto ***RiUscire***, partenariato costituito da università europee e dalla Direzione generale della formazione del Ministero della giustizia, ha prodotto un'intensa attività di formazione del personale, docenti, educatori e guardie carcerarie, dei detenuti italiani e stranieri. Gli effetti e benefici sullo staff e sui discenti si è concretamente realizzato nello sviluppo di competenze trasversali e nelle conoscenze linguistico-culturali fondamentali per l'integrazione sociale dei detenuti stranieri. Il tema linguistico e culturale è stato utile per comunicare con i detenuti, e il nucleo centrale delle attività di progetto, dopo la fase di ricerca, è stata la realizzazione di corsi per più di 80 operatori del carcere e l'attività didattica e formativa ha determinato un forte impatto qualitativo. Durante la visita abbiamo avuto la possibilità di prendere parte a una conference call con l'Università portoghese e confrontarci direttamente con i partner italiani presenti al tavolo che hanno raccontato esperienze caratterizzate da un importante lavoro di squadra, condiviso e pianificato da tutti gli istituti coinvolti. «Da questa esperienza progettuale», ci hanno raccontato i partecipanti, «si sono sviluppate azioni e iniziative a catena, la più significativa delle quali è l'aumento degli iscritti al corso di laurea per mediatori linguistici e sono in corso tesi di laurea sul tema dell'educazione in carcere. La sostenibilità è il punto di arrivo del lavoro svolto, dove docenti, operatori e detenuti comunicano in modo diverso tra di loro».

2018
16
FEBBRAIO

Fondazione per la Scuola Compagnia di San Paolo - Torino

La visita d'impatto è stata importante e proficua per una serie di motivi, certo è stata un'occasione per i referenti di ripensare ai risultati e all'impatto dell'esperienza europea insieme a noi. Anche se

il progetto al momento della visita era concluso da più di un anno, l'impatto e la valorizzazione del lavoro svolto ha dato input ad altre attività che la Fondazione porta avanti sul tema del *drop out*. Una buona pratica in termini di valorizzazione e replicabilità dei risultati da sviluppare in altri progetti europei. Le occasioni e il rapporto con il territorio e altre realtà locali rappresenta il punto di forza di questa esperienza, condivisa e diffusa in altri istituti scolastici. I referenti ci hanno raccontato che la Fondazione è partner di un progetto Intereg Central Europe, InAirQ, che implementa azioni per migliorare la qualità dell'aria all'interno delle aule scolastiche. Inoltre grazie a ***Too young to fail*, 2young2fail**, sono cresciute le partecipazioni a reti di intenti europee ("Second Chance School", "Digital Skills and Job Coalition", "Eustory") ed è stato registrato un coinvolgimento più attivo in attività di diffusione e informazione (presentazioni, webinar). Interessante l'esperienza di un neo-laureato che ha prodotto una tesi sul progetto "2young2fail", ideato e ispirato ad un'altra esperienza progettuale sulla dispersione scolastica, "Provaci ancora, SAM!" In termini di impatto a livello di partnership, si sottolinea l'esperienza del partner portoghese dove il progetto "2young2fail" si è trasformata in una sperimentazione del Ministero dell'istruzione in Portogallo.

2018
21
FEBBRAIO

Centro studi TAMAT - Perugia

Un gruppo di lavoro ben strutturato che ha saputo realizzare l'idea progetto che avevano sviluppato insieme all'Università di East Anglia. Molte attività ed eventi moltiplicatori, tra cui **'**A tutto Social! l'atto conclusivo del progetto "Social Start Ups". L'evento, della durata di due giorni (10-11 marzo 2017), è stato caratterizzato da un vasto programma composto da differenti tipologie di iniziative finalizzate a diffondere i risultati del progetto e favorire il follow up. L'incontro ha prodotto un'ampia condivisione delle attività relative non solo al partenariato Erasmus+ ma anche ad altre progettualità sviluappate da Tamat. Forte la collaborazione con il territorio ed altre realtà, Università, stakeholder, produttori e imprese. ***Social Start Ups*** ha sicuramente contribuito a rafforzare il livello di cooperazione tra organizzazioni di diversa provenienza e con un diverso background: 2 Università (Plymouth e East Anglia), 2 organizzazioni della società civile (Tamat e Amsed), un'agenzia tecnica (Parco 3A), un'autorità pubblica (Comune di Verteneglio). Oltre all'impatto a livello locale, nazionale ed europeo, il partenariato ha avuto effetti positivi sulle istituzioni che hanno aderito al progetto "Social Start Ups". Significativo il coinvolgimento anche di un valutatore esterno che ha monitorato e valutato tutte le attività.

2018
5
MARZO

ITIS "A. Berenini" – Fidenza (PR)

Print Stem ha rappresentato una sfida per docenti e studenti, i quali si sono impegnati in un importante e nuovo rapporto con le imprese locali. La scuola ha ricevuto delle commesse e l'uso della stampante 3D rappresenta uno strumento didattico. Gli studenti hanno superato la concezione dell'apprendimento delle STEM come pura astrazione e hanno migliorato i risultati scolastici. Per i docenti il lavoro progettuale ha prodotto un'acquisizione graduale delle competenze nella didattica sperimentale delle discipline scientifiche. Sebbene la didattica con la stampante 3D non sia stata integrata nelle attività curriculari di istituto, rappresenta un'esperienza che offre nuove opportunità agli studenti e può essere applicata e utilizzata per varie discipline. A livello di didattica l'impatto ha prodotto una maggiore attenzione al successo formativo degli studenti e aumento delle competenze tra gli studenti *low achievers*. Il progetto è stato invitato come best practice alla conferenza europea di Bonn e l'impatto prodotto dalle attività di cooperazione ha dato input per altre iniziative locali (ad esempio un convegno con le industrie locali).

ITE "E. Tosi" – Busto Arsizio (VA)

Il partenariato strategico ha coinvolto studenti con differenti potenzialità, interessi diversi e studenti con disabilità. L'impatto a più livelli ha determinato una prassi curriculare sperimentata nel tempo e come impatto concreto la scuola ha registrato, dopo l'esperienza europea, un significativo aumento delle iscrizioni scolastiche. ***Innovative learning***, ha prodotto accanto ai 20 metodi didattici, applicabili alle attività CLIL, altri approcci di apprendimento (come ad esempio campagne di marketing progettate dagli studenti) e infine proposti a specifici stakeholder del territorio. Scuola e aziende hanno saputo interagire per mettere in pratica le competenze acquisite dagli studenti. Il progetto come ricaduta ha creato una forte interazione tra pratiche didattiche, ricerca, sperimentazione e mondo del lavoro.

"Valorizzo e quindi esisto"

A conclusione delle visite di impatto, possiamo affermare che i partenariati per l'innovazione hanno prodotto una molteplicità di strategie e *opere di ingegno* che, in qualità di *open resource* multifunzionali, sono facilmente utilizzabili e trasferibili ad altri contesti dell'apprendimento e che la replicabilità dei risultati è assicurata anche dalla produzione dei materiali e dei prodotti finali in diverse lingue, una garanzia per la diffusione e sostenibilità dei risultati.

Indubbio che il territorio e il coinvolgimento di altri stakeholder sia fondamentale per una buona disseminazione e sostenibilità degli *outcome*. L'effetto domino della disseminazione, messa in atto dagli eventi moltiplicatori, così come avviene per altri canali di diffusione, risulta più efficace se i soggetti delle realtà locali, regionali e nazionali sono coinvolti sin dall'inizio.

La sostenibilità nei partenariati strategici è un aspetto determinante per le istituzioni che lavorano in ambito formale e non formale. Rendere organica a livello nazionale e internazionale la formazione di docenti, operatori, volontari è il punto di forza di quasi tutti i progetti interessati dallo studio. Ampio il coinvolgimento a livello individuale, di istituzioni e il tentativo continuo e proficuo di inserire l'innovazione prodotta a livello di sistema. Nelle nostre conversazioni presso le istituzioni, si è affrontato più volte l'importanza di azioni sistemiche di formazione sulla base dei modelli proposti.

Tentiamo di raccogliere alcune nostre **considerazioni finali**. Discutere insieme sui benefici della progettazione nella pratica didattica e metodologica è stato il nostro obiettivo principale e le visite, presso le istituzioni selezionate per questo studio, sono state l'occasione per capire e analizzare se, tramite una serie di azioni previste già in fase progettuale, i risultati ottenuti abbiano generato un reale impatto.

Durante le visite abbiamo approfondito molti concetti legati alla valorizzazione e all'impatto, discutendo come e quando un determinato effetto, beneficio ha prodotto trasformazioni e cambiamenti per le persone, le pratiche, le istituzioni e infine i sistemi. Altro aspetto trattato è quello relativo alla sostenibilità. Anche in questo caso la riflessione condivisa ha fatto emergere una considerazione comune, quella relativa all'opportunità di continuare a utilizzare i risultati dei progetti oltre la fine del periodo di finanziamento. Talvolta i prodotti finali possono essere utilizzati e valorizzati a lungo termine, anche tramite la commercializzazione, l'accreditamento o l'integrazione.

Non tutte le parti del progetto o non tutti i risultati possono essere *sostenibili* ed è importante considerare la diffusione e la valorizzazione come una progressione che va oltre la durata delle attività allo scopo anche di coinvolgere e informare la politica e altri stakeholder. L'impatto dei progetti KA2 non si valuta solo in termini di qualità dei risultati del progetto, ma anche dalla misura in cui questi risultati sono conosciuti e utilizzati all'esterno del partenariato. Raggiungere più utenti potenziali possibili, tramite un'efficace diffusione, aiuta a realizzare altri progetti e aumenta anche la consapevolezza circa le opportunità offerte dal Programma. Ciò può contribuire positivamente alla percezione del pubblico e incoraggiare una più ampia partecipazione a Erasmus+.

2.4 Il focus group come esperienza di scambio tra pari e attività di *networking*

Solitamente, i tavoli di lavoro delle visite erano costituiti da almeno 5/6 persone, quindi il confronto è stato ampio e proficuo per tutti i soggetti coinvolti. Dal racconto dei singoli si è potuto comprendere più a fondo il lavoro di mediazione nella cooperazione europea, il ruolo di ciascuno nella fase di monitoraggio, disseminazione e valorizzazione. A questo proposito, il coinvolgimento delle autorità pubbliche e in alcuni casi degli USR ha determinato il successo e il raggiungimento non solo degli obiettivi originari, ma l'impatto, talvolta, si è concretizzato anche in attività e iniziative non preventivate.

I due tavoli di lavoro rappresentano la tappa conclusiva di un lungo percorso di analisi e approfondimento degli aspetti legati all'impatto e all'importanza di valorizzare le esperienze europee.

La discussione è avvenuta in un *setting* informale, al centro l'interesse per lo scambio di punti di vista e esperienze da condividere.

Si è voluto con il focus group approfondire i concetti dell'indagine svolta, mettendo a disposizione di tutti la possibilità di discutere e condividere alcune prospettive future, partendo dai risultati dei partenariati KA2. Siamo ripartiti da dove ci eravamo lasciati, dopo le visite di impatto, e questa volta sono emersi aspetti molto significativi sulla consapevolezza dei cambiamenti avvenuti, su ciò che ha funzionato meglio, sui modi di proseguire e rafforzare gli obiettivi raggiunti. I due focus group sono stati strutturati in due parti, una sessione la mattina e una il pomeriggio e suddivisi in tre parti dedicate all'impatto, alla disseminazione e alla valorizzazione e infine alla sostenibilità dei risultati. Nella seconda parte della giornata, il tavolo di lavoro si è allargato a tutti i partecipanti dell'Agenzia, intervenuti da altri uffici (Ufficio gestionale, finanziario, comunicazione), per partecipare in modo attivo al dibattito.

Nell'agenda dei due focus group è stato prevista una presentazione informativa a cura dello staff dell'Unità italiana della Rete Eurydice sulle attività che svolge da anni, producendo pubblicazioni in chiave comparata europea, con approfondimenti e analisi descrittive su tematiche educative di attualità nel dibattito nazionale e internazionale. Un canale utile a tutti coloro che intendono documentarsi e fare ricerche sui sistemi educativi e politiche in Europa, una risposta per realizzare partenariati strategici di qualità e innovativi.

Hanno partecipato al focus group

28 maggio 2018 - *Moderatrice: Angela Miniati*

Referenti dei partenariati KA204 - Educazione degli adulti

Antonella Benucci (UNISTRASI); Claudia Ducange (Fondazione Casa di Carità Arti e Mestieri onlus); Sofia Jobbagy (Il Girasole Società cooperativa sociale onlus); Domenico Lizzi (TAMAT); Maria Xanthoudaki (Fondazione Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci).

Agenzia Erasmus+ Indire: Erika Bartolini, Paolo Cavicchi, Daniela Ermini, Martina Iacopetti, Pietro Michelacci, Laura Nava, Valeria Orsini, Valentina Riboldi, Lorenza Venturi.

18 giugno 2018 - *Moderatrice: Angela Miniati*

Referenti dei partenariati KA201 – Istruzione scolastica

Benedetto Allotta (Università di Firenze); Nadia Cattaneo, Maria Giovanna Colombo, Rita Montesissa (ITE Tosi); Cecilia Fava (IISS Berenini); Giuseppe Italiano, Marussia Pastacaldi (CIPAT).

Agenzia Erasmus+ Indire: Simona Baggiani, Stefano Bindi, Paolo Cavicchi, Giuditta Giulianelli, Laura Nava, Silvia Rettori, Valentina Riboldi, Luisella Silvestri, Lorenza Venturi.

I risultati dei due focus group: l'impatto

La discussione ha prodotto una serie di questioni nuove e importanti per i temi affrontati. La prima parte del dibattito è stata incentrata sulle dinamiche prodotte dall'impatto sullo staff, sulle istituzioni, producendo un radicale cambiamento e una significativa ricaduta su studenti, docenti, formatori, educatori, personale amministrativo. La crescita personale e professionale dello staff è un dato condiviso e accertato da tutti partecipanti: nuove competenze acquisite (linguistiche, digitali e trasversali), sviluppo di soft skills (lavorare in team, problem solving); attività di formazione e nuove sfide che hanno contribuito a una crescita delle rispettive competenze.

In generale, i referenti hanno confermato che gli effetti positivi sono ancora tangibili se si parla di impatto a breve e medio termine. Diversa è la prospettiva di lungo termine dell'impatto e della sostenibilità delle metodologie didattiche messe in atto. A questo proposito le suggestioni e i suggerimenti sono stati molteplici e anche diversificati. Un referente ha proposto di coinvolgere le autorità nazionali di riferimento per la messa a sistema di percorsi didattici scaturiti dai partenariati strategici (da sottoporre all'attenzione del Miur), proponendo la possibilità di un maggiore coinvolgimento di istituti nazionali preposti alla ricerca, alle innovazioni e alle politiche educative, come Indire e Invalsi.

Altro aspetto condiviso da tutti, quello relativo alla didattica che per essere innovativa ha bisogno di strumenti nuovi e le risorse aperte, le opere di ingegno, rispondono a bisogni educativi specifici e hanno cambiato il modo di fare e reperire strumenti per la didattica.

Molto interessante la riflessione che pone al centro della didattica le risorse (tempo, sostegno e professionalità) **e la comunicazione** (strategie di disseminazione, competenze comunicative) che non sempre sono condivise e condivisibili negli istituti. La progettazione può facilitare alcuni processi e diventa fondamentale la sinergia tra scuole e territorio, un processo lungo ma importante, sintetizzato in una suggestiva sentenza: «*il progetto inizia quando finisce*».

I risultati del focus group: la valorizzazione e la sostenibilità

In generale i partecipanti concordano nel ritenere la piattaforma *Erasmus+ Project Results* funzionale alla disseminazione dei prodotti, anche se non è molto visibile e utile a valorizzarli pienamente. Nel senso che si presenta come un archivio, un *repository,* utilizzato solo da chi già conosce il Programma. Un valido suggerimento è quello di inserire nei canali social Erasmus+ alcune indicazioni sulle modalità e i contenuti della piattaforma. Altro aspetto condiviso durante il focus group è quello relativo al ruolo determinante delle autorità locali, regionali e nazionali, in quanto possono amplificare gli effetti della disseminazione, valorizzando i risultati sul territorio.

La platea dei partecipanti è stata molto generosa di suggerimenti per incrementare la sostenibilità dei progetti. Il gruppo di lavoro ha messo in evidenza gli impedimenti e i problemi ricorrenti incontrati: l'opinione diffusa è la mancanza di risorse finanziare per creare metodi e iniziative che possano assicurare e produrre effetti/benefici (impatti) duraturi nel tempo. Il progetto ha una durata contrattuale definita e spesso i progetti non hanno fondi disponibili per garantire la continuità dei risultati, i siti diventano obsoleti e non sono aggiornati. Proprio per questo motivo la piattaforma Erasmus+ è funzionale alla documentazione e raccolta di tutta l'opera di progettazione in Europa.

La **sostenibilità** appartiene a una fase successiva, quando il progetto è concluso, e spesso i fondi non sono sufficienti per continuare la diffusione dei risultati. A questo proposito, dalla discussione è emersa la proposta di prevedere una **Call specifica** riservata ai progetti meritevoli (*best practice, success story*), per ottenere fondi da dedicare alla sostenibilità, alla possibilità di mettere a sistema le pratiche e le strategie didattiche più innovative e replicabili in altri contesti (da proporre alla Commissione europea). Questa ipotesi potrebbe essere amministrativamente complicata, ma sicuramente sarebbe funzionale alla diffusione dei risultati, secondo un meccanismo premiale per le buone pratiche. Altra suggestione è stata quella di coinvolgere Indire nella fase di valorizzazione dei

risultati. I partecipanti hanno commentato che l'iniziativa di organizzare il focus group potrebbe essere strutturata come attività di valorizzazione e scambio tra pari in altre occasioni, prevedendo incontri di discussione tematici.

Un'altra considerazione riguardante possibili strategie e iniziative utili alla sostenibilità e alla valorizzazione dei risultati, ha posto l'attenzione sulla necessità di coinvolgere gli **stakeholder** nella fase di implementazione del progetto e non solo nella fase di disseminazione. Determinanti per la replicabilità e l'interesse da parte di altri settori sono gli investimenti sul territorio, a livello locale e regionale, per coinvolgere in modo attivo gli stakeholder sia pubblici che privati, soggetti che potrebbero favorire la sostenibilità dei progetti. Un altro aspetto emerso durante il dibattito è la questione della policy e la scelta del contesto giusto nel quale disseminare e trasferire gli *outcomes*.

In relazione al concetto di diffusione e valorizzazione sono state molte le proposte e le strategie per potenziare e ottimizzare la sostenibilità. Opinione condivisa è la necessità di tradurre in più lingue i prodotti e gli *intellectual output* (almeno renderli disponibili nelle lingue dei partner), ma i costi di questa attività di traduzione sono cospicui e di solito sono disponibili solo in inglese. Si è dibattuto molto sugli strumenti messi a punto dalla Commissione per la raccolta e la pubblicazione dei risultati nella piattaforma Erasmus+: tutti concordano che lo strumento è valido, forse un po' dispersivo, non facilmente intuibile, ma molto efficace e utile a coloro che si avvicinano per la prima volta alla progettazione europea (la piattaforma può essere utilizzata come *partner searching*) e senza dubbio un archivio importante per fare ricerca tematica e conoscere ciò che è già stato realizzato. Si è discusso su alcune iniziative per migliorare la navigazione dentro la piattaforma: ad esempio è stato proposto di renderla più interattiva con i canali social, pubblicando una news su Facebook quando ci sono progetti nuovi nella piattaforma. In questo senso, un modello da utilizzare è il portale SALTO (settore Giovani) multifunzionale e più interattivo.

Nei focus group sono stati previsti due momenti di approfondimento e presentazione delle piattaforme EPALE, dedicata all'apprendimento degli adulti, ed eTwinning, gemellagli tra scuole, in quanto rappresentano strumenti utili anche per la **disseminazione e diffusione delle buone pratiche**. Sono due risorse che possono catalizzare il dibattito su politiche educative, sui sistemi e sulle metodologie innovative, per approfondimenti culturali che afferiscono all'apprendimento e allo sviluppo di nuove competenze.

2.5 Conclusioni

Lo studio condotto ci ha permesso, principalmente, di fare alcune considerazioni e riflessioni sulla qualità dei progetti, sull'efficacia e rilevanza dei partenariati strategici KA2 nel campo dell'innovazione e dell'apprendimento permanente. Il gioco di squadra nella cooperazione è un valore aggiunto e implementare e realizzare gli *outcomes* impegna ogni soggetto coinvolto nei partenariati. La valorizzazione e la sostenibilità dei risultati raggiunti fanno parte del progetto sin dall'idea iniziale, nella pianificazione condivisa. L'indagine è stata caratterizzata da percorsi studiati e costruiti per contribuire allo sviluppo nel tempo dei benefici e della ricaduta qualitativa sulle istituzioni, sulle persone e sul territorio.

Per focalizzare meglio il ruolo dell'Agenzia in questa fase cruciale dei progetti e per capire come e in che misura i partenariati per l'innovazione abbiano davvero cambiato e dato un valore aggiunto alla ricerca educativa nei vari ambiti dell'apprendimento, ci siamo interrogati, insieme alle istituzioni coordinatrici, sulla qualità dell'impatto dei progetti europei e sulle dinamiche che concorrono al successo di un team internazionale su temi e finalità condivise per fare ricerca e produrre innovazione. Qualcosa di importante è avvenuto durante questa esperienza: il nostro osservatorio si è spostato all'interno dei partenariati per condividere, con i diretti interessati, strategie e nuove forme di collaborazione. La continuità e la trasferibilità delle buone idee e delle storie di successo rappresentano un'occasione di sviluppo e crescita condivisa.

A conclusione delle attività di analisi, siamo davvero più consapevoli e positivamente incoraggiati a continuare in questo processo di riflessione e analisi qualitativa dell'impatto. I due fronti della nostra indagine, scuola e settore adulti, pur con i dovuti distinguo a livello motivazionale, ambiti di interesse e bisogni educativi, hanno molti punti di convergenza.

Nelle scuole, Dirigenti, docenti e staff amministrativo ci hanno raccontato del legame sempre più importante con il territorio, con le altre scuole ovviamente, ma anche con altri settori dell'apprendimento, esprimendo la necessità di fare networking dentro e fuori dell'istituto. Importante l'impatto istituzionale, che ha prodotto applicazione e conoscenza a livello amministrativo e gestionale.

Il terzo settore (consorzi, associazioni, cooperative sociali, fondazioni) ha sapientemente esplorato ambiti e nuove frontiere per far interagire attori diversi della società, ponendo l'attenzione su temi legati all'inclusione sociale, al multilinguismo conseguente ai flussi migratori, alle metodologie importate dal mondo. Per il settore dell'apprendimento formale e non formale degli adulti, l'impatto sulle istituzioni è stato fondamentale e determinante per la crescita e lo sviluppo di metodi e approcci educativi e formativi nuovi, a livello locale e regionale. Le imprese, le autorità locali e nazionali più sono coinvolte nel processo progettuale, più quel progetto ha buone *chance* di rafforzare il potenziale di trasferibilità ad altri contesti sino ad essere messo a sistema. I confini delle istituzioni coordinatrici e partner si sono estese e flesse verso l'esterno, sdoganando le loro esperienze e buone pratiche. Più importante e funzionale, produttiva e condivisa, la cooperazione all'interno del partenariato, altrettanto funzionale e importante la ricaduta fuori del partenariato e in ciascun paese coinvolto. La prospettiva dello *spazio della cooperazione* cambia, così come cambia *la linea orizzontale del tempo della cooperazione* (la durata del progetto). Vale a dire i coordinatori parlano tutti di **un prima** e **un dopo** rispetto all'esperienza europea con Erasmus+. Ciò significa che qualcosa è cambiato. A noi interessa quel *qualcosa,* legato imprescindibilmente alle esperienze fatte, scelte condivise, opere di ingegno create insieme, prodotti (tangibili o meno), strumenti innovativi che si caratterizzano per la loro trasferibilità e adattabilità. Alcuni esempi per tutti: la robotica come pratica motivazionale per gli studenti (con un target group specifico per accrescere la presenza femminile nelle discipline matematico-tecnologiche STEM) per migliorare il loro rendimento in ambito scientifico, rendendo affascinanti i principi matematici e fisici indispensabili alla robotica, in questo caso applicata alla didattica (è stato realizzato un curriculum verticale). Molte scuole coinvolte, autorità educative (USR) e stakeholder di settore. Prossima tappa, l'applicazione a livello di sistema delle prassi didattiche e metodologie interdisciplinari. Altra esperienza (ma tutte le esperienze progettuali sono accomunate da approcci innovativi che sperimentano e producono effetti e benefici a più livelli), è quella relativa alla didattica degli scacchi nella scuola primaria. In questa attività progettuale ogni docente diventa un portatore sano di strategie e metodologie da trasferire ai colleghi che potranno sperimentarle in classe. Ancora una buona pratica, una cooperazione tra università europee, penitenziari e il Ministero della giustizia per la definzione di un corso come approccio formativo e metodologico per l'educazione in carcere, un piano strategico per rendere organica, a livello nazionale (livello sistemico), la formazione di docenti, operatori e i detenuti (in particolare migranti).

Cosa è successo quindi a livello di impatto sul sistema educativo e formativo?

Su questo aspetto molto lavoro è ancora da fare, molti i canali di comunicazione mancanti tra autorità nazionali e il gruppo di innovatori ed esperti di cooperazione europea che sperimentano, partendo da conoscenze già assimilate, innesti nuovi e risposte più convincenti e trasferibili a un pubblico più largo di studenti, docenti e istituzioni. Qualche lenta ma rassicurante reazione sta avvenendo a livello sistemico, che può e deve fare ben sperare su possibili adeguamenti e utilizzo delle pratiche didattiche e di apprendimento scaturite e sviluppate nei partenariati strategici.

Questa attività di indagine vuole essere un primo passo per rafforzare e ottimizzare l'impatto di intellectual output, nuovi e condivisi, funzionali alla modernizzazione dei sistemi e politiche educative. Nella proposta per il nuovo Regolamento[13], base legale del nuovo programma Erasmus+ 2021-2027, la linea di continuità programmatica e sostanziale la si ritrova negli obiettivi: «to increase the qualitative impact of the current programme, the future Erasmus+ should reach out more and better to people of different ages and from diverse socio-economic

13 - Proposal for a REGULATION OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL establishing 'Erasmus+': the Union programme for education, training, youth and sport and repealing Regulation (EU) No 1288/2013, https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=COM%3A2018%3A367%3AFIN

backgrounds. For school pupils Erasmus+ experiences have been an exception so far. As regards higher education students, trainees, apprentices. » Di conseguenza, «further efforts are needed to make the Programme more inclusive and further increase its efficiency, building on the excellent results achieved over the past 30 years by EU programmes in this field».[14]

In relazione al futuro Programma europeo si dibatte molto sulle nuove opportunità che la cooperazione internazionale rappresenta per riconoscere e sviluppare competenze spendibili in vari ambienti, «*cooperation between organisations and institutions is a catalyst for innovative ways to support learners in their personal, educational and professional development. It brings concrete positive effects for individuals, for example by empowering people with more key competences, reducing early school leaving, recognizing competences acquired through volunteering and non-formal learning increasing higher education attainment or implementing the Bologna reforms. It also facilitates the circulation of ideas and the transmission of best practices and expertise, thus contributing to a high quality education*».[15]

Questa esperienza di indagine e analisi, profondamente interessante e impegnativa per l'Agenzia Erasmus+, continuerà anche nei prossimi anni, per dare un valore e un significato sempre più importante alle esperienze progettuali di qualità, esempio e guida per tutti, esperti e meno esperti.

Foto 1: Coordinatori dei partenariati EdA e staff Erasmus+ Indire

Foto 2: Coordinatori dei partenariati Scuola e staff Erasmus+ Indire

14 - Proposal for a REGULATION OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL establishing 'Erasmus+': the Union programme for education, training, youth and sport and repealing Regulation (EU) No 1288/2013, p.3

15 - Proposal for a REGULATION OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL establishing 'Erasmus+', p. 4

Capitolo 3
I risultati dell'indagine nel settore dell'istruzione superiore

Luisella Silvestri

3.1 Premessa

L'Azione chiave 2 – Partenariati strategici per l'innovazione, introdotta con Erasmus+ nel 2014, raccoglie le esperienze maturate nel corso delle precedenti programmazioni comunitarie, integrandole con lo scopo di avere la massima risonanza tra i possibili portatori di interesse. Questa azione del Programma si pone come obiettivo la realizzazione e messa in atto di iniziative necessarie per dare risposte a quei fenomeni contingenti oggetto di obiettivi politici, come ad esempio: occupazione, crescita economica, discrepanza tra competenze richieste nel mercato del lavoro e quelle acquisite nei percorsi accademici, miglioramento della qualità e rilevanza dell'offerta formativa, introduzione di strumenti digitali e innovativi. I progetti approvati in Italia nell'ambito dell'Istruzione Superiore sono quasi raddoppiati tra il 2014 e 2018, nonostante il limite rappresentato dal finanziamento disponibile per questa azione, passando da 9 a 16, a fronte però di una richiesta che supera di quattro volte il numero delle candidature effettivamente finanziate; sono stati selezionati per la rilevanza dell'idea proposta, la cui realizzazione deve avere un potenziale impatto significativo su più livelli e garantire risultati in termini di innovazione. Alcune Agenzie Nazionali hanno organizzato incontri per riflettere sui risultati dei partenariati strategici e quale debbano essere le condizioni affinché un progetto raggiunga gli obiettivi prefissati, sia sostenibile nel tempo, e possa essere trasferito in altri contesti, attraverso anche una buona disseminazione e valorizzazione dei risultati.

Lo scopo del presente lavoro è indagare quale siano la ricaduta e l'effetto di un progetto di partenariato strategico, sia a livello dei singoli coinvolti direttamente che da un punto di vista sistemico, spostando l'attenzione alla comunità locale, nazionale, nonché europea. L'8 giugno 2018 l'Agenzia Nazionale Erasmus+ Indire ha organizzato un focus group con i coordinatori delle nove *Strategic Partnership* finanziate nell'ambito della Call 2014, ormai concluse, al fine di approfondire aspetti come impatto, sostenibilità e disseminazione dei progetti realizzati. I partecipanti sono stati invitati ad esprimersi su questi stessi temi anche attraverso un questionario[16] che ha anticipato l'incontro. Dall'analisi emerge un quadro positivo nel quale le caratteristiche, oggetto della ricerca, ricoprono un ruolo importante in tutte le fasi progettuali. Tuttavia, per ottimizzare i risultati raggiunti, è necessario uno stimolo ulteriore che, se da una parte riguarda la sfera economica, dall'altra mette in gioco altri soggetti che possano facilitare la ricaduta e trasferibilità dei prodotti.

3.2 Risultati del questionario sull'impatto e sostenibilità: una panoramica

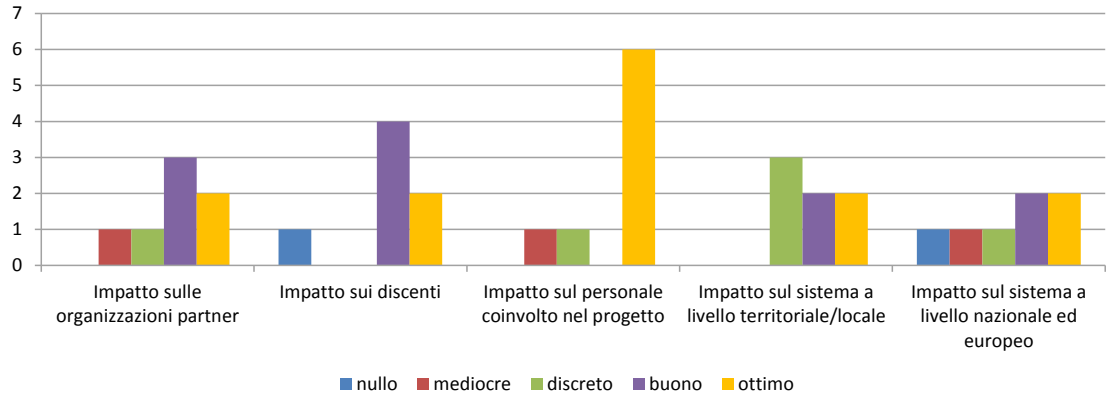
L'incontro dell'8 giugno tra l'Agenzia Nazionale Erasmus+ Indire e i beneficiari è iniziato con una presentazione dei risultati dell'indagine, attraverso la quale sono state raccolte sette risposte che si riferiscono a 6 dei 9 progetti partiti nel 2014, i primi in Erasmus+, di cui due terminati nel 2016 mentre sette l'anno successivo. Il quadro generale che emerge dall'analisi è complessivamente positivo anche se, in talune circostanze, vengono segnalate alcune criticità.

Fortemente legato alla tipologia del partenariato e al livello di affiatamento dei partner, l'impatto è più sentito sul piano individuale che a livello di organizzazione; infatti l'aspetto sul quale le opinioni convergono, dandone un giudizio molto buono, è la ricaduta sul personale coinvolto nel progetto, che, come si evince da alcuni commenti forniti dai partecipanti all'indagine, ha avuto modo di sviluppare nuove competenze e di condividere buone pratiche, attraverso le collaborazioni sviluppate con il partenariato. Per un coordinatore il progetto è stato il punto di partenza per la creazione, all'interno del proprio ente, di un team specializzato nella progettazione internazionale che è <<cresciuto man mano, ampliando le singole capacità>>.

16 - Le domande del questionario sono riportate alla fine del presente capitolo.

Alla domanda sugli eventuali outcomes sui discenti, vengono segnalati alcuni problemi emersi durante l'implementazione del progetto, legati per lo più a discrepanze tra i partner; tuttavia il giudizio fornito è mediamente più che discreto. Dai commenti emerge che questa tipologia di progetti Erasmus+ porta a risultati tangibili sul sistema a livello territoriale, favorendo un dialogo con le realtà locali, mentre è più contenuta la ricaduta su larga scala, sia sul piano nazionale che europeo (Fig. 1).

Fig. 1: Indagine sui partenariati strategici 2014, valutazione dell'impatto (domande 1-5, dato assoluto)



Se dal punto di vista dell'impatto i risultati variano da un progetto all'altro, riguardo la sostenibilità nel medio-lungo termine le risposte sono più omogenee, fornendone una valutazione molto positiva. A questo aspetto viene dedicata particolare attenzione per tutto il ciclo di vita del partenariato, a partire dalla fase iniziale; questo sforzo ha permesso ulteriori sviluppi dell'idea progettuale originaria, confluiti, in taluni casi, in successive candidature.

Anche se in una circostanza si è evidenziato lo scarso impegno da parte dei singoli partner, in generale le organizzazioni coinvolte hanno lavorato seguendo interessi comuni, ritenendo la sostenibilità una prerogativa imprescindibile in tutte le fasi del progetto. Le risposte concordano nel ritenere gli *intellectual output* realizzati innovativi e affatto obsoleti, utilizzabili nel tempo (Figg. 2 e 3).

Fig. 2 Indagine sui partenariati strategici 2014, valutazione della sostenibilità (domande 7-9, dato assoluto)

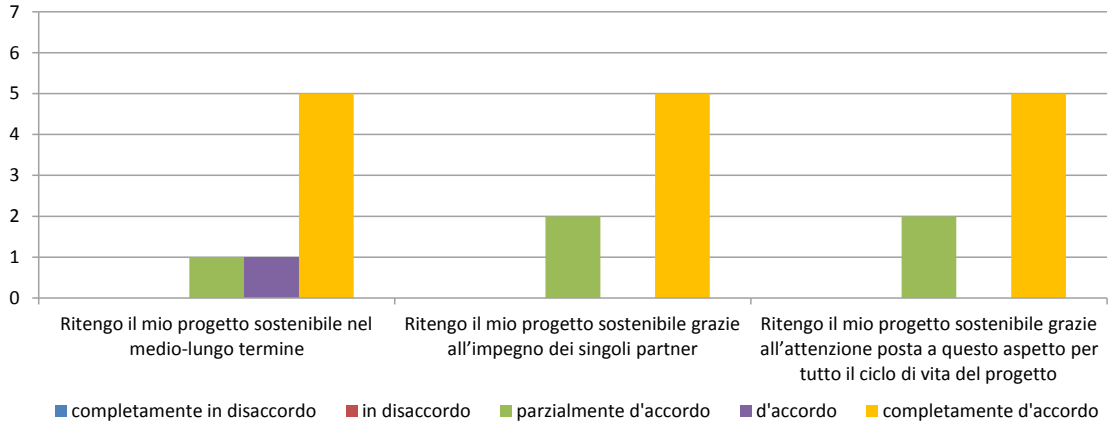
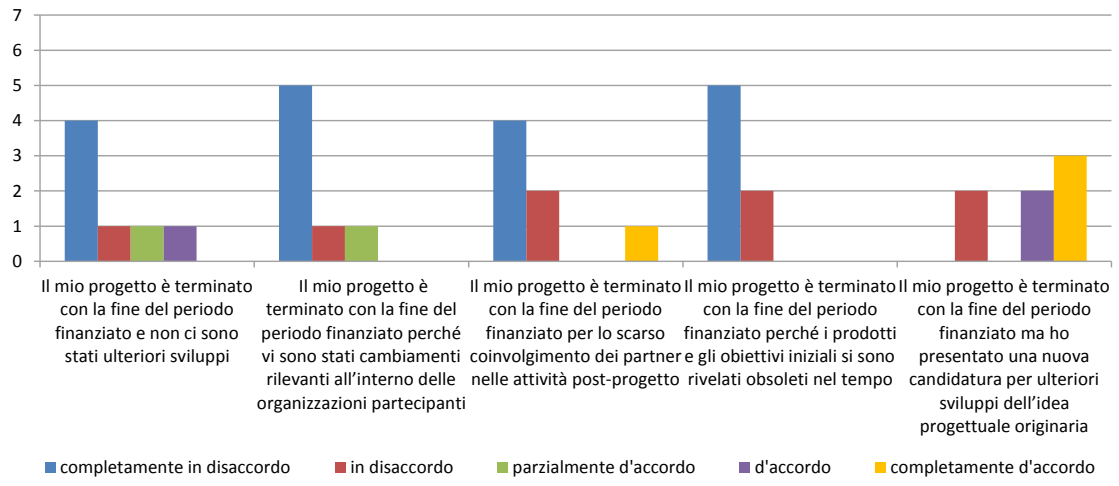


Fig.3: Indagine sui partenariati strategici 2014, valutazione della sostenibilità (domande 11-15, dato assoluto)



I partenariati strategici esaminati, in conclusione, hanno avuto effetti positivi a livello individuale, soprattutto sullo staff impegnato nel progetto. Hanno favorito collaborazioni con stakeholder locali, mentre è meno evidente l'impatto avuto sul sistema nazionale ed europeo. I prodotti si sono rivelati sostenibili e adattabili a nuovi contesti. Tuttavia emerge la necessità di una partnership robusta, costituita da organizzazioni ben assortite che seguano un modus operandi condiviso e ben strutturato.

3.3 Esiti del focus group

Hanno partecipato al focus group

8 giugno 2018 - Moderatrice: *Luisella Silvestri*

Referenti dei partenariati KA203 – Istruzione superiore

Francesco Girotti (Università degli Studi di Bologna), Geyleen Gonzalez (Eurosportello del Veneto), Stefano Lariccia (La Sapienza Università di Roma), Pietro Rossi (Ente per il Diritto allo Studio dell'Università Cattolica), Magda Mantegazza (Ente per il Diritto allo Studio dell'Università Cattolica), Andrea Marconi (Università degli Studi di Camerino), Sara Ramadori (Università degli Studi di Camerino), Sara Raponi (Università degli Studi di Padova), Paolo Vercesi (Fondazione Politecnico di Milano).

Per conto dell'Agenzia Nazionale Erasmus+: Fausto Benedetti, Valeria Biggi, Paolo Cavicchi, Angela Miniati, Claudia Peritore, Antonella Ratti, Alessia Ricci e Lorenza Venturi.

Domanda 1: *Qual è la strategia adottata durante il ciclo del progetto per avere la massima ricaduta a livello individuale, a livello organizzativo e a livello sistemico e dove sono stati raggiunti i risultati migliori? È realistico pensare ad impatto su larga scala?*

Riguardo all'impatto, i contributi forniti fanno spesso riferimento alla disseminazione e quanto questa, se pensata e organizzata per tutto il ciclo del progetto, permetta di raggiungere un'ampia gamma di soggetti interessati agli output dei progetti. In un caso sarebbe stato utile aggiungere, in corso d'opera, un nuovo membro dimostratosi molto motivato alla fase di disseminazione. Laddove si è segnalato scarso impatto, la motivazione è fortemente legata alle caratteristiche della partnership e alla natura del coordinatore che si è rivelato non in grado di valutare i risultati sui discenti perché con una mission diversa da quella richiesta dal partenariato stesso.

E se le aziende, che per vocazione vendono, non vedono di buon occhio progetti in *open resources*, aperti e disponibili, qualcuno suggerisce l'intervento dell'Agenzia Esecutiva (EACEA), che, con uno sguardo neutrale, potrebbe supportare la diffusione dei risultati. Un'altra parola chiave che è emersa dalla discussione è il raccordo con il territorio, fondamentale per avere la massima ricaduta dei progetti: più forte è la territorialità, quindi il collegamento con gli stakeholder locali, maggiori saranno le risposte positive e le possibilità di allargare la platea di beneficiari. Una volta che un modello è stato validato sarebbe opportuno tradurlo su scala più ampia, per avere un impatto nazionale e dare vita a progetti successivi.

Domanda 2: *Quali sono i fattori chiave perché il progetto sia sostenibile e non termini con la fine del finanziamento?*

In merito alla sostenibilità, la difficoltà principale che viene segnalata è far convergere i risultati a livello nazionale e mettere a sistema i prodotti realizzati. È necessario creare ponti di contatto, mettere in campo nuovi attori che facciano da facilitatori. Dagli stessi output accademici delle varie azioni progettuali si può costruire una struttura a matrice in grado di alimentare, attraverso prodotti e risultati dei diversi progetti, una nuova cultura partenariale e collaborativa che può portare alla realizzazione di una vera e propria "comunità Erasmus" da cui, eventualmente, fare leva per una nuova programmazione che, a quel punto troverebbe un humus progettuale e una expertise completamente diversa e più pronta nel vasto panorama comunitario.

Lavorare per buone prassi potrebbe essere la via giusta, cercando di superare anche il fatto che stiamo parlando di progetti non esclusivamente italiani ma solamente a coordinamento italiano. Il processo potrebbe essere facilitato dalla stessa Agenzia Nazionale, il cui sostegno agevolerebbe la spinta, già esistente, dal basso verso l'alto, da cui devono partire anche impatto e sostenibilità. Se la priorità è capitalizzare i risultati, una soluzione potrebbe essere quella di coinvolgere i capofila dei progetti ritenuti migliori in partenariati di trasferimento attraverso una successiva Call ristretta. Un altro aspetto emerso dalla discussione è che i partenariati strategici, pur se internazionali, sono contenuti nelle dimensioni rispetto a progetti di natura diversa, pensati su grande scala. Tuttavia, sebbene piccoli, sono tanti e distribuiti in più Paesi e allora perché non pensare di convogliarli in tavoli tematici di discussione? L'idea di condividere le informazioni a livello europeo ha trovato consensi tra i partecipanti al focus group, e c'è chi ha suggerito di farlo durante l'implementazione dei progetti stessi, in modo tale da avere maggiore incisività. Proprio per evitare di agire a compartimenti stagni e cercare di interagire con altre realtà, sarebbe utile conoscere le date e gli item dei *multiplier events* organizzati nell'ambito delle altre strategic partnership. Per alcuni la condivisione dei prodotti non è un processo semplice ma necessita di un coordinatore *super partes* in quanto sono output intellettuali. Secondo un approccio diverso, attribuire un "brand" al prodotto realizzato potrebbe garantirne la sostenibilità, così da poterlo mettere sul mercato e assicurare la continuità nel tempo di quanto creato mediante il progetto comunitario.

Domanda 3: Come avete pensato il piano di disseminazione? Ha dato i risultati attesi?

La priorità è individuare il target e avere la capacità di coinvolgere i portatori di interesse. Le difficoltà segnalate nella diffusione dei risultati tra docenti e studenti, possono essere superate attraverso una pianificazione iniziale che ne tenga conto; ad esempio prevedere crediti o il rilascio di open badge per gli studenti che partecipano agli incontri di promozione dei progetti potrebbe essere una delle possibili soluzioni. Opinione diffusa è che la disseminazione funziona se tutto il partenariato se ne fa carico, non solo il coordinatore; è fondamentale, quindi, far recepire quale sia il vantaggio di una buona promozione dei risultati finali raggiunti. La stessa architettura del progetto limita una disseminazione su ampia scala, dal momento che non è possibile organizzare i eventi moltiplicatori in un altro Paese fuori dal partenariato. È stato da più parti sottolineato che sarebbe utile rivedere l'aspetto finanziario, in quanto non è previsto un budget ad hoc, nonostante siano necessarie tante ore di lavoro per giorni/uomo per gestire una buona valorizzazione dei progetti. Anche se non rappresenta l'unica soluzione, l'introduzione, in futuro, di uno strumento economico faciliterebbe l'azione di disseminazione, che acquisterebbe anche più importanza se sostenuta da una forma di finanziamento: allo stato attuale, per alcuni, sembra quasi un'attività accessoria.

Alla luce delle diverse osservazioni riportate, i partecipanti hanno dimostrato molto interesse all'ipotesi di assegnare un finanziamento per uno o due anni a sostegno delle attività di disseminazione dei progetti ritenuti particolarmente validi attraverso un meccanismo premiale.

Domanda 4: *Cosa pensate della piattaforma europea di disseminazione dei progetti Erasmus+? Secondo voi è uno strumento valido?*

In generale, dalle opinioni espresse, quello che emerge è che la Piattaforma viene utilizzata più come repository che come mezzo per networking. Interessante la motivazione che sta alla base di questo approccio, secondo la quale più che seguire vie già tracciate sia più efficace perseguire idee che nascono fuori dai binari, così come lo è l'iniziativa che parte dal basso.

3.4 Innovazione e impatto dei partenariati strategici: il punto di vista europeo

Valeria Biggi, Antonella Ratti

Il tema dell'impatto e della sostenibilità dei partenariati strategici per l'innovazione è stato oggetto di ampia riflessione a livello europeo. Agenzie Nazionali e organizzazioni beneficiarie sono state, infatti, sollecitate - sin dagli esordi del programma Erasmus+ - ad interrogarsi sull'importanza di tale aspetto e sulla capacità dei progetti finanziati nell'ambito dell'Azione Chiave 2 "Cooperazione per l'innovazione e lo scambio di buone pratiche" di contribuire allo sviluppo di risultati durevoli e trasferibili per il sistema di istruzione superiore europeo.

La chiusura dei primi progetti presentati nella Call 2014 è stata l'occasione per stimolare il dibattito sul punto e comprendere la portata di quanto realizzato, in linea con gli obiettivi del Programma. Momenti di confronto con i coordinatori dei progetti e gruppi di lavoro dedicati hanno visto, così, le Agenzie Nazionali interrogarsi anzitutto sul concetto di innovazione. Quest'ultima è apparsa fin da subito connessa a più elementi, tutti egualmente e distintamente fondamentali: dalla scelta della tematica affrontata alla composizione del consorzio, così come all'area disciplinare impattata e agli strumenti e metodi utilizzati per la realizzazione degli scopi progettuali. Affinché l'innovazione riferita si traduca, altresì, in termini di impatto e sostenibilità, un approccio condiviso sul piano europeo ha fatto emergere come sia parimenti necessario che alcune condizioni siano soddisfatte, qualunque sia, pertanto, la componente innovativa prevalente del partenariato. Così, se per un partenariato costituito da organizzazioni nuove al Programma (cosiddette "*newcomer*") ci si attende che l'impatto di quanto conseguito a livello progettuale sia visibile, in particolare, sulle organizzazioni stesse e sugli individui che hanno dato impulso al progetto, partenariati rappresentanti enti dalle maggiori disponibilità – tanto gestionali quanto finanziarie – devono poter riflettere, più ampiamente, strategie di internazionalizzazione istituzionali, tali da garantire una tenuta dei risultati progettuali ben oltre la fine del finanziamento comunitario. Da ciò consegue che un progetto di partenariato strategico che risponda a tali caratteristiche, lungi dall'essere un "one-man show", deve essere il riflesso di una visione più ampia ed essere, perciò, ancorato ad obiettivi che sono essenzialmente istituzionali.

Quello che emerge dagli incontri internazionali Erasmus+ sui risultati dell'azione chiave 2 - Partenariati strategici[17] è che il beneficio più atteso e di successo è l'impatto sulle organizzazioni coinvolte e sui singoli partecipanti; il raggiungimento di questo risultato è strettamente correlato all'aumento e al miglioramento della politica internazionale di ogni beneficiario.

Punto di vista condiviso è che il coinvolgimento degli stakeholder sin dall'inizio delle attività progettuali, dopo una buona analisi dei bisogni, è senza dubbio molto utile per avere la massima ricaduta dei risultati; operazione non facile, in quanto è legata alle Agende delle parti potenzialmente interessate (Ministeri, dipartimenti governativi, mondo del lavoro).

17 - Transnational Cooperation Activity: Dissemination, Sustainability and Impact in Erasmus+ Strategic Partnerships (KA2), 16/17 May 2018 in Bonn; Meeting annuali delle Agenzie Nazionali. Inoltre la Commissione ha costituito un gruppo di lavoro nel quale è presente l'Agenzia Nazionale Erasmus+ Indire - Istruzione Superiore

Opinione diffusa è che l'impatto del progetto si fermi al livello locale, che è, a volte, addirittura essenziale per l'attuazione del progetto. Anche in questo caso l'argomento trattato fa la differenza e i risultati raggiunti possono avere effetti a più ampio respiro se coincide, ad esempio, con le priorità nazionali. La trasferibilità dei risultati è fondamentale se lo scopo è quello di aumentare la dimensione internazionale delle organizzazioni partecipanti.

Riguardo alla sostenibilità, ovvero la capacità dei risultati di un progetto di continuare dopo la fine dei finanziamenti UE, sono emersi alcuni fattori chiave: fondamentale è la strategia di internazionalizzazione delle organizzazioni partner, quindi tanto più c'è una spinta in tal senso tanto più i progetti hanno un impatto nel lungo termine; è necessario, inoltre, avere il sostegno degli organi apicali delle istituzioni partecipanti in modo tale da aiutare i progetti a sviluppare potenziali sinergie con altri progetti gestiti dall'organizzazione e ad integrare i risultati nell'offerta istituzionale/accademica.

Per il buon esito del progetto e la sua continuità nel tempo, è importante che le organizzazioni rendano attraente per il loro personale la partecipazione a progetti internazionali: lo staff si deve sentire motivato e coinvolto nella *mission* del progetto. Il processo di pianificazione per la sostenibilità dei progetti deve iniziare con largo anticipo; in questo senso, i coordinatori dei progetti dovrebbero essere consapevoli che è necessario rivedere costantemente i risultati e utilizzarli come strumenti di divulgazione da condividere con le parti interessate; non devono, inoltre, sottovalutare il potenziale del coinvolgimento e della partecipazione di gruppi target e parti interessate nello sviluppo e nella sostenibilità dei loro progetti, in quanto il feedback di questi ultimi aiuta a preservare i progetti da qualsiasi deviazione dagli obiettivi iniziali e li mantiene focalizzati sulle esigenze attuali. Un altro fattore cruciale per la sostenibilità risiede nell'idea progettuale stessa, ovvero un'idea di progetto dovrebbe essere presa in modo prioritario in considerazione dell'impatto e della sostenibilità stessa; la promozione dei risultati può contribuire a migliorare la capacità dei progetti di raggiungere un pubblico più ampio e ottenere ulteriore sostegno.

3.5 Conclusioni

Dalla discussione è emerso come impatto, sostenibilità, disseminazione, nonché valorizzazione, dei progetti, comunichino tra di loro e come non si possa scindere un aspetto dall'altro. Sono aspetti che ricoprono un ruolo importante nella valutazione di una candidatura di un progetto di partenariato strategico, così come nella valutazione finale del progetto concluso. È opportuno, dunque, interrogarsi sugli esiti di una Strategic partnership Erasmus+ in considerazione di queste caratteristiche, allo scopo di avere il massimo rendimento dei finanziamenti europei, adottando, tuttavia, un approccio realistico.

L'incontro dell'8 giugno si è rivelato molto proficuo, con osservazioni estremamente pertinenti che hanno portano a proposte concrete. Ha riscosso consensi l'idea di organizzare incontri tematici internazionali anche durante l'implementazione delle attività progettuali, in modo da favorire la "fertilizzazione reciproca" tra progetti incentrati su materie simili al fine di stimolare nuove sinergie. Nell'ottica di capitalizzare i risultati e quindi di ottimizzare il finanziamento europeo, è necessario seguire la logica delle buone prassi, introducendo Call successive ristrette, destinate solo ai capofila dei progetti migliori, per far convergere le idee buone in partenariati di trasferimento. Fare rete, conoscere il territorio e avere forti legami con i portatori di interesse locali, sono aspetti fondamentali perché gli outcome possano avere la massima ricaduta sui beneficiari, in particolare quelli indiretti. È necessario creare ponti di contatto che possano agevolare la diffusione dei risultati con il sostegno di soggetti che abbiamo il ruolo di facilitatori. Una forma di sostenibilità proposta è quella di "brandizzare" il prodotto finale, metterlo quindi sul mercato e garantirne, in questo modo, la continuità nel tempo. Inoltre, investire sulla flessibilità degli outcome e creare modelli che possano essere trasferiti in altre realtà, è la chiave per renderli sostenibili nel medio-lungo termine.

Opinione condivisa è che la promozione dei progetti debba essere sostenuta economicamente, destinando un budget specifico per le attività di disseminazione, da gestire una volta concluso il periodo contrattuale. Sarebbe,

dunque, auspicabile almeno per i progetti che si sono distinti, prevedere un finanziamento a sostegno delle iniziative di promozione.

Dagli incontri internazionali sugli stessi temi è emerso, inoltre, che il buon esito del progetto è legato alla strategia di internazionalizzazione delle organizzazioni partner e al livello di coinvolgimento degli organi apicali delle istituzioni, in quanto il loro supporto è fondamentale affinché i risultati dei progetti vengano assorbiti nell'offerta accademica e si creino canali di comunicazione tra progetti gestiti dalla stessa organizzazione.

Partendo proprio dagli output accademici dei progetti, organizzati a matrice, è decisamente auspicabile la realizzazione di una *comunità Erasmus* attraverso una nuova cultura partenariale e collaborativa.

Il focus group si è concluso con l'auspicio di dare seguito alla discussione, organizzando incontri internazionali di approfondimento promossi dalla stessa Agenzia Nazionale Erasmus+ Indire.

Capitolo 4
Il punto di vista dei coordinatori dei partenariati che hanno lavorato all'indagine

C.A.S.T.L.E. - Una scacchiera per impare e apprendere a scuola

Alessandro Domenici, "Alfiere Bianco" Società dilettantistica per il gioco degli scacchi, Savigliano (CN)

Il progetto C.A.S.T.L.E. - *A chess curriculum to advance students' thinking and learning skills in primary education* - è nato dall'idea di utilizzare il gioco degli scacchi come strumento pedagogico nella scuola primaria. Il progetto, dal 2014 al 2017, è stato dinamicamente rivolto agli insegnanti, sotto la spinta iniziale di tre partner in possesso di una grande esperienza in campo scacchistico e scolastico: L'Alfiere Bianco in Italia, la Deutsche Schulschachstiftung in Germania e il Club Ajedrez 64 Villalba in Spagna. Le scuole partner sono state: I.C. "Muzzone" di Racconigi (CN), CEIP San Miguel Arcangel di Villalba (Madrid) e Grundschule Gärtnerplatz di Monaco di Baviera. Il punto di avvio condiviso è scaturito dalla convinzione che gli scacchi a scuola nutrano la crescita degli individui, coinvolgendo e migliorando alcune delle abilità peculiari della natura umana: in ambito logico matematico, metacognitivo, psicomotorio e sotto il punto di vista sociale e relazionale.

Attualmente, in Europa, la modalità più diffusa per l'avviamento dei progetti "Scacchi a Scuola" si basa sugli istruttori di scacchi, introdotti nelle scuole come esperti esterni, con un costo per le amministrazioni scolastiche non indifferente. Il progetto CASTLE è riuscito a suggerire una valida alternativa per affermare l'uso pedagogico del gioco degli scacchi nelle scuole: i 45 insegnanti del progetto sono stati messi in grado di portare le varie attività previste nelle loro classi in modo completamente autonomo e in orario scolastico, intravedendo a fine progetto anche la possibilità che essi stessi possano, in futuro, diventare formatori dei loro colleghi nella scuola.

Le opere d'ingegno, che sono state prodotte a supporto della didattica in classe, si sono rivelate efficaci e sono state realizzate tramite diversi gruppi di lavoro basati sull'interazione tra le esperienze degli insegnanti e degli istruttori di scacchi. Sono stati prodotti due manuali di giocomotricità su scacchiera gigante, un manuale di "Scacchi sul banco" e una piattaforma web ("La casa degli scacchi di Vittorio") ad integrazione dell'attività in classe, nelle tre lingue del progetto. In aggiunta, come opera d'ingegno n. 5, è stato prodotto il report di analisi dell'impatto delle attività sugli alunni e sugli insegnanti.

I partner atti a valutare le ricadute delle attività scacchistiche sulle aree summenzionate sono stati l'Università degli Studi di Torino (Prof. Trinchero) e due partner provenienti da Ministeri dell'Istruzione: l'Ufficio Scolastico Regionale per il Piemonte (Dott.ssa Damiani) e la Dirección General de Innovación, Becas y Ayudas a la Educación (Dott.ssa Heras Lazaro) della regione di Madrid.

I risultati della sperimentazione sono stati molto positivi: nell'attività di giocomotricità su scacchiera gigante i bambini del gruppo sperimentale hanno migliorato le loro abilità psicomotorie in maggior misura rispetto al gruppo di controllo su tutti gli item rilevati con osservatore esterno, mentre in ambito logico-matematico e meta-cognitivo vi sono stati risultati indubbiamente positivi anche se, rispetto alla giocomotricità, in misura meno costante. Per quanto riguarda invece i questionari, sottoposti ai docenti ed inerenti alla ricaduta del progetto sulla loro professionalizzazione, in sintesi, si sono evidenziate completa soddisfazione per le attività del progetto CASTLE. Si

sono messe in luce (nel 88% dei casi) l'adeguatezza degli insegnanti nel trasferire le competenze acquisite verso i loro colleghi e, soprattutto, la percezione di un "vantaggio" per gli studenti, rapportabile alle seguenti dimensioni: clima di classe; collaborazione tra pari; partecipazione e coinvolgimento di tutti gli allievi, anche quelli con difficoltà; sviluppo di competenze trasversali.

La partecipazione al progetto della FIDE (Federazione Internazionale degli scacchi) in qualità di stakeholder sin dall'inizio, ha incrementato moltissimo l'interesse verso CASTLE a livello internazionale, e per prima la FIDE ha ufficialmente inserito la giocomotricità su scacchiera gigante nel programma mondiale di formazione insegnanti (*Early Years Skills Program*, ays.fide.com).

L'Unione Scacchistica Europea (ECU) ha inserito il progetto CASTLE nella conferenza tenutasi presso il Parlamento Europeo in Bruxelles il 24 febbraio 2016, approvando anch'essa in modo ufficiale il programma CASTLE per gli insegnanti nel proprio *School Chess Teacher Certificate*. In Italia la Federazione Scacchistica Italiana ha inserito l'intero curriculum di CASTLE nel proprio sito, consigliandone l'utilizzo per la formazione degli insegnanti.

In generale, sia per Alfiere Bianco che per gli altri partner di progetto, avere dei modelli didattici innovativi e nel contempo già testati e validati da opportune misurazioni, è senz'altro di aiuto nella formazione degli insegnanti e nell'uso degli scacchi in classe come strumento educativo. I progetti di formazione e aggiornamento sono parte integrante delle attività di tutti i partner del progetto: l'utilizzo della giocomotricità su scacchiera gigante, così come il gioco degli scacchi e la piattaforma web "La casa degli scacchi di Vittorio", sta stimolando positivamente la progettazione in tal senso. Le scuole partner e stakeholder hanno preso spunto dall'esperienza di CASTLE, per progettare nuove attività in modo autonomo, creando percorsi innovativi legati all'uso pedagogico degli scacchi, in alcuni casi con una finalità maggiormente orientata verso l'inclusione sociale e l'integrazione (in Italia, ad esempio, tramite i PON).

Sono molti i corsi di formazione per istruttori di scacchi FSI/CONI già realizzati in Italia (Piemonte, Marche, Calabria, Sicilia e Friuli Venezia Giulia), e per analoghe tipologie in procinto di realizzazione in Spagna, Germania, Svizzera, Svezia e Olanda (con richieste addirittura dalla Bolivia e da Trinidad & Tobago), sulla didattica espressa da CASTLE.

I canali federali nazionali scacchistici, complice la diffusione internazionale sopra menzionata, hanno già compreso il valore degli esiti e sembra che il progetto abbia contribuito in modo innovativo alla "routine" formativa sia del mondo della scuola che delle federazioni scacchistiche. Per dare costanza al progetto CASTLE, che è essenzialmente un progetto di formazione degli Insegnanti, vi è la necessità di aumentare la sua diffusione sia in ambito nazionale che internazionale.

È già iniziata la traduzione delle opere d'ingegno in lingua inglese, lingua che non era prevista dal progetto, ed è prossima la rielaborazione del sito www.castle-project.eu, in modo che la nuova piattaforma di comunicazione possa contenere tutti i dati e gli accessi ai materiali in modo organico e maggiormente funzionale per il mondo della scuola. I due importanti riconoscimenti di Erasmus+/ Commissione europea ottenuti dal progetto, cioè "Good Practice" e "Success Story", permetteranno di ampliarne la visibilità e sarà fondamentale poter raggiungere un alto numero di insegnanti grazie all'interesse che, ci auguriamo, potrà giungere dai settori educativi dei Paesi Membri e dal Miur.

Per assicurare continuità al progetto sarà molto importante, nel prossimo futuro, poter coinvolgere nella Formazione CASTLE un buon numero di docenti, affinché possano sperimentare le attività del modello, portarle nelle loro classi con successo ed infine veicolare verso i loro colleghi l'uso pedagogico del gioco degli scacchi.

In ambito nazionale, abbiamo già comunicato alle scuole italiane la possibilità dell'utilizzo gratuito dei manuali e dei video prodotti da CASTLE, suggerendo contemporaneamente la possibilità di realizzare dei corsi di formazione insegnanti riconosciuti dal Miur tramite la piattaforma SOFIA, poiché ogni istituto scolastico pubblico ha la possibilità di organizzare tale tipologia di corso, permettendo l'utilizzo della Carta Docente per sostenerne i costi. Avremo anche modo di comunicare con numerosi Docenti tramite la piattaforma eTwinning, grazie a webinar[18] promosso dalla Agenzia Erasmus+ Indire nel prossimo ottobre.

18 - La registrazione del webinar è disponibile nella piattaforma e.Twinning, http://etwinning.indire.it/supporto-e-formazione/formazione-online/webinar/, *NdR*

In ambito internazionale, Alfiere Bianco parteciperà, nell'ambito delle prossime Olimpiadi degli Scacchi (settembre/ottobre 2018 Batumi, Georgia), alle due assemblee generali di FIDE ed ECU per diffondere maggiormente il modello CASTLE presso le 155 federazioni scacchistiche che saranno presenti, provenienti da tutto il mondo, con l'auspicio che possano utilizzarlo e diffonderlo anche presso i loro rispettivi ministeri dell'istruzione.

In ultima analisi CASTLE vuole essere un aiuto nel cambiamento delle politiche educative degli Stati, in completa sintonia con la Dichiarazione del parlamento Europeo del 15/03/2012, che invita all'introduzione di "Scacchi a Scuola" nei sistemi educativi degli Stati Membri, suggerendo un modello di facile impiego, creato appositamente e testato con precisione (oltre 8.000 strumenti di misurazione compilati e analizzati in tre anni), senza costi legati ad esperti esterni e che può essere diffuso autonomamente dagli istituti scolastici, al loro interno ma anche verso altre scuole collegate.

School & Work - Collegare le competenze acquisite a scuola e nel mondo del lavoro

Giuseppe Italiano, CIPAT– Consorzio Istituti Professionali Associati Toscani, Firenze

La tematica del progetto "School & Work" è di estrema importanza e attualità per la scuola italiana, al di là delle contingenze e delle polemiche. Collegare le competenze acquisite a scuola con il mondo del lavoro, sia come strumento in uscita sia come momento di orientamento e potenziamento individuale, rappresenta una sfida, in primo luogo per i docenti e per la loro crescita culturale. Il progetto su queste tematiche ha realizzato strumenti generali di orientamento (linee guida, corsi on line di formazione) ma anche prodotti spendibili a livello didattico (interviste, testimonianze, ricerche sui profili professionali, test sulle attitudini e sulle competenze) in una sinergia e confronto continui con i partner del progetto.

Le scuole coinvolte nel progetto, facenti capo al Consorzio Cipat, hanno avuto modo di partecipare all'elaborazione dei prodotti (in particolare due istituti professionali, il Polo "L. Bianciardi" di Grosseto e il Professionale "F. Datini" di Prato) coinvolgendo direttamente le classi e i docenti nell'elaborazione dei prodotti, poi testati in via sperimentale nell'ambito delle classi maggiormente coinvolte nell'alternanza scuola-lavoro (classi quarte).

Altri istituti e figure collegate alla scuola (si pensi ai percorsi drop-out o ai counselor) hanno avuto modo di utilizzare attraverso le risorse online messe a disposizione le varie sezioni del portale web dedicato. In tal senso, la sezione dei test sulle competenze e sulle attitudini ha rappresentato lo strumento maggiormente utilizzato e diffuso nell'utilizzo concreto.

Per i docenti, sempre coinvolti attraverso iniziative di diffusione promosse dal Cipat, sono risultati particolarmente apprezzate le risorse del corso di formazione, disponibile anche in Italiano. Questa sezione, frutto ancora una volta delle sinergie fra i vari partner, ha permesso di avviare una riflessione sul bagaglio che il docente deve acquisire o potenziare nella delicata fase di costruzione per i propri studenti di un progetto personale. Gli studenti hanno apprezzato in particolar modo la sezione dei video, mirati a proporre storie di successo nei vari settori lavorativi, dall'ottica del collegamento con la formazione scolastica, con le abilità trasversali, con le capacità di mettersi in gioco anche dopo insuccessi e difficoltà. Oltre a video più istituzionali, sono stati proposti agli studenti video realizzati da loro coetanei, con relativo momento finale di discussione e riflessione. Dal punto di vista didattico, questa è stata la sezione oggetto di maggior apprezzamento, con la possibilità di utilizzarla in classe e di far nascere occasioni di dibattito proficue e animate.

Come Consorzio che aggrega più di 40 istituti in Toscana, il Cipat si è fatto da sempre promotore di iniziative di valorizzazione dei risultati di questi e altri partenariati strategici, nei quali le tematiche non sono mai settoriali e specifiche, ma abbracciano l'intera prospettiva del segmento formativo dai 14 ai 19 anni. Infatti all'interno di questi prodotti appare evidente la connessione con le strategie di contrasto alla dispersione e all'abbandono, attraverso metodologie didattiche e crescita culturale degli operatori coinvolti nella scuola (https://schoolandwork.pixel-online.org/)

Print Stem - Imparare le discipline scientifiche nell'era digitale

Cecilia Fava, IISS "A. Berenini", Fidenza (PR)

Alla base del progetto è stata l'analisi delle difficoltà riscontrate fra gli studenti europei per quanto riguarda le materie di ambito matematico e scientifico, che sono spesso causa di abbandono scolastico.

Come comprovato da recenti studi, infatti, in Europa nel 2009 il numero degli studenti con abilità insufficienti, secondo lo standard PISA (Programme for International Student Assessment), in ambito scientifico, era pari al 17%. In Italia la percentuale era più alta, si attestava attorno al 20%. I numeri della matematica sono i peggiori. Nel 2009 il numero di studenti che non aveva raggiunto un punteggio sufficiente in matematica in Europa era del 21%, mentre in Italia era del 25%.

La matematica in particolare, ma anche molte discipline scientifiche sono molto spesso percepite dagli studenti come qualche cosa di astratto e disconnesso dalle loro esperienze quotidiane, il che ha come conseguenza un disinteresse verso tali discipline e un loro progressivo abbandono, nonostante il loro ruolo chiave nello sviluppo economico, nella ricerca e per il mercato del lavoro.

Per questo diventa fondamentale per la scuola sviluppare metodologie formative che favoriscano interesse e motivazione per la matematica e le altre discipline scientifiche.

L'innovazione della tecnologia didattica e l'introduzione della tecnologia ICT possono rappresentare un efficace contrasto a tali difficoltà, favorendo la diretta applicazione dei concetti teorici alla realizzazione di un progetto o alla risoluzione pratica di un problema direttamente applicato alla vita reale, permettendo di capire l'utilità delle nozioni apprese, stimolando la creatività, la voglia di conoscere e l'autonomia.

A partire da recenti sperimentazioni condotte nel 2013 da 21 scuole del Regno Unito si sono quindi sviluppate, sperimentate e modellizzate soluzioni d'impiego delle stampanti 3D applicate alla didattica delle discipline STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics).

Si è lavorato secondo due logiche distinte e complementari:

a) logica del project work

b) logica di sperimentazione disciplinare, mediante cui si stampano oggetti tridimensionali che supportano l'osservazione riflessiva e la concettualizzazione astratta di concetti della matematica, della fisica e delle altre discipline scientifiche.

Il progetto ha coinvolto cinque istituti scolastici e 600 studenti tra i 14 e i 15 anni di età.

Oltre al nostro istituto - capofila - gli altri partner erano altri istituti scolastici (cinque), imprese e centri di formazione e servizi, e provenivano da sette paesi europei, Italia, Regno Unito, Spagna, Polonia, Turchia, Grecia, Repubblica Ceca.

Le attività svolte sono state di diverse tipologie:

Sperimentazioni guidate dagli alunni in logica di project working, in cui gli studenti propongono una serie di oggetti che vorrebbero stampare, in linea con obiettivi di apprendimento applicati alle discipline STEM e al proprio curriculum scolastico e i docenti offrono supporto nella scelta e valutazione di fattibilità. Gli oggetti scelti nei diversi Paesi hanno spaziato dalla bilancia (IIS Berenini), alle custodie per telefono cellulare, dai portachiavi alle tazze auto-riscaldanti...

Sperimentazioni guidate dai docenti per lo sviluppo di competenze di literacy matematica. La proposta viene dal docente in ordine a sviluppare qualcosa che sia connesso con la programmazione della materia in esame. Alcuni esempi: l'interpretazione geometrica della formula pitagorica (Epalchanion, Grecia), il piccolo razzo funzionante e lanciato (Kirby Stephen Grammar School, Regno Unito), i siti storici della città di Adana (Sabanci Kiz Tecnik Ve Meslek Lisesi, Turchia), i solidi geometrici di grandezze progressivamente dimezzate (IISS Gadda, Italia) e i solidi su piano inclinato (paradosso meccanico del doppio cono) (IISS Berenini, Italia).

Sperimentazioni guidate dai docenti per lo sviluppo di competenze di literacy scientifica: Sezione di edificio a due piani (Epalchanion, Grecia), Luce led 3D (Kirby Stephen Grammar School, Regno Unito), Tavola periodica (Sabanci Kiz Tecnik Ve Meslek Lisesi, Turchia), Cellula animale (IISS Berenini, Italia), Orbitali atomici (IISS Gadda, Italia).

Le opere d'ingegno sono state caricate in un portale open source (Thingiverse) con tutte le istruzioni per la replicabilità. Inoltre tutto il materiale in lingua inglese e italiana è presente nel sito http://www.printstemproject.eu/.

Si è organizzato un evento moltiplicatore, con invito rivolto a tutte le scuole della regione e con la presenza delle autorità scolastiche provinciali e regionali, del Comune, della Provincia e della Regione. Ai circa 70 partecipanti sono stati resi noti i risultati del progetto, e si sono poi svolti laboratori pomeridiani dimostrativi.

Oltre alla disponibilità in rete, le opere sono state diffuse mediante invio di materiali ai docenti che ne hanno fatto richiesta e sono stati tenuti interventi dimostrativi/corsi presso istituti d'istruzione secondaria di primo e di secondo grado che lo hanno richiesto, anche fuori provincia. Sulla stampa locale è stato dato ampio rilievo al progetto e agli eventi correlati. La presentazione del progetto è entrata a pieno titolo nelle attività di orientamento. Infine, a coronamento del progetto e per inserirlo in un più ampio contesto di collaborazione e comunicazione fra scuola e mondo produttivo, il convegno finale svolto presso la sede dell'Unione Industriali di Parma con presenze di alto livello quali il CEO della Dallara Automobili, Andrea Pontremoli.

Durante il progetto, nonostante o forse proprio a causa delle iniziali difficoltà, si sono attivate sinergie nuove tra i docenti di varie discipline e dei due comparti della scuola (tecnico e liceale). Sono state introdotte modalità di lavoro nuove dovute al modo in cui sono strutturate e devono essere realizzate le opere di ingegno (output). Inoltre le collaborazioni con i partner italiani e stranieri e la responsabilità di essere capofila e di governare tutto l'iter hanno indubbiamente innalzato il livello di consapevolezza e di "maturità" progettuale da parte di tutta la scuola (in quanto tutti, anche quelli non direttamente coinvolti, sono sempre stati tenuti aggiornati dello sviluppo di questo importante progetto).

Dopo la conclusione del progetto, il senso di soddisfazione di essere riusciti a realizzare compiutamente quanto progettato e aver avuto un'interessante ricaduta didattica, ha avuto un ruolo di volano per innescare altre progettualità di tipo europeo con alcuni dei precedenti partner e anche con altri nuovi.

Sono state attivate nuove collaborazioni e sono state anche messe in pratica delle procedure di pianificazione, organizzazione, realizzazione, diffusione, divulgazione, rendicontazione che hanno accresciuto il know how gestionale e amministrativo della Scuola.

Per ciò che riguarda gli studenti, essi erano consapevoli che la sperimentazione della propria classe si inseriva all'interno di un contesto in cui altri studenti come loro, in altri Paesi d'Europa, si stavano confrontando con la stessa sfida didattica e sapevano anche che i risultati del lavoro di tutti sarebbero stati condivisi. Tutto ciò ha accresciuto la motivazione, il senso di responsabilità e un costruttivo desiderio di produrre lavori di qualità. L'esperienza ha portato anche ad un miglioramento delle loro abilità linguistiche, delle capacità relazionali e ad un incremento dell'utilizzo di strumenti digitali.

A livello locale, regionale e nazionale attraverso il sito della Scuola e le newsletter, gli stakeholder sono sempre stati informati dello sviluppo del progetto e anche dell'esito molto positivo dello stesso, che è stato scelto come esempio di buona pratica europea per la conferenza di Bonn, che si è tenuta nella primavera scorsa. Il partenariato ne è stato molto gratificato e questo ha incentivato tutti a proseguire con la progettazione europea, in ambiti analoghi ma non solo.

Il tema di per sé, l'uso della stampante 3D nella didattica delle discipline STEM, ha senz'altro sollecitato altri ad avviare sperimentazioni autonome partendo dai nostri risultati.

All'interno dell'istituto, la stampante 3D è uno strumento a disposizione di chi se ne voglia servire come strumento didattico in analogia a quanto effettuato durante il progetto e già, in modo simile, si sta sperimentando in un altro progetto Erasmus KA2 + sull'uso dei droni nella didattica disciplinare (anche con alcuni dei precedenti partner). Quanto acquisito inoltre è già la base di partenza per il lavoro didattico e per altre progettazioni di tipo europeo e non. Da quel primo progetto europeo è scaturita la partecipazione ad

altri progetti europei e nazionali, in cui sono coinvolti alcuni dei docenti di Print Stem, ma anche altri, che beneficiano dell'esperienza dei colleghi nel precedente progetto Erasmus+.

In altri istituti, stiamo esportando – su richiesta - l'expertise maturata attraverso il progetto Print Stem.

Possiamo affermare che l'esito della sperimentazione sia stato quello di dare una maggior apertura all'Europa, una maggior capacità di lavorare in team, la crescita e l'ampliamento delle relazioni professionali tra i colleghi e di conseguenza lo sviluppo di capacità di confronto e condivisione.

La trasferibilità delle opere di ingegno prodotte, grazie al fatto che siano completamente reperibili sul portale Thingiverse e nel sito web dedicato, con minuziose descrizioni di materiali da usare e procedure, renderà possibile l'accesso e la riproduzione del progetto a chiunque fosse interessato, così da rendere possibile una sperimentazione su più vasta scala e la raccolta di dati ancora più significativi anche dal punto di vista quantitativo rispetto all'assunto iniziale.

Innovative Learning - Lezioni di apprendimento

Angela Nadia Cattaneo, Francesca Benedetti, Maria Giovanna Colombo, Elena Petruzio, Rita Reina. ITE "E. Tosi", Busto Arsizio (VA)

"Rethinking Education": un titolo impegnativo per il report della Commissione Europea, che sottolinea la necessità di ripensare i modelli di istruzione e di innovare le tecniche e le metodologie al fine di colmare sia il divario generazionale tra insegnanti e studenti "digitalizzati" sia il divario tra gli obiettivi perseguiti a scuola e le esigenze della società. Tutto ciò porta necessariamente ad analizzare il potenziale delle nuove tecnologie nell'insegnamento ed alla sperimentazione di nuove tecniche. Ripensare l'educazione oggi non può limitarsi all'uso strategico delle nuove tecnologie o delle risorse educative disponibili online, alla sperimentazione della "flipped classroom" od ad altre innovazioni finalizzate all'apprendimento flessibile. I sistemi educativi sono chiamati soprattutto a contribuire alla costruzione delle competenze chiave, sia di base sia trasversali. Una bella sfida questa per gli istituti economici che si traduce, in particolare, nella promozione dell'imprenditorialità e nello sviluppo delle competenze linguistiche.

Avendo presente questo quadro di riferimento il progetto ha individuato quali obiettivi chiave:

- dare impulso e sostegno ai cambiamenti in atto nell'attività didattica

- fornire materiali organizzati calandoli nella realtà didattica della scuola italiana

- fornire materiali innovativi caratterizzati dalla possibilità di adattarli alle classi e modificare nel tempo le lezioni

- offrire ai docenti materiali innovativi in lingua inglese utili a svolgere attività CLIL

- sviluppare le competenze digitali nei docenti e negli alunni

- fornire agli alunni una nuova opportunità di autoapprendimento, efficace perché sostenuto da una motivazione propria

A questo scopo sono stati progettati 20 *Learning Pathways* (percorsi di apprendimento) pensati e realizzati utilizzando Blendspace ed organizzati in unità di apprendimento utilizzabili in diversi percorsi, modificabili nel tempo ed adattabili alle diverse situazioni didattiche. I learning pathways, microlezioni EAS su modello tes: www.tes.com, sono disponibili in lingua inglese e si prestano alla didattica CLIL. Sono accessibili sul sito del progetto con link attivo dai siti delle scuole partner, sono stati realizzati da alcuni docenti, in parte con la collaborazione degli alunni, testati da altri e continuano ad essere fruibili e fruiti dai vari gruppi disciplinari.

Le discipline quali economia, scienze e studi sociali usano metodologie innovative attraverso casi di studio, per analizzare le situazioni socio-economiche, incoraggiare le competenze imprenditoriali e colmare il divario tra istruzione e vita reale. Dato che le scuole partecipanti hanno un focus sulle sfide economiche e tecnologiche il caso di studio sviluppato è la progettazione di una campagna di marketing su un settore rilevante in cui le scuole operano.

Le cinque campagne di marketing realizzate rappresentano un modello operativo dimostratosi utile a livello didattico ed alcune hanno visto la messa in produzione del prodotto da promuovere.

Nello specifico gli studenti della scuola coordinatrice hanno realizzato una mug con lo skyline degli edifici più rappresentativi della storia produttiva e sociale della città, gli studenti inglesi hanno invece prodotto una serie di gadget: sciarpe, biglietti augurali e buste con design inerente le tradizioni artistico culturali dei partner del progetto. I prodotti sono stati un utile gadget in ambito locale e internazionale e rappresentano un positivo messaggio pubblicitario/testimonianza della storia e delle tradizioni locali.

L'impatto è stato indubbiamente significativo e si può ricondurre ad una maggiore apertura da parte dei do-

centi ad utilizzare nella didattica quotidiana materiali disponibili in rete, accompagnata da un maggiore interesse per l'innovazione didattica e la sperimentazione e dalla disponibilità a progettare altri percorsi da utilizzare con i propri studenti o da condividere.

L'utilizzo dei materiali EAS nelle varie materie e nelle varie lingue ha costituito un patrimonio di materiali utili per le attività CLIL e una ampia gamma di esempi sulla base dei quali realizzare delle micro lezioni nell'ottica della *flipped classroom*. Ogni learning pathway è correlato di una scheda di programmazione nella quale vengono indicati i dettagli relativi all'utenza, ai prerequisiti didattici e linguistici, alle diverse fasi delle attività (preparatoria, operatoria, ricostruttiva) e alle modalità di valutazione. Questo ha facilitato l'utilizzo delle lezioni e la ripetitività del modello didattico da parte di altri docenti non coinvolti nella loro realizzazione con la speranza di incoraggiarli a crearne di nuovi.

Sono stati realizzati alcuni progetti in rete con scuole della provincia di Varese (REMO CLIL e "La città Ideale") che hanno ripercorso il modello di *Innovative Learning*. Alla proposta di predisporre percorsi formativi che utilizzassero materiale in open source e materiale originario hanno aderito altre scuole. Al fine di rendere fruibili i materiali sono state predisposte esercitazioni anche in veste di *game* con il vantaggio di avvicinare gli alunni a temi di studio o di approfondimento.

Durante l'evento di diffusione del progetto gli alunni hanno presentato i risultati ottenuti al termine del percorso svolto attraverso i *Learning Pathways* e la modalità *Innovative Learning*, mettendo in luce i punti di forza di un apprendimento di questo tipo. Essi hanno apprezzato l'approccio che porta a uno studio autonomo e ripetibile fino all'acquisizione dei contenuti. Alcuni alunni delle scuole coinvolte hanno particolarmente apprezzato il lavoro in un team internazionale, esperienza che mai avevano sperimentato in un contesto di studio ordinario.

L'impatto a scala locale e regionale è stato significativo a seguito delle attività di workshop organizzate, degli eventi moltiplicatori e degli incontri di promozione del programma Erasmus+ a cui i docenti dell'Istituto sono sovente chiamati in qualità di relatori.

L'impatto a scala nazionale è invece affidato principalmente all'Agenzia Nazionale, gli istituti coinvolti per quanto strutturati e ben organizzati nel diffondere i risultati e nel promuovere le innovazioni introdotte dal progetto non riescono ad avere un'eco di così vasta scala.

Particolare attenzione è stata dedicata all'individuazione dei diversi stakeholder: studenti di diversa provenienza geografica e tipologia di scuola, docenti di diversi ambiti disciplinari, rappresentati delle istituzioni scolastiche, Ufficio Scolastico Regionale, Ufficio Scolastico Territoriale, rappresentanti del mondo del lavoro.

La fase di testing ha visto coinvolte tutte le scuole partner, i percorsi sono stati testati da diversi docenti con i propri studenti e in occasione delle mobilità è sempre stata inserita una fase di testing.

I percorsi e la metodologia che sottendono sono stati discussi nei dipartimenti disciplinari ed utilizzati nello svolgimento dei moduli CLIL da parte di docenti e studenti delle scuole del territorio. Gli eventi moltiplicatori sono stati accompagnati da una fase di testing da parte di docenti e studenti delle scuole invitate. I percorsi di apprendimento e le campagne di marketing sono stati resi fruibili attraverso il sito del progetto dove sono disponibili i questionari di valutazione utilizzati in questa fase.

Al fine di valorizzare i materiali prodotti e sostenere le metodologie proposte nella logica del processo di continuità è in atto la divulgazione dei materiali stessi, affiancata da una fase di accompagnamento dei docenti che non hanno contribuito alla loro realizzazione per far comprendere la metodologia di utilizzo. Si prevedono inoltre momenti di aggiornamento mirati e di confronto sulle potenzialità delle OER e delle nuove metodologie di insegnamento.

I learning pathways prodotti continuano ad essere fruiti dai vari gruppi disciplinari, perciò più docenti che non erano stati coinvolti originariamente nel progetto, stanno usando questo materiale nelle loro classi ed hanno anche l'opportunità di adattare i materiali alle esigenze dei propri studenti.

Tutti i materiali sono accessibili sul sito del progetto il cui link è attivo sui siti delle scuole partner perciò fruibile da parte di tutti coloro che ne vedono l'utilità.

I learning pathways migliorano la dimestichezza con la rete e con le risorse digitali utilizzate, creano mag-

giore attenzione rispetto alla qualità delle fonti e apertura all' utilizzo di altri strumenti digitali analoghi ma con caratteristiche diverse.

La realizzazione del progetto "Innovative Learning" è stata dunque una esperienza feconda per 'ripensare l'educazione' nella costruzione di un sapere condiviso con gli studenti e con loro verificato e valutato, nell'attivazione di un processo di cooperative learning anche tra docenti, nella sperimentazione di metodologie didattiche innovative stimolate dall'utilizzo del digitale, anche nella modalità TEAL, nell'organizzazione di tempi e spazi di apprendimento funzionali all'idea di scuola flessibile e aperta a valorizzare esperienze di apprendimento diverse e varie e capaci di trasformare il sapere in saper fare e saper essere.

In particolare funzionali alla sostenibilità ed alla condivisione delle metodologie proposte sono risultati:

- la piattaforma di Istituto *Share@tosi* per condividere materiali prodotti da docenti e studenti

- la nascita dei "Caffè digitali" per scambio di buone pratiche didattiche che fanno uso delle nuove tecnologie

- la produzione di materiale in curriculum verticale per la diffusione della cultura della sicurezza, bando dell'Indire "MemorySafe school"

- la nascita di community di ricerca-azione che coinvolgono più scuole del territorio

- la sperimentazione di scuole aperte per progettare/studiare/sperimentare con Raspberry la modalità di formazione studenti/docenti utilizzata nel Debate

- l'assegnazione sperimentale di un monte ore ai coordinamenti disciplinari per la produzione di materiale CLIL.

CA@SE - Un modello di promozione dell'imprenditorialità sociale a favore dell'inclusione lavorativa dei migranti

Zsofia Jobbagy, "Il Girasole" Società cooperativa onlus, Firenze

Il progetto CA@SE - Competence assessment and social entrepreneurship ha avuto l'obiettivo di accrescere il potenziale di occupazione delle persone meno qualificate che lavorano nel settore sanitario e dell'assistenza tramite percorsi di imprenditoria sociale.

L'idea del progetto è nata dalla necessità dei partner, enti pubblici e privati di formare il personale (educatori, professionisti, coach del lavoro, assistenti e altri operatori del terzo settore) affinché siano in grado di:

1) valutare le competenze formali e informali delle persone meno qualificate che lavorano nel settore sanitario e dell'assistenza, soprattutto migranti;

2) offrire servizi di orientamento per supportare lo start-up di imprese sociali.

Il partenariato ha sviluppato le seguenti opere d'ingegno durante i due anni di progetto:

- Manuale di valutazione CA@SE che contiene il contesto legislativo nazionale in riferimento alla creazione d'imprese sociali, una sezione sulle diverse figure professionali nel settore sanitario e assistenziale con indicazione del livello EQF, i metodi di valutazione delle competenze delle persone.

- Manuale di formazione CA@SE, è uno strumento rivolto a formatori per aggiornare e qualificare educatori, orientatori, dipendenti pubblici e operatori del terzo settore e formarli nella valutazione delle competenze sia non-formali sia informali di persone con basse qualifiche (con riferimento specifico ai migranti) nel settore sanitario e assistenziale. Il manuale contiene un modulo per migliorare le competenze degli operatori nell'offrire orientamento e supporto a persone con basse qualifiche sull'avvio di imprese sociali partendo dalla stesura di un business plan. Il Manuale di formazione di CA@SE è stato testato in tutti i paesi partner utilizzando una metodologia di apprendimento mista "blended learning" (la quale ha previsto la combinazione di lezioni frontali e formazione a distanza) per la durata di 32 ore.

- Modello CA@SE di business plan sociale: è un modello di business plan che è stato utilizzato dai professionisti allo Sportello di orientamento di CA@SE attivato in ogni paese partner da marzo a ottobre 2017. I professionisti coinvolti allo Sportello sono stati precedentemente formati grazie alla Formazione Pilota e grazie all'evento di formazione congiunto dello Staff di tutte le organizzazioni partner tenutosi a Glasgow nel marzo 2017 e che ha rappresentato un importante momento di confronto Europeo tra professionisti del settore. Oltre al modello di business plan, si è sviluppato anche il Protocollo CA@SE, che fornisce le linee guida per organizzare e promuovere lo Sportello di orientamento CA@SE, infine si è organizzato un database CA@SE che è una raccolta di tutte le istituzioni private e pubbliche che offrono servizi alle imprese e di stakeholder disponibili sul territorio, per supportare la creazione d'impresa sociale o percorsi di auto-imprenditorialità.

Grazie alle opere d'ingegno ed in linea con l'obiettivo della Strategia europea ET 2020, il progetto CA@SE si propone di dare una risposta agli alti tassi di disoccupazione (10% della popolazione attiva che equivale a 23 milioni di persone in Europa e 12,8% in Italia), che riguardano soprattutto le persone con basse qualifiche, oltre ad affrontare il problema dell'invecchiamento della popolazione con la conseguente necessità di cura.

L'impatto del progetto è stato principalmente sulle istituzioni partner coinvolte e sul loro personale che ha beneficiato di un corso di formazione atto a migliorare le competenze professionali nell'ambito della valutazione delle competenze, dell'orientamento e dell'elaborazione di un business plan. A livello europeo sono stati coinvolti 154 professionisti in totale tra educatori, operatori sociali, tutor e dipendenti pubblici.

L'impatto a livello italiano è stato significativo, in quanto la cooperativa Il Girasole – il coordinatore del progetto – ha iniziato a offrire un servizio di orientamento per migranti e persone poco qualificate che

rimarrà attivo (su appuntamento) almeno fino alla fine del 2018. Sono nate anche delle nuove collaborazioni con i partner del progetto, con gli stakeholder identificati durante i due anni e con alcune strutture di migranti che sono state coinvolte sia durante corso pilota che durante il servizio di orientamento. Inoltre, lo Sportello di orientamento è stato pubblicizzato dal Consorzio Mestieri tramite i Centri per l'impiego a Firenze. Infine, i partner italiani hanno intenzione di presentare il Corso di formazione CA@SE all'interno dei fondi interprofessionali (FONCOOP) per poter continuare ad offrire la formazione ai propri dipendenti, volontari e altri professionisti anche dopo il periodo progettuale (almeno una volta all'anno). Il progetto ha avuto un impatto significativo anche sui destinatari finali: in totale 205 migranti e persone con basse qualifiche sono stati coinvolti allo Sportello di orientamento nei paesi partner e sono stati sviluppati 55 business plan a livello Europeo.

Uno degli obiettivi principali del partenariato è stato quello di rendere disponibili i prodotti del progetto CA@SE al pubblico. Perciò, tutti i prodotti e le opere d'ingegno sono scaricabili gratuitamente dal sito web del progetto (collegato ai siti web dei partner) e attivo per almeno 2 anni dopo la fine del periodo progettuale.

Le opere d'ingegno vertono su tematiche generali facilmente adattabili in tutti i contesti: come approcciarsi al gruppo target dei migranti, come aiutare la loro integrazione, come aiutarli nella ricerca attiva del lavoro, come fare la valutazione delle loro competenze, come migliorare le proprie competenze nell'ambito della comunicazione, della motivazione e dell'orientamento e come scrivere un business plan. L'unica sezione diversa per ogni paese è quella riguardante le questioni amministrative per quanto riguarda lo start-up d'impresa, all'interno del Modello Ca@Se di business plan sociale (O3).

Il progetto è stato presentato a quasi 400 stakeholder, tra cui enti pubblici, agenzie formative, centri di educazione per adulti, società private, università, camere di commercio, Ong, servizi sociali, organizzazioni e associazioni che operano nel settore della disabilità e della migrazione e centri per l'impiego. Grazie alla pagina Facebook, il sito del progetto e le varie e-newsletter inviate dai partner sono state raggiunte 52.000 persone a livello europeo. La pagina Facebook è diventato uno dei canali di comunicazione più importanti per informare gli stakeholder, i destinatari finali e il pubblico in generale sulle attività del progetto. Dal punto di vista qualitativo l'impatto principale del progetto è rappresentato dall'acquisizione di metodologie per valutare le competenze professionali e imprenditoriali nel settore socio-sanitario. Nel 2015, dopo l'approvazione di CA@SE, il partenariato ha creato e firmato un Piano di Sviluppo Europeo, per assicurarsi che i risultati del progetto continuino ad avere un impatto almeno fino al 2020. I risultati già raggiunti sono stati:

2016: l'approvazione di un progetto AMIF (*Asylum*, Migration and Integration Fund) "EU-ROADMAP: Refugees and Orientation, Assessment Desk, Methodologies, Activities and Participation", in cui sono coinvolti due partner (FormAzione Co&So Network - FCN e Bridges Programmes) e nell'ambito del quale è stato aperto uno Sportello di orientamento simile a quello di CA@SE in Italia, Scozia, Germania, Austria e Grecia, per offrire supporto all'impiego ai migranti e rifugiati in termini di valutazione delle competenze, 2017 l'approvazione di due progetti Erasmus+ KA2 che coinvolgono FCN nel partenariato: JOB TO STAY e FROM YOUTH TO WORK. JOB TO STAY promuove l'inclusione lavorativa delle donne rifugiate tramite lo sviluppo di un modello di valutazione delle competenze e il Manuale di valutazione di CA@SE è stata una base da cui partire. Mentre, il progetto "FROM YOUTH TO WORK" mira a fornire un servizio di orientamento a giovani svantaggiati (inclusi i migranti)

2018: l'approvazione di due progetti AMIF, "EU-VOICE: European Volunteering and Integration through Cultural Experience", "E.M.M.E: Enterprises Meet Migrants for Employment". I progetti coinvolgono Co&So (il consorzio di cooperative sociali a cui fa parte sia Il Girasole sia FCN) e, in parte, si baseranno sui risultati e sulle reti di organizzazioni sviluppate in CA@SE. La cooperativa Il Girasole, sta lavorando su una nuova iniziativa: quella di creare un'associazione di assistenti familiari (Associazione Badanti). Un impatto notevole è stato su Bridges Programmes, che ha rafforzato i legami con le aziende e, come risultato, il direttorato "Scottish Government Fair Work Directorate" ha visitato Bridges Programmes per conoscere gli strumenti di CA@SE e condividere i risultati con le organizzazioni che si occupano dei rifugiati siriani in

Scozia. Bridges Programmes attualmente sta collaborando con l'Aberdeenshire Local Authority, un ente pubblico del Nord della Scozia, per applicare le metodologie CA@SE nel lavoro con migranti. Infine, il Governo Scozzese ha approvato un nuovo progetto di sviluppo in cui Bridges sarà coinvolto per aiutare nella realizzazione di un servizio di validazione delle qualifiche acquisite oltremare. Gli strumenti CA@SE, in particolare il Manuale di valutazione, saranno presentati come buone pratiche e adottati. Il progetto CA@SE rappresenta un'importante innovazione per le organizzazioni coinvolte e per supportare l'occupazione di persone poco qualificate, oltre ad aver dato l'avvio a nuovi servizi in favore dei cittadini con meno opportunità e offerto concrete risposte nel settore sanitario ed assistenziale (http://www.case-project.eu/).

Valorize high skilled migrants - Potenziare il capitale di competenze

Claudia Ducange, "Fondazione Casa di Carità Arte e Mestieri" onlus, Torino

Il progetto ha indirizzato i propri interventi verso un target preciso: migranti con competenze professionali medio-alte che però faticano ad entrare nel mondo del lavoro o riescono ad accedere solo a posizioni lavorative al di sotto delle loro potenzialità. Si tratta di persone che, pur essendo high-skilled, sono considerate dal mondo del lavoro come *low-skilled*.

Gli obiettivi raggiunti sono stati: 1) favorire l'inserimento al lavoro di migranti con posizioni lavorative al di sotto delle reali competenze (o, in molti casi, esclusi da qualsiasi tipo di occupazione), promuovendo e valorizzando le soft skill da loro possedute come chiave di successo nell'accesso al mercato del lavoro; 2) sviluppare nelle organizzazioni approcci e servizi di assessment, formazione e inserimento al lavoro in particolare per l'inclusione lavorativa di soggetti *high-skilled* che però sono considerati *low-skilled* dal punto di vista occupazionale**:** 3) elaborare approcci e modelli per l'*assessment*, *empowerment* e promozione di soft skills e rivolti ad utenza migrante con profili medio-alti.

Opere di ingegno (IO – Intellectual Outuput):

IO1: Framework of Soft Skill required by Companies for High Skilled Migrants

Sviluppo di una ricerca rivolta ad individuare le Soft Skill maggiormente richieste dalle aziende per High Skilled Migrants (con particolare attenzione a persone con competenze comprese fra il livello 4 ed il 6 dell'EQF). La ricerca che ha identificato 12 Top Soft skill offre una buona base riferita a tutte le risorse umane, trasferibile quindi ad altri target e individua elementi per la definizione e riprogettazione di programmi di formazione e attività per la selezione del personale.

IO2: Model of Soft Skills Assessment (MOSSA)

Inserito in un impianto complessivo integrato, MOSSA è il primo step che ha come focus la valutazione e valorizzazione delle 12 Top soft skill con la finalità di individuare quelle da rinforzare e da promuovere in coerenza con il progetto di rafforzamento dell'occupabilità e di sviluppo di carriera della persona migrante medium-high skilled. Ampio spazio è rivolto ad attività che, tramite il ricorso a story telling, strumenti di narrazione e autovalutazioni nell'ambito di situazioni simulate in ambiente lavorativo, favoriscono l'emersione di esperienze personali e di vita che possono tradursi in competenze e soft skill riconosciute.

IO3: Model of Soft Skills Empowerment (MOSSE)

MOSSE è invece il modulo rivolto al rafforzamento delle 12 Top soft skill con la finalità di potenziare l'occupabilità e lo sviluppo di carriera della persona migrante medium high-skilled.

Prevede l'attivazione di sessioni formative a scelta da un catalogo di 25 interventi di rinforzo rivolti alle 12 soft skill. Gli strumenti e le attività sono state progettate per permetterne una fruizione anche autonoma dal partecipante.

IO4: Model of Promotion and Self Promotion (MOPS)

MOSP è il terzo modulo dell'impianto complessivo previsto. Definisce un percorso per la promozione e autopromozione delle 12 Top soft skill identificate, valutate e rafforzate per potenziare l'occupabilità e lo sviluppo di carriera della persona migrante medium high skilled. Gli strumenti individuati sono portfolio, video curriculum e professional social media, scelti per il loro alto potenziale di diffusione e di comunicazione. Il progetto ha contribuito a portare cambiamenti significativi sia al proprio interno, sia verso la rete di soggetti del territorio. In particolare, rispetto ai cambiamenti interni si segnalano come elementi di impatto:

- sviluppo competenze e approcci in merito ai due focus del progetto: le soft skill e il target migranti con competenze medio-alte
- acquisizione di pratiche innovative (quelle elaborate con gli I.O.), sperimentando percorsi integrati di valutazione, formazione e promozione per il rafforzamento dell'occupabilità di profili medio-alto

- individuazione di spazi di replicabilità e diffusione dei risultati anche promuovendo nuovi ambiti di applicazione
- accrescimento delle modalità e degli approcci di relazione con le aziende, a cui offrire servizi legati all'assessment e certificazione di competenze non formali e informali di tipo non solo professionale e in particolare per le persone migranti.
- Rispetto invece all'impatto sulla rete e sul territorio, grazie ai risultati del progetto si è registrato:
- Rafforzamento delle collaborazioni con altri attori operanti nell'ambito della formazione, dell'orientamento e dell'inserimento al lavoro di persone straniere e adulte
- Collaborazione più stringente con il mondo delle aziende (vedi sopra) quali interlocutori di riferimento sui temi dell'occupabilità e della competitività
- Integrazione con iniziative e progettualità già in essere o avviate successivamente
- Diffusione dei materiali richiesti da differenti stakeholder del territorio che hanno manifestato interesse crescente su soft skill e su target stranieri con competenze medio-alte e che ha consentito la promozione di azioni integrate e partecipazione di attori differenti.

Già in fase di realizzazione degli IO, si sono ampiamente considerati gli elementi di sostenibilità che avrebbero favorito il mantenimento degli stessi anche al termine del finanziamento europeo.

In generale la sostenibilità del progetto si è articolata in:

- successive progettazioni e servizi dedicati alla formazione e accompagnamento per organizzazioni interessate ad acquisire i materiali e risultati prodotti;
- presenza di operatori formati e di centri abilitati all'utilizzo dei materiali e metodi sviluppati in grado di promuoverne la diffusione e la valorizzazione
- attivo coinvolgimento dei target group di progetto, anche attraverso il mondo dell'associazionismo, al fine di rafforzare la consapevolezza dei risultati conseguiti dal progetto come valore utile al progetto di integrazione delle persone;
- coinvolgimento delle autorità pubbliche, dei settori educativi e del private sociale nel promuovere l'utilizzo dei risultati di Progetto.

Le strategie messe in atto per accompagnare e implementare la valorizzazione di modelli e risultati si sono concentrate in primis nella definizione degli ambiti di integrazione possibili con modelli e approcci già adottati per i servizi al lavoro, di orientamento e formazione che la nostra organizzazione realizza. A tal fine si sono realizzate sessioni formative rivolte al proprio personale per favorire la conoscenza dei risultati emersi e la loro diffusione ampia nell'ambito delle attività consolidate gestite dall'ente.

Parallelamente a percorsi di aggiornamento interni, si sono organizzati momenti di confronto e diffusione che hanno visto il coinvolgimento di istituzioni pubbliche che si occupano di formazione e inserimento al lavoro in particolare di persone migranti. Accanto al tema formazione e inserimento al lavoro si è inoltre data particolare attenzione al tema dell'accoglienza per richiedenti asilo e rifugiati, come ambito di valorizzazione e diffusione dei risultati di VHSM. Questo tema risulta particolarmente presente nei territori in cui Fondazione Casa di Carità opera e consente di offrire interventi innovativi che mirano a favorire un processo di integrazione proattivo. Infine si sottolinea come il territorio abbia manifestato un crescente interesse verso il materiale prodotto in quanto approfondisce le tematiche collegate alle soft skill che risultano essere citate negli standard di apprendimenti di base nei lavori di revisione dei percorsi di istruzione formazione professionale.

I progetti Erasmus+ sono dal nostro punto di vista una grande opportunità e una importante sfida per una organizzazione come la nostra. In specifico il progetto Valorize High Skilled Migrant è stata un'esperienza stimolante che ha permesso di sviluppare tematiche nuove e sperimentare metodi e approcci innovativi per il nostro intervento rivolto a persone straniere.

Il confronto europeo tra partner, culture e approcci differenti sul tema dell'integrazione di persone straniere, mai così attuale come oggi, ha permesso di lavorare a risultati comuni in cui ciascuno si è potuto riconoscere. Ad oggi il valore di quanto realizzato si può misurare nelle competenze accresciute dello staff, nei servizi e metodi promossi per le persone straniere e nel complesso nella progettualità ampia che il nostro ente costruisce sul tema della valorizzazione, rafforzamento e promozione delle soft skill come chiave di accesso al mercato del lavoro di persone straniere e non solo.

La conferma del valore di quanto realizzato è arrivata inoltre dalla DG Istruzione, gioventù, sport e cultura della Commissione europea che ha selezionato il nostro progetto come "storia di successo". Tale riconoscimento è assegnato a progetti che si sono distinti per il loro impatto, contributo alle politiche e risultati creativi che possono essere di ispirazione per altri. Tale riconoscimento ha rafforzato in noi la consapevolezza di aver colto pienamente la sfida che ci eravamo posti inizialmente e che, con il contributo di un partenariato attivo, ha permesso di portare nei territori in cui siamo presenti innovazione, sviluppo e cambiamento. Inoltre, in occasione del primo Summit europeo sull'Educazione, svolto a Bruxelles il 25 gennaio 2018, il nostro progetto è stato inviato a raccontarsi e a promuoversi insieme ad altri, contribuendo a creare in tale occasione nuovi collegamenti e nuove reti tra soggetti che lavorano su temi simili. La forza del progetto quindi va avanti e continua in questa sua energia ispiratrice (http://valorize.odl.org/).

Tinkering - Pensare con le mani

Maria Xanthoudaki, Museo nazionale della Scienza e Tecnologia "Leonardo da Vinci", Milano

Il progetto Tinkering: Contemporary Education for the Innovators of tomorrow è stato coordinato dal Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci e si è svolto tra il 2014 e il 2017 in collaborazione con seguenti partner:

Deutsches Museum, DE - Mobilis Science Centre, HU - Jedlik Ányos Gépipari És Informatikai Középiskola És Kollégium, HU - NEMO Science Museum, NL - The University Of Cambridge, UK - International Centre For Life, UK.

L'Exploratorium di San Francisco è stato advisor del progetto. Il progetto è emerso dall'esigenza di avere cittadini in grado di rispondere alle sfide globali della contemporaneità, che siano competenti in scienza e tecnologia, sicuri di sé e pensatori critici, socialmente impegnati, con un atteggiamento innovativo e imprenditoriale. Il lavoro progettuale ha risposto a queste necessità attraverso un approccio incentrato sul discente, che mira all'educazione nelle materie STEM (science, technology, engineering, mathematics) e allo sviluppo delle competenze del 21° secolo. Questo specifico approccio è il *tinkering*, adottato in una serie di attività e strumenti costruiti dal progetto e diffuso a livello europeo attraverso la cooperazione tra dei partner.

Tinkering è il termine usato per definire una pedagogia innovativa che riflette le tendenze attuali nel campo educativo e di *maker*, ed è stato messo appunto per la prima volta dall'Exploratorium di San Francisco. Promuove un coinvolgimento attivo dell'individuo in attività di natura scientifica come modi per relazionarsi con il mondo circostante, e per comprenderlo più a fondo. Promuove altresì capacità e competenze che possono essere utilizzate in diversi contesti e diventare utili per la vita.

Gli obiettivi del progetto erano:

- Arricchire le capacità legate alle STEM e le competenze del 21° secolo: creatività, innovazione, imprenditorialità
- Promuovere un approccio pedagogico incentrato sul discente attraverso il *tinkering* e implementarla in contesti scolastici ed extrascolastici a livello europeo
- Migliorare il rapporto con la scienza e la tecnologia per adulti e studenti
- Incoraggiare la cooperazione e lo scambio di expertise e pratiche tra istituzioni educative formali e informali.

Il lavoro del consorzio ha prodotto diverse attività e risorse, prime tra tutte cinque opere di ingegno. Tutto il materiale prodotto è disponibile sul sito del progetto www.museoscienza.org/tinkering-eu/.

Le opere di ingegno hanno riguardato lo sviluppo di nuove attività *tinkering* rivolte agli adulti e alle scuole, mentre sono stati creati dei materiali pedagogici che li accompagnano, allo scopo di fornire tutte le indicazioni per l'implementazione delle attività in contesti educativi al di fuori di quelli dei partner. Tutto questo ha come base un documento metodologico che, utilizzando la letteratura e le riflessioni derivanti dalla sperimentazione delle attività e dai momenti di formazione, definisce l'ambito di azione e le sue caratteristiche particolari.

Oltre alle opere di ingegno, il progetto ha svolto una serie di attività di formazione (che hanno coinvolto circa 450 educatori) e degli eventi moltiplicatori rivolti ai target del progetto, a cui hanno partecipato 27.213 persone.

Il progetto ha avuto il seguente impatto generale:

Le istituzioni partner hanno introdotto nuove attività nella loro pratica quotidiana, non solo durante i periodi previsti dal progetto ma anche in modo permanente, arricchendo così la loro offerta educativa.

La possibilità di lavorare su piani e obiettivi comuni ha dato ai partner l'opportunità di acquisire nuove competenze in vista dell'implementazione del *tinkering* nella loro pratica ma, più ancora, dell'arricchimento delle loro capacità di facilitazione e di comunicazione.

L'opportunità di scambio e della sperimentazione delle attività in istituzioni partner diverse dalla propria è stata un'iniziativa che ha stimolato la motivazione dello staff e ha cambiato il loro modo di pensare al lavoro con i visitatori.

Inoltre, la struttura del progetto ha incoraggiato la creazione di reti tra istituzioni e individui a livello locale che hanno beneficiato delle diverse attività e risorse. Questi hanno preso parte agli eventi e ai programmi organizzati, ma il loro coinvolgimento è andato oltre alla specifica partecipazione. Hanno avuto l'opportunità di comprendere il potenziale del *tinkering* in diversi contesti, di conseguenza abbiamo notato un crescente interesse a scoprire di più su come Tinkering possa diventare un vero strumento di apprendimento e di crescita.

A livello europeo, l'impatto più importante è stato l'interesse concreto dimostrato da diversi musei scientifici per essere formati nel metodo *tinkering*, al fine di poter adottare l'approccio e le attività nella loro pratica. A livello internazionale, la collaborazione tra il consorzio e l'Exploratorium di San Francisco aiuta a spargere la voce mentre tutte le risorse del progetto sono a disposizione di una più ampia comunità.

Il progetto ha avuto due priorità:

a) La riduzione del numero di adulti poco qualificati: il contributo più importante dato dal progetto è stato in termini di impegno attivo dei discenti adulti per lo sviluppo delle loro competenze. Spesso l'apprendimento attivo/sperimentale, o addirittura i musei stessi, sono considerati solo per i bambini, con il rischio che gli adulti perdano un'importante opportunità di impegnarsi nell'apprendimento e di sviluppare le proprie capacità e conoscenze.

b) Il miglioramento del rapporto fra giovani e le scienze: il progetto ha lavorato in particolare con esperti della disaffezione dei giovani verso la scienza, specialmente nel contesto scolastico. Vedendo l'impatto positivo creato dal coinvolgimento degli studenti nelle attività, abbiamo voluto esplorare il potenziale di "Tinkering" nel migliorare il rapporto dei giovani con la scienza. Una delle domande emerse durante il progetto è se esso abbia il potenziale per aiutare a risolvere la disaffezione scolastica, con speciale riguardo all'educazione scientifica. Il processo di progettazione, test e implementazione delle attività con i gruppi scolastici ha offerto l'opportunità di osservare e riflettere sulla natura dell'esperienza e sulle situazioni di attiva partecipazione, che sono state create durante le attività di "Tinkering" e su come queste potrebbero essere utilizzate con studenti a rischio di disaffezione.

Riguardo alla disaffezione, sono solitamente prese in considerazione come supporto innovativo quelle risorse e metodologie provenienti dal campo dell'arte che contribuiscono allo sviluppo di integrazione, motivazione, fiducia in se stessi, mentre sembra che la scienza non abbia alcun ruolo o non rientri nell'obiettivo. Sembra raro lavorare per la scienza o usando la scienza in ambienti disagiati. Riteniamo che "Tinkering" possa cambiare questo, non solo per la metodologia che promuove ma anche per la natura stessa delle sue attività che si collocano a metà strada tra la tecnologia scientifica e le arti. In entrambi i casi, gli eventi moltiplicatori hanno contribuito a raggiungere un gran numero di entrambi i gruppi target, estendendo quindi l'impatto del progetto su larga scala.

Oltre ai gruppi target e alle persone a cui erano indirizzate le attività del progetto, sono stati raggiunti i seguenti stakeholder:

Quadro metodologico: educatori adulti ed esperti di pedagogia e/o educazione STEM, insegnanti, formatori, accademici, professionisti museali

Attività Tinkering per adulti: discenti adulti in gruppi familiari, educatori adulti, formatori

Attività Tinkering per le scuole: studenti, educatori in contesti di apprendimento formale e informale, insegnanti, formatori.

Materiali pedagogici: educatori adulti, insegnanti, esperti di pedagogia e/o educazione STEM, professionisti museali, insegnanti, formatori.

Ciascuna istituzione partner ha sfruttato la propria esperienza e i propri contatti nei canali locali e sui social media per ottenere pubblicità per il progetto - e per il *tinkering* come pratica - per comunicarlo a un'ampia gamma di pubblici. Il **coinvolgimento dello staff interno delle organizzazioni partecipanti** è stato possibile attraverso incontri di formazione dello staff e regolari comunicazioni interne, come bollettini per informare i professionisti la cui pratica può essere arricchita dai risultati e dal coinvolgimento nel

progetto, o altro personale che possa trarre beneficio dalla conoscenza di ciò che accade all›interno della propria organizzazione. **Visitatori del Science center o partecipanti agli eventi.** Gruppi di adulti e di famiglie sono stati raggiunti attraverso materiali di marketing come volantini, mailing list e canali dei social media. Ogni istituzione partner ha usato i propri canali nel modo più adatto per raggiungere il pubblico locale e regionale identificato, parlando di *tinkering* e invitando le persone agli eventi moltiplicatori.

Insegnanti locali e professionisti dell'educazione informale. Queste categorie sono state raggiunte da ciascuna delle istituzioni partner tramite e-mail e newsletter, sessioni di formazione, conferenze ed eventi. Costituiscono un pubblico chiave perché possono usare la metodologia di *tinkering* per aggiornare il proprio lavoro nelle scuole e in altri contesti di apprendimento, e raggiungere così un gruppo molto più ampio di giovani rispetto alle sole istituzioni partner.

Gli educatori e professionisti dell'educazione informale a livello nazionale e internazionale sono stati raggiunti attraverso sessioni e discussioni a conferenze nazionali e internazionali e attraverso social media come l'account Twitter di @TinkeringEU. L'impatto è stato quello di fornire attività che i professionisti potessero provare per sé e adattare ai propri pubblici, e di discutere della metodologia e delle tecniche di facilitazione di *tinkering*.

Le risorse che il progetto mette a disposizione sono create in modo tale da essere facilmente diffuse e utilizzate al di fuori del consorzio, andando al di là del contesto istituzionale o nazionale. Sono disponibili in maniera permanente sulla pagina web del progetto. Inoltre, le attività sono integrate nell'offerta educativa delle istituzioni partner permanentemente. Daranno la spinta a nuove e ulteriori opportunità di formazione tra gli educatori. La loro implementazione e il loro mantenimento saranno inclusi nelle spese ordinarie e nelle azioni per ciascuna istituzione.

I materiali pedagogici resteranno una buona base per ulteriori corsi di formazione, in modo che la metodologia proposta da "Tinkering" si possa integrare profondamente nell'approccio di apprendimento delle istituzioni, aiutando altresì approcci diversi, per esempio l'apprendimento basato sull'indagine (inquiry-based learning).

Gli eventi moltiplicatori, testati durante il progetto, possono essere facilmente riprodotti in modo permanente. Inoltre, il progetto è stato il punto di partenza di un'attività e una riflessione continua sulla metodologia *tinkering*. Questa ha stimolato la nascita di un secondo progetto Erasmus+ *Tinkering EU: Building Science Capital for ALL*, che è iniziato nel 2017 e proseguirà fino al 2020, portando *tinkering* nel contesto scolastico e focalizzandosi in modo specifico su insegnanti e studenti di comunità svantaggiate. Nel contesto dell'educazione STEM e delle competenze del 21° secolo, riteniamo che il Tinkering abbia un immenso potenziale che intendiamo utilizzare in modo permanente e pertanto che il progetto stesso rappresenti un'importante opportunità di innovazione nel campo educativo. Il primo aspetto innovativo del progetto è la sua stessa pedagogia, il *tinkering*, che si trova alle frontiere della pedagogia e costituisce un approccio innovativo all'educazione STEM. Quando la proposta è stata presentata, i partner già conoscevano il suo potenziale, ma dopo tre anni di lavoro sono ancora più convinti del contributo che *tinkering* può dare nello sviluppo delle competenze del 21° secolo (innovazione, imprenditorialità, struttura sociale, iniziativa e intenzionalità ecc.) e di una relazione duratura con la scienza. Possiamo quindi affermare che il progetto sia stato innovativo, perché ha promosso un nuovo modo di coinvolgere le persone nella scienza e nella tecnologia. Lo ha fatto creando un'azione strutturata che ha toccato tutti gli aspetti di tale lavoro: i partner hanno lavorato per consolidare le basi metodologiche, per progettare nuove attività, per portarle avanti con gli studenti, per formare gli educatori e disseminarli su larga scala. Durante questa esperienza, i partner sono stati in grado di riflettere e capire perché *tinkering* è davvero un approccio innovativo e hanno incorporato tale convinzione in tutti gli output prodotti.

Allo stesso tempo il *tinkering* ha diversi aspetti in comune con l'*inquiry-based learning* o l'educazione alle STEM. In questo senso, va a completare la conoscenza nell'insegnamento e nell'apprendimento della scienza e della tecnologia e ad arricchire le attività e gli strumenti esistenti utilizzati dagli educatori formali e informali.

Social Start Ups - L'impresa sociale e il consumo critico

Colomba Damiani, Domenico Lizzi, Tamat Organizzazione non governativa, Perugia

"Social Start Ups" è un progetto finanziato dal programma Erasmus+ KA2, avviato nel **2014** e concluso nel **2017**. Insieme alla capofila del progetto Tamat, Ong attiva a Perugia dal **1995** che ha avuto il ruolo di coordinamento generale, il progetto ha coinvolto altri partner come Amsed, organizzazione non governativa di Strasburgo fondata nel **1998** che si occupa di **dialogo interculturale, integrazione** e **sviluppo** attraverso progetti internazionali; il Comune di Verteneglio, in Croazia; la Facoltà di Economia dell'Università di Plymouth, che è stato il partner incaricato dello sviluppo della metodologia, della formazione e dell'assistenza ai mentor di progetto; il Parco 3A (Agricoltura, alimentazione, ambiente) che si dedica alla ricerca e alla sperimentazione di tecniche innovative utilizzate nel settore agroindustriale ed ha avuto il ruolo di sviluppare output e training relativi a igiene, sicurezza e qualità alimentare.

"Social Start Ups" si basa su una logica *'learning by doing',* che prevede il diretto coinvolgimento dei partecipanti nelle attività di avvio e gestione di Gruppi d'Acquisto Solidale (G.A.S.) concepiti come "laboratori" per l'acquisizione delle competenze e l'empowerment personale. Il progetto è rivolto a persone adulte con l'obiettivo di sviluppare e testare una metodologia d'apprendimento innovativa che stimoli la partecipazione attiva e l'imprenditorialità, attraverso la creazione di GAS.

Il progetto ha previsto una fase iniziale, durante la quale è stata svolta un'analisi approfondita dei contesti di riferimento attraverso dei focus group che hanno coinvolto stakeholder locali, membri dei GAS, rappresentanti politici, con l'obiettivo di comprendere le esigenze e le caratteristiche dei diversi contesti, le varie modalità di gestione e l'impatto dei GAS. dei territori. In seguito è stata avviata una fase di sperimentazione pratica della metodologia, che ha coinvolto 30 partecipanti in ogni Paese, e che ha previsto le attività di pianificazione e avvio dei GAS, durante le quali si sono testati gli *intellectual output* (strumenti metodologici) del progetto. In particolare in questa seconda fase il ruolo dei partner del progetto, Parco Tecnologico 3A e Università di Plymouth, è stato strategicamente rilevante, in quanto hanno contribuito alla definizione del modello di apprendimento ed hanno fornito supporto tecnico alla fase di sperimentazione condotta da Tamat, Amsed e dal Comune di Verteneglio, rispettivamente in Italia, Francia e Croazia. Infine l'ultima fase ha previsto la revisione e la validazione degli strumenti.

Il sistema dei GAS, utilizzato dal progetto, è un modello organizzativo che ha come nucleo centrale un gruppo di persone che decidono di riunirsi in un'associazione al fine di concordare un'azione comune per rivolgersi a piccoli produttori locali ed acquistare direttamente da loro i prodotti, evitando i passaggi che la grande distribuzione comporta. L'obiettivo di un Gruppo di acquisto solidale è quello di avere un approccio critico al consumo, applicando i principi di sostenibilità, solidarietà ed equità ai propri acquisti. La sostenibilità finanziaria, dovuta al fatto che i GAS non hanno bisogno di alcun tipo di investimento economico per essere avviati, rende tale modello facilmente replicabile anche dopo la conclusione del progetto. A tal proposito è stato elaborato un *Handbook,* nel quale vengono descritte le iniziative e le metodologie sperimentate in "Social Start Ups", con lo scopo di avere a disposizione un manuale di riferimento che renda replicabili i processi sviluppati dal progetto in diversi contesti. L'*Handbook* comprende una Guida dei Mentor, uno strumento utile a guidare un gruppo di partecipanti durante il processo d'apprendimento (che prevede la pianificazione di un GAS/Impresa sociale), uno Strumento di Auto-valutazione o Business Diary, pensato per i partecipanti per controllare i propri progressi durante lo svolgimento del programma di formazione e dei Pre e Post Test, per misurare l'apprendimento e l'impatto sui partecipanti. La fase di sperimentazione del progetto in Italia, Francia e Croazia, che ha visto i partecipanti direttamente coinvolti nelle fasi di ideazione, avvio e gestione del GAS, ha permesso di stimolare e svi-

luppare il loro spirito d'iniziativa imprenditoriale. La sfida particolarmente innovativa del progetto, è stata quella di gestire la pianificazione del GAS provando ad accostare un modello imprenditoriale che prendesse come riferimento quello di impresa sociale. Dalle attività di monitoraggio e rilevazione di dati emerge che il 95% delle persone direttamente coinvolte nella fase di sperimentazione ha aumentato il proprio livello di competenze chiave. Più nello specifico, in Croazia, i membri del GAS di Verteneglio hanno provato a sviluppare un modello maggiormente sostenibile e inclusivo finalizzato alla sensibilizzazione della comunità sulla tematica della filiera corta e della piccola produzione locale. Il progetto ha così permesso di diffondere in Croazia la conoscenza del modello del GAS, poco conosciuto prima delle attività.

In Francia, il percorso condotto dai mentor di Amsed ha incluso come partecipanti membri di diversi GAS locali che hanno dato vita a molteplici progetti di impresa. La sperimentazione di Amsed ha avuto un impatto determinante e ha dato un feedback importante alla metodologia avvalorando la tesi che dal GAS è possibile sviluppare idee imprenditoriali innovative e differenti tra loro. I progetti ideati includono un ristorante che utilizza i prodotti del GAS, un micro-birrificio che ospita un GAS, produzione di semi e di mangimi per animali, un mercato cooperativo, un caffè e un GAS del tessile e dell'artigianato.

Anche in Italia la fase di sperimentazione ha permesso di raggiungere buoni risultati. A Perugia, nel centro storico, i partecipanti hanno avviato il GAS "Fuori di Zucca", che porta avanti l'attività di acquisto e distribuzione dei prodotti. Nel novembre 2017 il GAS è diventato un'associazione registrata formalmente. Le attività di "Fuori di Zucca" sono state integrate con le iniziative dell'associazione culturale "Fiorivano le Viole", associazione del centro storico di Perugia, nata con l'obiettivo di rigenerare il quartiere del centro che si estende tra Via Cartolari e Via della Viola.

"Fuori di Zucca" coinvolge attualmente 9 produttori ed oltre 70 membri che acquistano regolarmente verdure, ortaggi, formaggi, yogurt, pane, farine, cereali, uova, vino, miele e birra. Il sistema del GAS si è rivelato efficace e sostenibile e i membri del Gruppo intendono portare avanti quest'idea non ampliandone eccessivamente la struttura, ma sfruttando il valore e il potenziale del Gruppo d'acquisto solidale come modello valido in una realtà di quartiere. Gli obiettivi che "Fuori di Zucca" si prefissa sono chiari: acquistare alimenti sani e buoni, sostenere l'attività dei produttori locali che utilizzano tecniche di produzione sostenibili e mantenere un contatto diretto con loro. Il Gruppo si è fatto promotore anche di eventi e iniziative locali, con lo scopo di sensibilizzare sui temi del "*biologico*", "*km0*" e della *filiera corta*.

"L'Associazione nasce dalla necessità specifica di comunicare: ci battiamo per gli aspetti negativi delle monoculture intensive e della Grande Distribuzione Organizzata (GDO), promuovendo e cercando di far chiarezza sui concetti di "biologico" e "km0", attorno ai quali si sta generando grande confusione", questo è quanto riportato nel sito dell'Associazione.

"Fuori di Zucca" ha partecipato al bando UmbriaMiCo Festival del Mondo in Comune, progetto coordinato da Tamat e co-finanziato da Agenzia Italiana per la Cooperazione allo Sviluppo, con l'iniziativa "FuoriDisPensa", nato con l'obiettivo di avviare una dispensa di quartiere per aiutare famiglie in difficoltà, facendo la spesa settimanalmente per loro e inserendole nella gestione del GAS Il progetto viene portato avanti grazie alla collaborazione e partecipazione di "Fuori di Zucca", "Fiorivano le Viole", "Tamat", dei produttori che collaborano con il GAS e delle botteghe del quartiere. L'intento è anche quello di portare avanti il processo iniziato di riqualificazione e di sviluppo del quartiere stesso.

La disseminazione e la valorizzazione dello svolgimento e dei risultati del progetto sono stati elementi chiave durante l'arco di "Social Start Ups". Il *dissemination plan* che è stato realizzato, stabiliva i canali e gli strumenti di disseminazione finalizzati a fornire informazioni sulle attività di progetto, condividere i risultati, creare le condizioni per favorire il trasferimento delle metodologie sviluppate. Il target a cui la disseminazione si è rivolta sono Gruppi d'acquisto solidale, associazioni, adulti con basso livello di competenze, disoccupati, università, enti pubblici, istituzioni attive nel campo sociale. Attraverso il progetto si sono svolti otto eventi moltiplicatori a cui hanno aderito 299 partecipanti. "Social Start Ups" è stato al centro di altre iniziative ed ha avuto una buona visibilità grazie alla partecipazione a "Expo 2015" presso il padiglione Italia, "Fa' la Cosa Giusta – Umbria" 2015 e 2016, la "Plymouth Social Enterprise Week" che ha avuto luogo dal 16 al 22 novembre 2015 e l'"Economic and social research Center festival of social sciences" svoltosi dal 7 al 14 novembre con oltre 200 eventi organizzati in tutto il Regno Unito.

RiUscire - Riuscire a comunicare: competenza interlinguistica in carcere

Antonella Benucci, Giulia Grosso, Università per stranieri di Siena

La presenza di detenuti stranieri nelle strutture penitenziarie è in crescita nella maggior parte dei Paesi europei: attualmente si attesta al 40% del totale della popolazione reclusa. Tale "sovrarappresentazione" degli stranieri all'interno dei contesti penitenziari, attribuibile senz'altro anche a percorsi di emarginazione cui approdano i migranti come gruppo a rischio di esclusione sociale richiede una particolare analisi e interventi mirati al miglioramento della globalità della comunicazione all'interno del contesto penitenziario. L'esperienza pregressa di ricerca dei proponenti (progetto MPS 1 e 2, vincitori Label europeo delle lingue 2008; Benucci 2015 e Benucci, Grosso 2015; Sciuti Russi, Carmignani 2015; progetti LIPS e DEPORT) e dei partner dimostra invece che è possibile sfruttare e valorizzare – ciò che si è inteso fare con RiUscire- la dimensione interlinguistica e interculturale del contesto penitenziario, trasformandolo in un luogo di risorse, emancipazione e rieducazione, attraverso azioni integrate di percorsi formativi rivolti a detenuti stranieri, personale penitenziario e docenti che operano in carcere, come indicato nelle RCE No.R (89) 12, sull'attività educativa negli Istituti Penali. Il progetto ha contribuito dunque a trasformare il contesto penitenziario europeo da luogo di esclusione e privazione a luogo di acquisizione di competenze anche specializzate e di preparazione al reinserimento sociale, come auspicato nella conferenza della CE di Budapest nel 2010 sulla promozione delle buone pratiche in carcere, "Pathways to inclusion", e dalla Rec (2012)5 del Comitato dei Ministri agli Stati membri sul Codice Europeo di Etica per il personale penitenziario. Il progetto ha vinto infatti anche il Label europeo delle lingue 2016. Si è inteso inoltre valorizzare il lavoro svolto negli ultimi venti anni nel contesto penitenziario dall'Università per Stranieri di Siena, garantire sostenibilità ai progetti già svolti e infine predisporre strumenti e formare competenze altamente specialistiche utili all'inserimento dell'Ateneo nel Polo Universitario Penitenziario Toscano.

Nella fase di *implementation* si sono concentrate buona parte delle attività di ricerca e di formazione. Essendo ancora poco esplorate le caratteristiche specifiche del pubblico al quale si rivolgeva il Progetto, i primi output sono stati dedicati alla realizzazione di un'azione conoscitiva indispensabile per tutte le successive attività rivolte ai beneficiari del progetto. Elenchiamo qui gli output prodotti.

Metodologia per ricognizione e analisi degli aspetti linguistici e socioculturali *con l'elaborazione di tre tipologie di questionari indirizzati a detenuti, operatori penitenziari e docenti (output 3).* Tale materiale è stato improntato ai precedenti materiali elaborati nell'ambito del Progetto Deport, di cui Riuscire è stato la naturale prosecuzione. Proprio l'esperienza già maturata e i dati provenienti dalla precedente indagine hanno permesso una taratura più precisa degli item e un carattere interrelato tra i tre differenti questionari, carattere che ha permesso una correlazione dei dati, non soltanto di Riuscire ma anche con quelli precedenti.

Ricognizione e analisi di aspetti sociolinguistici e socioculturali. Ha prodotto un rapporto dettagliato sui profili linguistici dei detenuti stranieri, sulle culture e lingue a contatto nelle carceri, le etnie presenti, le modalità di comunicazione più impiegate nelle interazioni quotidiane e per le attività lavorative (output 4). Anche in questo caso il confronto con i dati delle precedenti indagini ha reso possibile individuare linee evolutive e caratteri stabili permettendo di giungere ad una analisi anche longitudinale.

Ricognizione di buone pratiche riguardanti i modelli ed i percorsi di: educazione linguistica e/o culturale per detenuti nei Paesi coinvolti; la formazione per il miglioramento di competenze interculturali degli operatori coinvolti; aggiornamento/perfezionamento/formazione per docenti che operano in contesto penitenziario (output 5). Si è trattato del primo confronto a livello europeo di azioni spesso non conosciute neppure nei singoli territori in cui sono state svolte e che mostra differenti sensibilità dei Paesi nei confronti del problema dell'integrazione /recupero di soggetti non nativi nei sistemi penitenziari.

***Sillabi e programmi per training, metodologia e materiale didattico per detenuti (output 6)*:** è stata prevista l'elaborazione di nuovi strumenti metodologici e approcci attuali e personalizzati per gestire i processi di comunicazione e formazione e le procedure didattiche utilizzando l'approccio CLIL.

Questa attività ha rappresentato il momento di raccordo fra i risultati della ricerca e della formazione. L'elaborazione dei materiali didattici per la formazione linguistico-professionale deve infatti necessariamente essere preceduta dalla concezione di un approccio adeguato individuato come cognitivo e cooperativo. I modelli metodologici consequenziali rispettano bisogni, identità, luoghi, modalità, tempi e pratiche di erogazione dei corsi a destinatari adulti svantaggiati, proiettati verso il recupero e il reinserimento professionale.

***Sillabi e programmi per training, metodologia e materiale formativo per insegnanti in contesto penitenziario (output 7)* h**a previsto l'elaborazione di nuovi strumenti metodologici qualitativamente rilevanti e approcci attuali e personalizzati per gestire cognitivamente e cooperativamente i processi di comunicazione e formazione e le procedure didattiche. È culminato con una giornata formativa i cui destinatari erano i docenti che operano in classi plurilingui e pluriculturali e in contesto di emarginazione; studenti, ricercatori e altro personale interessato alla didattica delle seconde lingue.

Sillabo per operatori penitenziari per erogare contenuti di "Comunicazione inclusiva nel Sistema penitenziario" (output 8).

Il programma elaborato fornisce le coordinate per la formazione di personale dell'amministrazione penitenziaria riguardanti la conoscenza e l'approfondimento degli aspetti culturali relativi ai diversi gruppi etnici presenti negli istituti penitenziari dei paesi partner del progetto e per l'individuazione di soluzioni operative idonee a rispondere ai bisogni espressi nella quotidianità della vita intramuraria di e linee guida per lo sviluppo delle modalità di comunicazione interculturale in ambito penitenziario e per identificarne caratteristiche e strategie. Destinatari sono stati gli operatori penitenziari e le équipe di osservazione e trattamento (Benucci, Grosso 2018a).

Il Portfolio linguistico-professionale per detenuti (output 9) costituisce l'obiettivo finale dell'azione del Progetto rivolta ai detenuti, più facilmente raggiungibile se si forniscono scopi concreti per l'impegno che devono assumere, come l'opportunità di formazione professionale accompagnata da un'attestazione spendibile alla fine del periodo di detenzione, con l'acquisizione di competenze interculturali e pragmatiche capaci di integrare e in alcuni casi sostituire competenze strettamente linguistiche (Benucci, Grosso 2018 b).

Corsi di metodologia didattica per insegnanti (output 10)

L'implementazione dell'O7 è avvenuta tramite la realizzazione di corsi per insegnanti tenutisi in Italia, in Spagna e in Germania. I corsi hanno mirato all'acquisizione di tecniche per motivare gli studenti detenuti garantendo una presenza continuativa e operativa ai corsi; alla conoscenza e corretto impiego dei metodi elaborati nelle azioni precedenti; a gestire gli aspetti interculturali e interlinguistici; a valorizzare le diversità presenti; a gestire le personalità di gruppi adulti con problematiche di marginalizzazione.

Il primo impatto previsto è stata la definizione di un quadro di riferimento in cui le università e i penitenziari coinvolti, dopo aver identificato le buone pratiche, hanno implementato le azioni formative. Il personale all'interno degli istituti penitenziari è stato coinvolto nei programmi di formazione ed è ora in grado di costituirsi formatore capace di diffondere le competenze acquisite attraverso il progetto tra i colleghi e quindi di replicare i risultati. Questo risultato è di per sé già significativo poiché permette di replicare "a cascata" l'acquisizione di competenze professionali anche una volta ultimate le azioni strettamente legate al Progetto. Gli insegnanti coinvolti hanno beneficiato dei corsi di aggiornamento sulla comunicazione interculturale e l'insegnamento delle L2 acquisendo competenze professionali per azioni formative che dovranno a loro volta erogare ai detenuti. Altri beneficiari non previsti sono stati gli studenti dell'Università per Stranieri e dell'Università Autonoma di Barcellona ai quali è stata data la possibilità di partecipare come uditori o di svolgere tirocinio formativo e/o curricolare in alcune fasi di RiUscire. L'impatto previsto per queste prime categorie di destinatari ha riguardato la loro riqualificazione professionale. I detenuti stranie-

ri, hanno conseguito il miglioramento della situazione conflittuale determinata da incomprensioni linguistiche e culturali e delle competenze comunicative e professionali spendibili sia durante la detenzione che a fine pena (Benucci, Grosso 2016).

Le amministrazioni penitenziarie hanno rappresentato il collegamento diretto con i destinatari delle azioni, fornito coordinamento e facilitato la comunicazione con gli enti decisori, avuto un ruolo chiave accelerando il funzionamento della rete e mantenendo i legami tra le diverse realtà penitenziarie partecipanti, ma soprattutto hanno visto modificate le loro modalità comunicative interne e beneficiato di un clima meno conflittuale, più operativo e realmente finalizzato al recupero. Un altro degli impatti generati dal progetto è stato l'inserimento dell'Università per Stranieri all'interno del Polo Universitario Penitenziario Toscano, in collegamento con gli altri Poli italiani e con la CRUI.

Nelle rispettive amministrazioni penitenziarie i risultati del progetto hanno migliorato la formazione degli operatori a livello nazionale, così che si stanno programmando azioni sistemiche di formazione sulla base dei modelli proposti da RiUscire (cfr. per gli operatori penitenziari Bormioli 2017).

Per quanto riguarda la disseminazione del progetto, si è dedicata particolare attenzione allo sviluppo del sito web (www.riuscire.org), che contiene tutti i prodotti e gli eventi realizzati nell'ambito del progetto. Oltre a diversi convegni e seminari internazionali, è stato organizzato per una divulgazione ottimale dei risultati il Convegno internazionale "Il sistema penitenziario. Al Convegno hanno preso parte studiosi di vari ambiti (criminologia, sociologia, pedagogia, linguistica) italiani ed europei come M. Aebi (redattore dei rapporti SPACE I e SPACE II), F. Dunkel, M. Cavalli che hanno offerto una prospettiva interdisciplinare di analisi dei fenomeni e dei risultati del progetto. Un'intera sezione è stata dedicata ai contributi da call for papers per accogliere la voce di chi ogni giorno si confronta con la realtà del carcere e con coloro che coabitano all'interno di esso.

La ricognizione e l'analisi delle buone pratiche, realizzata in rete, con schede compilate dagli Istituti penitenziari e la richiesta di segnalazione a esperti è stata condotta su 10 criteri di qualità e valutata da referee esterni al Progetto selezionati tra esperti nell'ambito della ricerca sulla metodologia dell'insegnamento linguistico, il contatto interlinguistico e interculturale e sugli aspetti dell'inserimento sociale di migranti (Benucci 2017, Benucci, Birello 2017). Le analisi quanti-qualitative relative sia alla ricerca sociolinguistica che all'analisi delle buone pratiche sono state elaborate da ciascun partner e confluite nella realizzazione del volume *Buone pratiche e repertori linguistici in carcere* di Benucci, Grosso (2017), che contiene contributi a cura dei referenti dei paesi partner. Le azioni successive hanno sviluppato le competenze linguistiche e professionali dei diversi destinatari selezionati, nell'ottica di azioni di interscambio ed esperienze partecipate nei diversi contesti territoriali europei.

In particolare sono stati pianificati e organizzati tre corsi linguistico-professionalizzanti destinati ai cittadini stranieri, due dei quali in contesto penitenziario e uno in contesto libero per monitorare l'estensività della proposta: i corsi destinati ai detenuti stranieri sono stati realizzati in Italia presso la Casa Circondariale di Padova (profilo operaio agricolo/manutentore del verde) e in Catalogna presso il Centre Penitenciari de Joves de Barcelona. Il corso linguistico-professionalizzante per cittadini stranieri nel mondo libero è stato svolto per verificare la trasferibilità dei metodi sperimentati in un contesto più ampio valorizzando così maggiormente le azioni del progetto. È stato quindi realizzato in collaborazione con Migranti San Francesco onlus, CESCOT Siena e Confesercenti, un "Corso per aiuto cuoco" rivolto a cittadini rifugiati, che hanno conseguito il relativo Portfolio (su questo si veda Benucci 2016). Il follow-up ha evidenziato la validità della proposta formativa dato che 17 di essi hanno trovato un impiego nel settore della ristorazione.

Tutto il partenariato, composto principalmente da Università, si è messo al servizio del compimento della Terza missione e si è aperto al confronto con l'istituzione carcere, generando benefici sia nelle une che nell'altra, in termini di "apertura verso il contesto socio-economico mediante la valorizzazione e il trasferimento delle conoscenze".

Proponiamo di rendere organica a livello nazionale e internazionale la formazione di docenti, operatori a contatto con migranti e migranti stessi con i contenuti elaborati all'interno del progetto inserendo la pro-

grammazione di questi interventi formativi all'interno dei piani di formazione nazionale di queste figure.

Bibliografia

Benucci A. (2016), Italiano L2: linee per la definizione di un portfolio linguistico-professionale, in *RILA* 2/3 2016.

Benucci A. (2017), Répertoires linguistiques des détenus étrangers en Italie et en Europe: premiers résultats des projets RiUscire et DEPORT, in J.-C. Béacco, D. Little, H.-J. Krumm, and Ph. Thalgott (eds.), *The Linguistic Integration of Adult Migrants: Some Lessons from Research*, Berlin: De Gruyter Mouton in cooperation with the Council of Europe.

Benucci A., Birello M. (2017), Immigrants and prisons: good practices in Europe, in J.-C. Béacco, D. Little, H.-J. Krumm, and Ph. Thalgott (eds.), *The Linguistic Integration of Adult Migrants: Some Lessons from Research*, Berlin: De Gruyter Mouton in cooperation with the Council of Europe.

Benucci A. (2016), Corsi d'Italiano per interazioni professionali, in P. Mazzotta, R. Abbaticchio (a cura di), *Est/Ovest - Nord/Sud. Frontiere - Passaggi - Incontri culturali*, Atti del XXI congresso dell'Associazione internazionale dei Professori di Italiano, Volume 8 - L'insegnamento dell'italiano dentro e fuori Italia, Firenze, Cesati editore (Collana "Civiltà italiana"- Terza serie), p. 27-36.

Benucci A., Grosso G. (2016), Produzioni scritte e orali nel contesto plurilinguistico penitenziario italiano, in Balboni P.E, *I 'territori' dei Centri Linguistici Universitari: le azioni di oggi, i progetti per il futuro,* IX Convegno Nazionale AICLU, Venezia 4 – 6 Giugno 2015, Torino, Utet Università, p. 369-383.

Benucci A., Grosso G. (in stampa, 2018a), Approccio plurilinguistico e pluriculturale alla formazione professionale di insegnanti e operatori penitenziari, in RILA 2018/1.

Benucci A., G.I. Grosso (2018b), Strategie di "sopravvivenza linguistica" in carcere e didattica inclusiva, Studi Italiani di Linguistica Teorica e Applicata (SILTA), XLVII, 1, 2018, pp. 187-204

Benucci A., G. I. Grosso (2017), Buone pratiche e repertori linguistici in carcere, Roma, Aracne Editrice.

Bormioli A. (2017), Sistema penitenziario e detenuti stranieri. Lingue, culture e comunicazione in carcere, Roma, Aracne Editrice.

Sciuti Russi G., Carmignani S. (2015), (a cura di), La formazione in contesto penitenziario. Percorsi di lingua e insegnamento a detenuti stranieri adulti, Pisa, Pacini.

Benucci A., Grosso G. (2015), Plurilinguismo, contatto e superdiversità nel contesto penitenziario italiano, Pisa, Pacini, pp. 1-197.

Benucci A. (2015), Intercultural and Inter-linguistic Models in disadvantaged migration contexts, in C. Argondizzo (ed.), European Projects in University Language Centres, Bern, Peter Lang, pp. 81-104.

LEADER - Learning and decision making resources: l'orientamento come percorso di costruzione di una carriera formativa e professionale

Andrea Marconi, Università degli studi di Camerino Giulio Iannis, Centro studi Pluriversum, Siena

Le competenze per orientarsi (Career Management Skills - CMS) nell'ambito delle scelte di studio e professionali rappresentano l'obiettivo educativo dei moderni sistemi di orientamento. Questo concetto è stato posto alla base delle Raccomandazioni della Commissione Europea in materia di Lifelong Guidance (2004 e 2008), come requisito fondamentale per supportare la crescita ed il benessere dei cittadini europei lungo tutto l'arco della vita, in una società sempre più complessa e dinamica.

Scegliere il proprio percorso di studi e gestire la propria carriera professionale è infatti un compito complesso che richiede competenze tutt'altro che banali, sia per analizzare una gamma sempre più ampia e mutevole di opportunità professionali, sia soprattutto per esplorare, valutare e prendere consapevolezza delle proprie aspirazioni e potenzialità e collegarle a coerenti percorsi di studio e di lavoro.

Un quadro metodologico che descriva le CMS è fondamentale per progettare e poi monitorare e valutare interventi formativi e percorsi di orientamento nelle scuole di ogni ordine e grado, nelle Università, nei servizi di orientamento e nei servizi per l'impiego. Un framework sulle CMS descrive le competenze utili per orientarsi e per gestire la propria carriera formativa e professionale, declinando per ogni competenza ciò che la persona è in grado di fare.

Non esiste al momento un framework europeo che descriva in modo dettagliato le Career Management skills, ma alcuni Paesi hanno elaborato modelli e linee guida nazionali, proprio nell'ambito della regolamentazione dei sistemi nazionali di orientamento. In molti altri Paesi manca ancora un quadro di riferimento sulle CMS.

In Italia, questo approccio europeo sulle CMS è già stato recepito nel 2014 all'interno dell'Accordo tra Governo Regioni ed Enti locali: "Definizione delle linee guida del sistema nazionale sull'orientamento permanente", anche se manca la descrizione operative delle CMS.

Il progetto *LE.A.DE.R. - Learning and decision making resources* si proponeva di individuare un framework condiviso e raccogliere risorse e modelli utili per progettare attività e servizi di orientamento che possano promuovere lo sviluppo delle singole competenze. Il framework può diventare lo strumento fondamentale per centrare gli interventi in funzione dei bisogni di CMS di ogni persona, per coordinare quindi gli interventi e per assicurare standard qualitativi del sistema di orientamento permanente.

Da questo contesto sono stati individuati tre obiettivi principali:

- identificare e sviluppare approcci, metodi e risorse di orientamento che sostengano efficacemente lo sviluppo delle CMS come competenze chiave trasversali;
- sviluppare metodi e pratiche di valutazione che migliorino la qualità dell'apprendimento delle competenze di orientamento ad ogni età;
- testare e utilizzare risorse digitali nell'ambito del quadro di riferimento delle CMS.

Il progetto internazionale, attraverso un approccio tipico della ricerca azione partecipativa, non ha solamente sviluppato materiali e modelli per la progettazione d'interventi e percorsi di orientamento basati sul quadro delle CMS, ma ha anche elaborato proposte di formazione per operatori ed esperti di orientamento alla carriera.

I risultati principali sono stati:

- Indagine internazionale sui fabbisogni emergenti e le risorse disponibili in ambito CMS;
- Proposta per un framework delle competenze necessarie alla gestione della carriera;
- Modello di formazione per gli operatori di orientamento professionale;
- Piattaforma open source per gli operatori di orientamento;

- Piattaforma web per studenti lavoratori per apprendere e crescere attraverso le CMS;
- Proposta ed esperienze per la realizzazione di azioni pilota e per un database di materiali e pratiche;
- Manuale sul framework CMS (raccomandazioni e linee guida).

Alle organizzazioni partecipanti è stato chiesto di valutare l'impatto sulle proprie organizzazioni e sul personale che ha partecipato al progetto. Ciò è avvenuto in termini di aumento della capacità, delle competenze e della base di conoscenze, nonché delle relazioni sia con enti locali che con partner transnazionali.

In totale sono state organizzate dai partner del progetto 20 azioni pilota a livello nazionale e circa 80 professionisti di diverse scuole, università, centri di formazione e servizi di orientamento sono stati coinvolti nella sperimentazione del quadro CMS. Un totale di oltre 1.400 studenti è stato coinvolto nelle nostre sperimentazioni in Grecia, in Romania, in Spagna, nel Regno Unito, in Italia e in Turchia.

Attraverso la realizzazione di 6 focus group sono stati coinvolti 120 partecipanti (Grecia 33, Italia 17, Romania 15, Spagna 5, Turchia 35, Regno Unito 15) I partner, in 30 eventi locali e nazionali, hanno presentato i risultati del progetto, raccogliendo idee e proposte per diffondere e valorizzare i risultati del progetto.

La qualità, l'utilità e l'efficacia dei risultati del progetto sono state valutate dai partner e dai partecipanti agli eventi moltiplicatori che sono stati utilizzati per divulgare i risultati. Il sito web del progetto (www.leader-project.eu) ha ricevuto oltre 5.500 visite e oltre 300 download dei suoi prodotti.

Le attività di valorizzazione e divulgazione hanno raggiunto più di 120 istituzioni a livello nazionale e locale in diversi paesi e circa 100 istituzioni a livello europeo, infine centinaia di insegnanti e professionisti tramite newsletter ed email mirate hanno potuto conoscere, visitare e scaricare i contenuti della piattaforma on-line.

Ai partecipanti alle attività di formazione è stato chiesto di valutare il programma e il suo impatto su di essi come discenti. L'impatto delle azioni pilota su ciascun'area geografica è stato valutato utilizzando i feedback dei partner, degli operatori e degli enti di provenienza dei formati. A livello locale, i partner sono stati in grado di offrire una serie di risorse attentamente progettate per migliorare l'applicazione pratiche delle CSM nei servizi e nelle pratiche orientative.

A livello nazionale, tutti i partner coinvolti fanno parte di reti regionali e territoriali e stanno lavorando per introdurre il quadro CSM e le sue applicazioni nei diversi sistemi regionali e nazionali. Nella maggior parte dei casi sono stati attivati tavoli di lavoro con le autorità regionali.

Inoltre, tutti i partner sono membri di reti nazionali nelle loro aree di specializzazione e sono in una condizione "privilegiata" per diffondere i risultati. In Italia, il Ministero dell'istruzione ha espresso il proprio apprezzamento per i risultati. L'Università di Camerino e Pluriversum hanno presentato il progetto in ambito di eventi e conferenze, nelle principali fiere dell'orientamento, promuovendo la conoscenza del modello.

A livello europeo e internazionale, le 6 università e centri di ricerca hanno agito come organizzazioni internazionali ed hanno quindi condiviso risultati e materiali in occasione di convegni e conferenze internazionali. Tutti gli altri partner del progetto attraverso le reti sviluppate in occasione di progetti precedenti oppure le reti europee a cui aderiscono hanno contribuito a diffondere i risultati di progetto tra scuole, centri per l'impiego pubblici e privati, centri di formazione e orientamento. Tutti questi collegamenti sono stati utilizzati per garantire la visibilità del progetto a tutti i livelli sia in termini di attività di diffusione che stimolo all'impegno e alla sperimentazione degli strumenti creati.

Il Manuale sulle CMS è stato pubblicato e stampato in Inglese e in Italiano (ogni volume con un proprio codice ISBN) per promuovere la conoscenza del modello e fornire strumenti utili per avviare nuove sperimentazioni e riprogettare gli interventi di orientamento.

Inoltre, l'ampio uso di software e applicazioni open source ha contribuito alla diffusione dei prodotti tra la comunità dei professionisti in Europa, anche dopo la fine del progetto. L'accesso aperto alla piattaforma ha assicurato la sostenibilità della piattaforma stessa che già a poche settimane dalla sua pubblicazione aveva ottenuto un riscontro significativo in termini di accessi e registrazioni nonché di download dei materiali in essa contenuti.

La diffusione dei risultati del progetto ha aumentato la consapevolezza sull'importanza del framework delle CMS all'interno dei paesi partner. Inoltre il progetto ha promosso un approccio strategico e strutturato, utile a progettare interventi in grado di supportare le persone a gestire le loro carriere professionale e a compiere scelte più consapevoli.

A livello locale, alcune scuole in cui è stato sperimentato il progetto hanno integrato le attività previste nei diversi curricula con interventi orientativi basati sul modulo pilota sviluppato per il progetto. Questo incipit ha contribuito a promuovere le attività svolte durante le azioni pilota, con la possibilità di trasferire ad altri contesti il modello e gli strumenti, grazie soprattutto agli operatori di orientamento direttamente coinvolti nell'azione pilota e di formazione. Questi infatti stanno implementando le buone pratiche e le competenze maturate, anche in altre scuole, diverse da quelle che hanno partecipato alle azioni pilota del progetto. Anche le università partner coinvolte nelle azioni pilota hanno qualificato e aggiornato i loro servizi di orientamento alla carriera, sviluppando ed offrendo nuovi strumenti e attività ai propri studenti e laureati.

La strategia di valorizzazione dei risultati del progetto passa attraverso un processo di cooperazione e comunicazione che mette in primo piano la sfida futura dei sistemi di orientamento professionale in Europa e la capacità di rispondere ai bisogni delle persone.

I punti di forza del progetto sono strettamente connessi alla scelta metodologica di fare "ricerca azione partecipativa" e di coinvolgere un gruppo di partner in grado di condividere l'obiettivo ambizioso di cambiare il modello di riferimento, con forti motivazioni e con specifiche competenze. L'idea di lavorare assieme ad un nuovo framework ha richiesto a tutti i membri dello staff di mettere in discussione il proprio modo di lavorare e di avviare Azioni Pilota in grado di sperimentare pratiche innovative.

La metodologia è alla base del piano di lavoro del progetto, strutturato su diversi livelli:

- processo di streaming principale: le innovazioni proposte nel progetto e testate dai partner sono state trasferite a livello di sistema durante un processo di peer learning dai soggetti (istituti di istruzione superiore, scuole e altre istituzioni territoriali) che hanno aderito alla sperimentazione e hanno contribuito concretamente allo sviluppo e diffusione del modello a livello nazionale.
- il processo di creazione della comunità apprendente: la sperimentazione, l'implementazione e i risultati diventano proprietà/patrimonio dei beneficiari finali degli interventi di orientamento attraverso la produzione e la diffusione di materiale informativo e strumenti di supporto prima e dopo la fase di sperimentazione.
- diffusione inter-europea: coinvolgimento della comunità di orientamento nazionale e internazionale sia in termini di gruppi di ricerca scientifica sia a livello tecnico e istituzionale.

Tutti i partner del progetto hanno contribuito alle attività di disseminazione per garantire la più ampia portata per i risultati e le attività del progetto.

I principali gruppi target per la diffusione tra i partner sono stati:

- a livello organizzativo: membri dello staff, membri del consiglio di amministrazione, insegnanti, formatori, ricercatori, operatori dell'orientamento, volontari
- a livello locale/regionale: servizi di orientamento locali, scuole secondarie, istituti di istruzione superiore e istituzioni, università, datori di lavoro locali, servizi per l'impiego (pubblici e privati), associazioni
- a livello nazionale: agenzie nazionali per l'impiego (Anpal), reti nazionali per l'istruzione e l'orientamento (Euroguidance, Eures, ecc.).

Ogni partner ha preparato un rapporto dettagliato delle proprie attività di diffusione e contatti, per un totale di oltre 800 contatti. Le informazioni sui risultati del progetto hanno raggiunto l'intera comunità della rete di orientamento permanente (Euroguidance).

La piattaforma di apprendimento del progetto (basata sul sistema e-learning Moodle) è stata aperta a tutti gli utenti, insegnanti, esperti di orientamento professionale, consulenti, tutor e ricercatori nel campo dell'orientamento. La fase di test ha coinvolto circa 20 diverse istituzioni (scuole, università, centri di orientamento) e circa 80 professionisti e insegnanti, impegnati in attività di orientamento.

Questa fase la disseminazione si è sovrapposta alla valutazione perché i partner hanno chiesto agli utenti di

valutare i contenuti e le risorse delle attività pilota al fine di adattare e ottimizzare la struttura online della piattaforma e delle sue OER. La divulgazione della ricerca "Understanding Career Management Skills" è stata rivolta a istituzioni e organizzazioni che lavorano con giovani e adulti fornendo servizi di orientamento professionale e anche percorsi di apprendimento per lo sviluppo di competenze trasversali.

Durante la parte finale del progetto, i risultati e le attività di comunicazione sono stati indirizzati anche a responsabili delle politiche di orientamento, responsabili dell'istruzione e soggetti interessati nei Paesi partner. A livello regionale e locale i responsabili delle politiche di orientamento sono stati coinvolti e invitati a partecipare agli eventi locali. Il piano di disseminazione è stato principalmente focalizzato sull'organizzazione di eventi nazionali al fine di valutare le opportunità di continuare il miglioramento del quadro attraverso progetti nazionali. I partner del progetto sono attori rilevanti ed operanti nei diversi sistemi nazionali di orientamento con oltre 20 anni di esperienza, quindi, hanno potuto valorizzare in maniera efficace, attraverso un processo di fidelizzazione con molteplici attori nazionali, i risultati del progetto in diversi eventi a livello nazionale e internazionale e hanno anche implementato con i prodotti del progetto alcune piattaforme nazionali.

La condivisione del modello internazionale sulle Career Management Skills e l'uso delle tecnologie digitali nell'ambito dell'orientamento richiedono nuove competenze da parte degli orientatori, degli insegnanti, dei tutor. Attraverso il progetto LEADER è stato possibile analizzare questo bisogno emergente di competenze di orientamento, sia attraverso l'indagine iniziale ed i focus group, sia nell'ambito dei gruppi di lavoro internazionali e delle azioni di formazione, che sono state organizzate in presenza (a Barcellona e ad Atene) e a distanza, attraverso la creazione e l'implementazione della piattaforma di e-learning, la realizzazione di web seminar e di video tutorial. Attraverso il progetto LEADER è stata creata e utilizzata nell'ambito dei percorsi formativi una piattaforma di apprendimento on line, strutturata sulla base delle competenze individuate dal team di lavoro. Tali risorse sono disponibili e accessibili dal sito del progetto: http://www.leaderproject.eu. Questa esperienza, la proposta teorica, gli strumenti e gli ambienti di apprendimento creati, rappresentano una risorsa utile per le università e gli enti di formazione che vorranno offrire percorsi e risorse di formazione e aggiornamento rivolte agli orientatori e agli insegnanti (Handbook on the CMS framework, 2017- ISBN 978-1-910755-24-2).

Individual CAReer Development (ICARD)

Sara Raponi, Università degli Studi di Padova

Lo scopo del progetto ICARD è quello di realizzare un programma online per facilitare lo sviluppo della carriera e promuovere l'autoconsapevolezza e lo sviluppo personale degli studenti dell'istruzione superiore, al fine di fornire loro gli strumenti essenziali per affrontare la transizione dal mondo dell'istruzione al mondo del lavoro. Tra le competenze trasversali necessarie per i discenti e "lavoratori 2020", figurano il senso di iniziativa e l'imprenditorialità, intesa come la capacità di trasformare le idee in azioni, valutare se stessi e le competenze possedute e al tempo stesso il contesto professionale nel quale si è immersi per cogliere le opportunità che si presentano.

A tal fine, sia l'orientamento scolastico - nella scelta degli studi, sia l'orientamento professionale - nella scelta delle professioni e del mercato del lavoro, possono contribuire notevolmente a favorire l'ingresso nel mondo del lavoro dei giovani, supportandoli a realizzare il proprio potenziale.

Il periodo di transizione tra università e mercato del lavoro sarebbe più efficace se gli studenti arrivassero al momento di fuoriuscire dal mondo della formazione, con una maggiore consapevolezza delle proprie effettive competenze, aspettative e piani futuri.

Attualmente l'orientamento all'università è fornito principalmente a livello di ingresso e di uscita e gli studenti che vi possono accedere direttamente (attraverso percorsi di supporto individuali/di gruppo, workshop, ecc.), è piuttosto limitato rispetto al numero di studenti effettivamente presenti presso le università. Si rende necessario perciò realizzare ulteriori strumenti per raggiungere un numero maggiore di destinatari. L'*European Career Development Programme* (ECDP) attraverso l'utilizzo di spazi virtuali vuole proprio raggiungere questo scopo.

L'ECDP ha una struttura modulare e comprende tre programmi che corrispondono alle tre importanti fasi dell'esperienza accademica degli studenti: *transition in* (in entrata), *ongoing* (in corso), e *transition out* (in uscita) (Fig 1). Viste le somiglianze e le differenze identificate tra le università coinvolte nel partenariato, l'ECDP ha una struttura comune ma le informazioni fornite nei moduli sono state adattate alle realtà istituzionali e nazionali. In alcuni moduli, alcune informazioni sono state appositamente progettate per le singole università (vedere ad esempio il modulo "Affrontare l'università"), mentre altri moduli hanno informazioni e applicazioni condivise ma il contesto è stato adattato alle singole istituzioni e nazioni (ad esempio "Comprensione di sé", "Scegliere il corso di studi"). La flessibilità e l'adattabilità alle necessità nazionalità e locali sono due importanti caratteristiche dell'ECDP (Fig .1).

Ingresso all'Università	Durante l'Università	Uscita dall'Università
TRANSITION IN	ONGOING	TRANSITION OUT
Comprensione di sé 1	Comprensione di sé 2	Comprensione di sé 3
Affrontare l'Università	CV & Lettera di presentazione	Ricerca Attiva del Lavoro
Scegliere il corso di studi	Colloquio & Test di selezione	Avere successo sul posto di lavoro
Organizzazione e pianificazione	Ricerca di uno stage	Personal branding
Gestire il denaro	Teamwork	Imprenditorialità
	Decidere il percorso professionale	Problem Solving e Tecniche di negoziazione
	Comunicazione efficace	Gestire la pressione
		Cultura Organizzativa & Etica sul Lavoro

Fig. 1

Per la realizzazione e la messa a punto dell'ECDP è stato necessario, realizzare i seguenti output:

- Ricognizione dello stato dell'arte: raccolta & analisi di pratiche ed esempi e pubblicazione del database online. Sono state raccolte, analizzate e descritte 88 pratiche provenienti da 22 paesi europei e uno extra-europeo (Australia). Il database completo è disponibile sul sito del progetto;
- Progettazione della struttura del programma: draft della struttura dei moduli, raccolta e analisi dei feedback, architettura finale dei moduli;
- Sviluppo dei moduli: sviluppo e traduzione dei moduli nelle quattro lingue del progetto (italiano, inglese, spagnolo, rumeno);
- Piloting: sperimentazione in quattro paesi partner differenti con un gruppo di studenti;
- Linee guida: pubblicazione online delle linee guida per facilitare l'adozione dell'ECDP.

Ogni università partner del progetto è stata in grado di coinvolgere per la realizzazione del progetto le proprie risorse umane (docenti, esperti di carriera e di orientamento, personale amministrativo) favorendo l'interesse di studenti e laureati durante la fase di piloting che si è svolta in quattro dei paesi partner del progetto: Italia, Romania, Spagna e Paesi Bassi.

Sono stati organizzati seminari in tutti i paesi per presentare il progetto e l'ECDP, coinvolgendo circa 1.500 studenti. Inoltre, sono stati utilizzati anche altri mezzi di comunicazione, come post su Facebook, podcast radiofonici, diffusione delle informazioni attraverso i professori, ecc., ottenendo alla fine il coinvolgimento di 245 studenti e laureati che sono stati inclusi nel piloting e che hanno completato almeno un programma su tre.

Lo sbilanciamento che si può notare nel numero di partecipanti al *piloting* per ciascun paese (Spagna: 184; Italia: 20; Romania: 21; Olanda: 20) potrebbe essere collegato alla tipologia di strumenti utilizzati per la promozione del Piloting stesso. L'ateneo spagnolo ha coinvolto un numero maggiore di studenti in iniziative di promozione face to face rispetto agli altri atenei che si sono affidati in diversa misura anche a strumenti di comunicazione a distanza.

Per quanto riguarda invece la preferenza dimostrata nella fruizione dei 3 programmi disponibili, la maggioranza dei partecipanti al *piloting* ha usufruito del Programma 3 - Transition out (173 questionari raccolti). Questo risultato da una parte non sorprende, dal momento che i partner universitari del progetto, rappresentati dai Career service, solitamente si interfacciano con gli studenti dell'ultimo anno dei corsi universitari o con i neolaureati. Dall'altra, però, mette in luce la necessità di strumenti operativi per dialogare ed entrare in contatto con il mondo del lavoro.

Le università del consorzio hanno integrato, nel rispetto delle peculiarità di ciascuna istituzione, l'ECDP nella propria offerta di apprendimento. Dove possibile, ciascuna università ha effettuato un lavoro tecnico per trasferire ed integrare i contenuti dell'ECDP nelle proprie piattaforme Moodle, disponibili quindi sia sulla piattaforma di progetto - www.career-modules.eu - che negli spazi di apprendimento virtuali locali di ciascuna università.

Questa scelta è stata operata per rendere possibili l'introduzione di ulteriori modifiche, aggiornamenti e aggiunta di moduli opzionali anche successivamente al periodo di finanziamento, utilizzando le risorse e il personale interno a ciascuna università. Ad esempio:

- nell'Università di Padova i moduli dell'ECDP sono stati adattati ed integrati nella piattaforma Moodle del Career Service ed insieme ad altri strumenti e risorse resi disponibili vanno a costituire un vero e proprio ambiente di apprendimento virtuale. Fino ad oggi circa 480 studenti hanno usufruito di almeno un modulo;
- AICU, l'università rumena di Iasi, ha integrato i moduli ICARD sia nella propria offerta sia all'interno di un progetto istituzionale rivolto ai NEET e realizzato in collaborazione con il Ministero dell'istruzione rumeno, che ha visto la partecipazione di numerosi studenti ed aziende. In particolare 219 studenti hanno utilizzato l'ECDP solo nell'ambito di questo progetto;
- nell'università spagnola di Salamanca, l'ECDP è stato integrato e adattato al contesto locale ed è stato completamente integrato fra le proprie attività e le risorse rese disponibili online. Ad oggi 868 studenti spagnoli hanno usufruito dell'ECDP ;
- l'Università di Maastricht non solo ha promosso l'ECDP aggiornando ed integrando 12 moduli all'in-

terno della propria offerta, ma è anche stato inserito all'interno di alcune attività realizzate nell'ambito del sostegno all'occupabilità, ad esempio durante le sessioni di supporto alla stesura del cv.

I partner hanno quindi adottato la strategia di continuare ad utilizzare i risultati del progetto, anche modificandoli in funzione delle proprie necessità per fare in modo di integrarli nelle proprie attività.

Inoltre il partenariato incentiva i contatti e gli scambi con altri progetti dell'UE e reti universitarie, e tali contatti permettono di mantenere i partner coinvolti e impegnati ulteriormente in attività di divulgazione e promozione ben oltre il periodo di finanziamento.

Urban Green Train - URBAN GReen Education for ENTteRprising Agricultural Innovation

Francesco Orsini, Francesco Girotti
Alma Mater Studiorum - Università di Bologna

Il progetto UGT, presentato come progetto cross-settoriale ovvero indirizzato al settore dell'istruzione superiore e al settore della formazione degli adulti nel primo bando Erasmus+ 2014 Partenariati strategici, ha creato un percorso di formazione innovativa nel settore dell'imprenditorialità nell'Agricoltura Urbana (UA) basato sull'interazione e cooperazione tra università, impresa e territorio.

L'obiettivo generale del progetto era quello di rafforzare il triangolo della conoscenza tra istruzione, ricerca e imprese nel campo dell'agricoltura urbana (UA) attraverso:

- la sensibilizzazione dei potenziali datori di lavoro e imprenditori nel settore dell'ambiente e green economy;
- la formazione all'imprenditorialità rivolta a giovani studenti e laureati
- l'innovazione dei curricula e i metodi di apprendimento nell'istruzione superiore, espandendo le forme esistenti di Cooperazione Università-Società-Impresa (USBC)
- l'accrescimento della consapevolezza dei decisori politici e dei giovani sul ruolo delle nuove imprese verdi nella creazione di città più sostenibili

Le opere d'ingegno che sono state realizzate sono:

1. Una raccolta delle esperienze imprenditoriali esistenti nell'ambito dell'Agricoltura Urbana e indicazioni metodologiche per lo sviluppo di moduli formativi per sviluppare nuove iniziative imprenditoriali;
2. Cinque moduli formativi su imprenditorialità in Agricoltura Urbana, sviluppati ed erogati in forma pilota (blended learning) a studenti e imprenditori di PMI e Ong;
3. Una guida metodologica per replicare l'esperienza formativa di UGT, per sviluppare i moduli, per realizzarli con il supporto della comunità urbana.

Impatto interno istituzionale

I partner del progetto hanno adottato stabilmente i moduli di formazione sviluppati integrandoli all'interno dei curricula dei corsi di studio offerti presso le loro istituzioni. Inoltre le "governance" degli istituti coinvolti hanno riconosciuto la rilevanza del progetto e ne hanno fatto un punto di partenza per lo sviluppo di nuove iniziative formative e di terza missione in cooperazione con il territorio, favorendo la cooperazione interdisciplinare tra diversi gruppi di ricerca.

Impatto sui beneficiari

Studenti e laureati: i partecipanti al corso pilota e ai futuri corsi Urban Green Train hanno tratto vantaggio da un percorso formativo innovativo nei contenuti e nella metodologia e hanno avuto e avranno la possibilità di sviluppare nuove idee imprenditoriali legate all'agricoltura urbana sostenibile.

Proprietari di PMI e soci di Ong, datori di lavoro e lavoratori: sia i partner del progetto che quelli che hanno partecipato al corso pilota hanno acquisito nuove competenze e conoscenze per innovare la propria attività in modo sostenibile.

Decisori politici e autorità locali che sono state stimolate a sostenere nuove attività imprenditoriali locali e verdi, dalla produzione al mercato.

E più in generale i *cittadini* che vivono in un contesto urbano, che beneficiano di città e servizi più verdi grazie alla diffusione e alla crescita di innovazioni e iniziative di agricoltura urbana economicamente redditizie.

Tutti questi gruppi target sono stati raggiunti attraverso un'ampia campagna di disseminazione e comunicazione volta a diffondere la metodologia adottata all'interno del progetto UGT e il modello di curriculum realizzato e testato.

Questa campagna di disseminazione e valorizzazione ha raggiunto i diversi gruppi target con specifici cana-

li di comunicazione, ed è stata effettuata sia in maniera virtuale sul web (attraverso il sito web del progetto, newsletter, social network, video promozionale) sia attraverso il contatto diretto con gli stakeholder (attraverso l'organizzazione e la partecipazione a eventi pubblici).

La strategia di valorizzazione e sostenibilità del progetto parte dalla ricchezza del partenariato. I 10 partner del progetto includono non solo organizzazioni eterogenee tra loro (Università, Ong, imprese), ma anche consorzi di imprese capaci di raggiungere centinaia di stakeholder e di coinvolgerli attivamente durante e al termine del progetto. Oltre alla ricchezza del partenariato iniziale, il consorzio ha cercato fin dal principio del progetto di coinvolgere stakeholder locali nella realizzazione sia dell'analisi dei bisogni, che dell'implementazione del progetto. Strategie di interazione in particolare con il territorio e le autorità locali hanno permesso al progetto Urban Green Train di poter fornire ai propri beneficiari lo spazio urbano per sviluppare i propri progetti imprenditoriali o la possibilità di innovare i progetti esistenti. La collaborazione con gli attori locali ha portato poi alla realizzazione di nuove iniziative di ricerca e applicazione legate all'agricoltura urbana finalizzate al recupero di spazi urbani inutilizzati (es. zone urbane post-industriali). La sostenibilità del progetto non si è dunque fermata all'integrazione delle risorse didattiche sviluppate all'interno dei curricula delle istituzioni partner, ma è andata oltre, in particolare realizzando nuovi progetti con il sostegno della comunità locale e dell'Unione Europea. Rispetto al panorama europeo va segnalato che il consorzio ha ottenuto due finanziamenti per replicare l'esperienza di Urban Green Train nel settore dell'educazione pre-scolare (progetto Erasmus+ Gardens-To-Grow) e per esportarlo fuori dall'Unione Europea (in Myammar, Erasmus+ Chinlone, e nei Balcani Occidentali, Erasmus+ BUGI). Un altro risultato generato dalla strategia di disseminazione e valorizzazione è stata la creazione della Urban Agricultural Cluster, un Network che conta oggi più di 80 associati provenienti non solo dall'Europa ma anche da America Latina, Stati Uniti e Australia. Si può quindi asserire che i risultati del progetto siano stati pienamente integrati all'interno dell'offerta formativa dei partner e che le esperienze formative vengano replicate. Inoltre, si può anche affermare che il progetto Urban Green Train sia stato solo l'avvio di una più ampia gamma di iniziative di ricerca e formazione sull'agricoltura urbana sostenibile avviate dal consorzio UGT.

Il progetto Urban Green Train ha consentito di sviluppare le più importanti innovazioni nel settore dell'educazione all'imprenditorialità nel campo dell'agricoltura urbana. Sulla base di moduli formativi disegnati in risposta ai training needs del settore, modelli di curriculum sono stati sviluppati al fine di supportare nuove forme di imprenditorialità. Il progetto ha dato l'avvio ad una serie di ulteriori attività, che comprendono l'implementazione di nuove esperienze di agricoltura urbana, lo sviluppo di strumenti didattici innovativi e la creazione di reti internazionali ed interdisciplinari di operatori del settore.

Play4Guidance, eLene4work: sinergie e differenze tra i due progetti

Stefano Menon, Fondazione Politecnico di Milano

Fondazione Politecnico di Milano ha coordinato due progetti Erasmus+ KA2 Strategic partnership in Higher Education, finanziati sulla Call 2014 e conclusisi ad agosto 2017.

"Play4Guidance" ed "eLene4work" sono progetti diversi nell'approccio e nei risultati attesi, ma con alcuni elementi di connessione, tra cui l'oggetto ultimo di lavoro: le competenze e in particolare le soft skills.

I due progetti, pur coordinati dallo stesso ente, hanno offerto risultati diversi in termini di impatto, valorizzazione e sostenibilità. Il documento cerca di fare un parallelo tra le due esperienze, evidenziando similitudini e differenze. Si evidenziano le opportunità e le difficoltà, raccomandando in conclusione una maggior presenza delle Agenzie nel supporto alla valorizzazione dei risultati.

Keywords: *Competenze trasversali, competenze digitali, competenze imprenditoriali, games, connessioni.*

Due progetti diversi, ma con alcuni punti di connessione. **Play4guidance** era volto a realizzare un business game che permettesse al giocatore (studenti delle scuole superiori, universitari, ma anche disoccupati) di acquisire competenze legate all'imprenditorialità. Classico formato del business game: una simulazione in cui si vestono i panni dell'imprenditore che deve far crescere l'azienda nell'arco di un anno, raggiungendo il più alto valore economico possibile. Si può giocare contro altri giocatori o, nella versione resa fruibile online dal sito www.play4guidance.eu, contro il simulatore stesso, che modifica il proprio comportamento anche in base alle scelte del giocatore. Si vince e si perde, e si impara qualcosa rispetto alla catena del valore, ma non solo: in base alle giocate e alle risposte a domande disseminate lungo la partita, il giocatore riceverà anche un feedback rispetto a come ha agito alcune competenze che aiutano a costituire l'imprenditorialità.

eLene4work ha invece indagato quali siano le nuove competenze digitali richieste dal mercato rispetto al target dei giovani in uscita dall'università. Ha quindi creato degli strumenti a supporto della mappatura dei propri punti di forza e di debolezza e della creazione di percorsi formativi personalizzati in base a questi, prevalentemente utilizzando i MOOC oggi disponibili nelle principali piattaforme nazionali e internazionali. Dal portale http://elene4work.eu/ è possibile approfondire e prendere possesso di questi strumenti.

Entrambi, quindi, puntavano alla comprensione e alla valorizzazione delle competenze, soprattutto quelle trasversali, ma affrontavano il tema da due punti di vista molto diversi.

In termini di **diffusione dei risultati** i due progetti hanno ottenuto numeri di tutto rispetto, oltre le aspettative. Al di là dei visitatori "casuali" o sporadici alle rispettive piattaforme di progetto, i numeri più interessanti sono senz'altro quelli relativi al coinvolgimento delle persone attraverso i *multiplier events* e le **"azioni pilota"**: momenti di test e verifica con i target group che abbiamo inserito come attività all'interno degli output, legati alla modellizzazione dell'esperienza.

Il tema dell'**impatto** è più complesso e per quel che abbiamo potuto vedere i progetti hanno ottenuto risultati diversi, pur partendo da una strategia comune.

"Play4Guidance" è stato il progetto che tra i due ha risposto alla sfida sull'impatto in maniera più tradizionale. Un rapido sondaggio condotto tra i partner nella primavera del 2018, quindi quasi un anno dopo la conclusione del progetto, ha mostrato ad esempio che il gioco è in uso in diverse scuole, università e centri per l'impiego che hanno avuto modo di scoprire il simulatore attraverso le azioni pilota cui avevano partecipato. Il limite è che non si tratta di uno strumento

inserito formalmente nelle attività curriculari: rimane quindi legato agli interessi dei singoli insegnanti e formatori.

Gli intellectual output messi a disposizione da "eLene4work", con particolare attenzione a quelli più operativi, si sono dimostrati ben realizzati da un punto di vista scientifico, ma un po' "pesanti" nell'utilizzo. Ad esempio per completare il self-assessment sulle competenze sono necessarie alcune ore e non tutti sono disponibili a dedicare questo tempo a una scheda da compilare. Tuttavia questi strumenti stanno mostrando una notevole duttilità in termini di impatto perché toccano un tema fondamentale (le nuove digital skills richieste dal mondo del lavoro) e diventano quindi occasione di scambio e approfondimento con variegati interlocutori anche dopo il termine del progetto.

Per quanto attiene alla **valorizzazione**, i due progetti presentano scenari differenti. "Play4guidance" è stato concepito per essere facilmente trasferibile in molti contesti (superiori di secondo grado, università, disoccupati). Durante le azioni pilota abbiamo testato l'utilizzo del gioco anche con studenti delle scuole secondarie di primo livello con soddisfazione del docente e degli studenti. Forse quello che manca oggi -e non era previsto da progetto- è poter offrire un esempio di utilizzo ufficiale e visibile sul lungo periodo.

"eLene4work" probabilmente si rivolge a un target più specifico, pur lasciando aperte le porte a studenti universitari di qualsiasi facoltà: infatti le azioni pilota sono state svolte sia in facoltà umanistiche che scientifiche.

La valorizzazione in termini di trasferibilità a livello internazionale è sempre stata un punto di attenzione in entrambi i progetti. Gli output più significativi sono stati tradotti nelle diverse lingue della partnership e nelle fasi di progettazione si è sempre cercato di lavorare sugli elementi in comune delle diverse identità nazionali rappresentate dai partner.

La **sostenibilità** credo sia, per questa tipologia di progetti, un obiettivo. Nella maggior parte dei casi fatica a divenire un risultato. È un tema a cui siamo sensibili e che le partnership da noi coordinate hanno affrontato da subito, perché la sostenibilità non si può costruire negli ultimi 3 mesi del progetto. Tuttavia le occasioni per raggiungere un efficace piano di sostenibilità di lungo periodo sono essenzialmente legate all'introduzione in maniera ufficiale, ad esempio a livello curriculare, o pervasiva di una specifica risorsa. Spesso però si lavora lungo il filo sottile dell'innovazione e della sperimentazione: è difficile riuscire a legare il risultato a una pianificazione di lungo periodo. Ovviamente è molto più semplice quando la progettualità è legata al trasferimento di buone prassi già esistenti, ma non è questo il caso né per "eLene4work" né per "Play4guidance".

Noi ci siamo preoccupati di garantire quanto meno l'utilizzabilità degli output realizzati per almeno 5 anni dalla conclusione dei progetti, ragionando da subito sui costi di mantenimento e manutenzione. Si pensi all'hosting, alla compatibilità con l'evoluzione dei software, ecc. I partner responsabili di questi aspetti hanno quindi potuto programmare le proprie spese in considerazione di tempi più lunghi di quelli progettuali.

E poi abbiamo cercato di stringere alleanze con altri progetti che avessero dei punti in comune, in modo da veicolare l'informazione attraverso altri canali ben targettizzati e in qualche modo dichiarare la reciproca validità. Continuiamo a farlo anche dopo la conclusione formale dei progetti, proprio nel tentativo di portare nuovi possibili utenti a conoscere e utilizzare le risorse che sono state create.

Il primo elemento di valore di un progetto internazionale come una strategic partnership Erasmus+ è legato alla sfida – implicita o esplicita, dipende dalla consapevolezza della partnership – della condivisione e a volte creazione di un linguaggio comune su un dato tema. È un risultato non facilmente esportabile se si ragiona sui singoli progetti, ma dopo 15 anni passati nel mondo della progettazione europea penso di poter dire che la rete esperienziale supportata da questi programmi sta fattivamente creando dei codici condivisi e delocalizzati che permettono di lavorare sempre più efficacemente sull'innovazione. La qualità degli output, a mio parere decisamente migliorata negli anni, testimonia questo trend.

Il *commitment* è un elemento essenziale per poter lavorare sulla sostenibilità e sull'impatto di questi progetti, inteso come impegno degli enti e delle istituzioni oltre che quello delle persone coinvolte. Le persone spesso fanno la differenza nella qualità del lavoro e quindi degli output, ma non bastano quando

si deve ragionare “oltre il progetto”. Avere nella partnership uno o più enti che abbiano un interesse reale e concreto nell’utilizzo dei risultati del progetto è sicuramente un elemento di valore. Però dalla scrittura, in fase di presentazione, alla conclusione di questi progetti passano 3-4 anni. Sono tanti e in diversi casi ho esperito che sono sufficienti per assistere a netti cambiamenti di strategia da parte dei partner che dovevano essere i più coinvolti. È normale, basta che cambi un direttore. E l’epoca in cui viviamo è quella di una società sempre più veloce, anche nel cambiamento.

Per questo credo che le Agenzie che governano questi programmi dovrebbero assumere un ruolo più centrale e proattivo nel supportare l’impatto e a cascata la sostenibilità dei progetti finanziati. Il portale dei risultati è un primo segnale in questo senso, ma si può lavorare per infittire la trama delle interazioni tra gli enti e supportare, valorizzandoli a livello centrale, i prodotti intellettuali realizzati.

APPENDICE

Questionario Partenariati Strategici KA2 Istruzione Superiore

Nome e Cognome

Istituto di appartenenza

N. progetto

Valutazione impatto

1) Impatto sulle organizzazioni partner

☐ Ottimo

☐ Buono

☐ Discreto

☐ Mediocre

☐ Nullo

1.1) Indicare qualche aspetto (es: a livello di governance, a livello di procedure, a livello di offerta formativa, a livello di prodotti o servizi adottati dalle organizzazioni partner grazie al progetto)

2) Impatto sui discenti

☐ Ottimo

☐ Buono

☐ Discreto

☐ Mediocre

☐ Nullo

2.1) Indicare qualche aspetto (es: abilità acquisite, riconoscimenti/certificazioni...)

3) Impatto sul personale coinvolto nel progetto

☐ Ottimo

☐ Buono

☐ Discreto

☐ Mediocre

☐ Nullo

3.1) Indicare qualche aspetto (es: esperienze maturate, acquisizione di nuove competenze, potenziali nuovi contatti di cooperazione, eventuali riconoscimenti a livello di carriera...)

4) Impatto sul sistema a livello territoriale/locale

☐ Ottimo

☐ Buono

☐ Discreto

☐ Mediocre

☐ Nullo

4.1) Indicare qualche aspetto (es: eventuale coinvolgimento di vari portatori di interesse a livello locale)

5) Impatto sul sistema a livello nazionale ed europeo

☐ Ottimo
☐ Buono
☐ Discreto
☐ Mediocre
☐ Nullo

5.1) Indicare qualche aspetto (es: eventuale coinvolgimento di autorità nazionali/europee)

6) Eventuali altri commenti

Valutazione sostenibilità

7) Ritengo il mio progetto sostenibile nel medio-lungo termine

☐ Completamente d'accordo
☐ D'accordo
☐ Parzialmente d'accordo
☐ in disaccordo
☐ Completamente in disaccordo

7.1) Si prega di motivare la risposta

8) Ritengo il mio progetto sostenibile grazie all'impegno dei singoli partner

☐ Completamente d'accordo
☐ D'accordo
☐ Parzialmente d'accordo
☐ In disaccordo
☐ Completamente in disaccordo

8.1) Si prega di motivare la risposta

9) Ritengo il mio progetto sostenibile grazie all'attenzione posta a questo aspetto fin dalla stesura della proposta e per tutto il ciclo di vita del progetto

☐ Completamente d'accordo

☐ D'accordo

☐ Parzialmente d'accordo

☐ In disaccordo

☐ Completamente in disaccordo

9.1) Si prega di motivare la risposta

10) Eventuali altri commenti

11) Il mio progetto è terminato con la fine del periodo finanziato e non ci sono stati ulteriori sviluppi

☐ Completamente d'accordo

☐ D'accordo

☐ Parzialmente d'accordo

☐ In disaccordo

☐ Completamente in disaccordo

11.1) Si prega di motivare la risposta

12) Il mio progetto è terminato con la fine del periodo finanziato perché vi sono stati cambiamenti rilevanti all'interno delle organizzazioni partecipanti

☐ Completamente d'accordo

☐ D'accordo

☐ Parzialmente d'accordo

☐ In disaccordo

☐ Completamente in disaccordo

12.1) Si prega di motivare la risposta

13) Il mio progetto è terminato con la fine del periodo finanziato per lo scarso coinvolgimento dei partner nelle attività post-progetto

☐ Completamente d'accordo

☐ D'accordo

☐ Parzialmente d'accordo

☐ In disaccordo

☐ Completamente in disaccordo

13.1) Si prega di motivare la risposta

14) Il mio progetto è terminato con la fine del periodo finanziato perché i prodotti e gli obiettivi iniziali si sono rivelati obsoleti nel tempo

☐ Completamente d'accordo

☐ D'accordo

☐ Parzialmente d'accordo

☐ In disaccordo

☐ Completamente in disaccordo

14.1) Si prega di motivare la risposta

15) Il mio progetto è terminato con la fine del periodo finanziato ma ho presentato una nuova candidatura per ulteriori sviluppi dell'idea progettuale originaria

☐ Completamente d'accordo

☐ D'accordo

☐ Parzialmente d'accordo

☐ In disaccordo

☐ Completamente in disaccordo

15.1) Si prega di motivare la risposta

16) Eventuali altri commenti

Questionario Partenariati Strategici KA2 – Istruzione scolastica/Educazione degli adulti

I PARTE - DATI E ATTIVITÁ DI PROGETTO

Dati dell'Istituto

Nome dell'istituto

Tipologia dell'istituto

Città

Persona di contatto

Posizione della persona di contatto

Rappresentante legale

Dati del Partenariato

Codice identificativo del partenariato

Titolo del partenariato

Paesi coinvolti

Motivazioni

Quali sono state le motivazioni che vi hanno indotto a presentare il progetto?

Opere d'ingegno

☐ SI ☐ NO

Avete riscontrato difficoltà nell'attuazione delle Opere d'ingegno previste nel piano di lavoro originario?

☐ SI ☐ NO

Se si, di che natura?

☐ Organizzativa

☐ Metodologica

☐ Strumentale

☐ Altro

Ritenete che le Opere d'ingegno realizzate siano facilmente trasferibili ad altre realtà?

☐ SI ☐ NO

E come? Se no, perché?

Eventi moltiplicatori:

☐ SI ☐ NO

Quale è stato il tema di tale evento?

Come avete strutturato l'evento?

Quanto tempo ha richiesto la parte organizzativa?

Sono stati raggiunti gli obiettivi previsti?

Come sono stati scelti i partecipanti?

Quali attività di disseminazione della opere di ingegno avete svolto?

Altre attività?

II PARTE - IMPATTO

Istituzione

Quali sono stati i cambiamenti più significativi che avete riscontrato durante e dopo la conclusione del progetto all'interno dell'istituzione/i?

Sono stati sviluppati nuovi servizi/nuove attività/nuove collaborazioni (verso l'interno e l'esterno) o procedure gestionali e amministrative? se sì, quali?

Sono cambiate o migliorate le metodologie e le strategie di insegnamento/apprendimento all'interno dell'istituzione?

Pochissimo – Poco - Abbastanza - Molto

① ② ③ ④

Quali miglioramenti avete riscontrato nell'istituzione in seguito alle esperienze di progettazione europea?

☐ Maggiore apertura all'Europa

☐ Maggiore capacità di lavorare in team

☐ Crescita e ampliamento delle relazioni professionali tra colleghi

☐ Nessuno

☐ Altro

Quali proposte/procedure prevedete di introdurre per facilitare la crescita professionale dello staff e per mettere a regime i metodi di insegnamento/formazione acquisiti durante il progetto?

Secondo lei, in che misura il progetto avrà benefici per le reti settoriali/ professionali e/o scuole del territorio e/o associazioni, stakeholder, autorità locali?

Pochissimo – Poco - Abbastanza - Molto

① ② ③ ④

Staff

Come impatteranno (o hanno impattato) le attività di progetto sullo staff? In termini di persone coinvolte, competenze e abilità messe a disposizione

Per quanto riguarda la crescita professionale dello staff, avete riscontrato che siano state acquisite nuove competenze? Quali?

☐ Acquisizione di nuove metodologie di insegnamento/formazione dei discenti

☐ Nuove abilità a livello organizzativo, manageriale e dirigenziale

☐ Possibilità di avviare nuove collaborazioni internazionali

☐ Miglioramento delle abilità linguistiche

☐ Miglioramento dell'utilizzo degli strumenti digitali

☐ Miglioramento della conoscenza del proprio ambito lavorativo

Discenti adulti/Studenti

In quale fase del progetto avete coinvolto gli studenti/ i discenti?

☐ Progettazione

☐ Implementazione

☐ Monitoraggio

☐ Verifica dei risultati e/o di eventuali strumenti didattici

☐ Disseminazione e valorizzazione

☐ In tutte le fasi del progetto

L'esperienza a livello europeo ha influito sulla crescita personale dei discenti/studenti partecipanti al progetto?

☐ SI ☐ NO

Quali nuove capacità o competenze sono state sviluppate?

☐ Miglioramento delle abilità linguistiche

☐ Miglioramento dell'utilizzo degli strumenti digitali

☐ Maggiore conoscenza delle opportunità di finanziamenti a livello europeo per lo sviluppo di progetti internazionali

☐ Miglioramento della capacità relazionali

Sono cambiate le loro aspettative, le loro opinioni e le aspirazioni durante e dopo la conclusione del progetto?

Pochissimo – Poco - Abbastanza - Molto

① ② ③ ④

Impatto sul territorio e all'interno del partenariato

Quale è stato l'impatto a livello locale, regionale e nazionale? E l'impatto all'interno del partenariato

La 'costruzione' dell'impatto

Obiettivi del progetto

Gli obiettivi del progetto sono stati adeguatamente definiti? Si tratta di obiettivi chiari, espliciti e misurabili?

Monitoraggio

A quale punto del progetto (implementazione, disseminazione, valorizzazione) è stato prevista una fase di monitoraggio e con quali strumenti? (interviste frontali, questionario, schede di valutazione, altro)

Chi avete coinvolto nel processo di monitoraggio e di valutazione?

☐ Docenti/Formatori(somministrazione)
☐ Esperti esterni
☐ Rappresentante Legale
☐ Staff coinvolto nell'educazione degli adulti/Staff scolastico
☐ Discenti/Studenti
☐ Partner associati
☐ Altro

Quali sono stati i risultati emersi dal vostro monitoraggio/valutazione?

Possibili criticità o difficoltà emerse dal monitoraggio per il raggiungimento degli obiettivi

☐ Mancanza di tempo
☐ Mancanza di risorse
☐ Problemi a livello di partenariato
☐ Problemi a livello di coordinamento
☐ Problemi a livello finanziario
☐ Problemi a livello amministrativo
☐ Altro

Avete previsto una relazione sugli esiti del monitoraggio e della valutazione?

La disseminazione e la valorizzazione dei risultati sono elementi essenziali della promozione di un progetto.

Disseminazione dei risultati

Quali strumenti sono utilizzati ai fini della disseminazione delle attività?

☐ Sito web
☐ Giornali
☐ Presentazione pubblica
☐ Manifestazione culturale/Seminario
☐ Brochure
☐ Performance
☐ Altro

Avete preso parte/parteciperete ad eventi per presentare le attività/esperienze e/o i risultati del progetto?

State utilizzando le piattaforme messe a disposizione da Erasmus+, *Project results; Epale, eTwinning, School Education gateway?*

☐ SI ☐ NO

Se no, motivare:

Valorizzazione dei risultati

Quali strumenti o attività sono utilizzate ai fini della valorizzazione dei risultati?

Es. OER – Workshop – Seminari – eventi EPALE, eventi Agenzia Erasmus+?

Ritenete che i risultati possano essere adottati e adattabili ad altri contesti/istituzioni?

Come?

Sostenibilità del progetto

E dopo la fine del progetto, quali attività sono previste per la sostenibilità dei risultati ed esperienze?

Piattaforme – Eventi fuori e dentro il partenariato e l'istituto

Siete disponibili a scrivere articoli, collaborare a pubblicazioni e partecipare in qualità di 'buona pratica' ad altri eventi e workshop organizzati dall'Agenzia Erasmus+? ☐ SI ☐ NO

Schema delle domande per i due focus group: istruzione scolastica ed educazione degli adulti

Impatto

Gli effetti del progetto sono stati ottenuti con le risorse a disposizione?

Quali strumenti sono stati utilizzati per misurare l'impatto? Quali strumenti sono più utili e affidabili?

Ci sono stati risultati e impatti non previsti nel piano di implementazione?

Disseminazione e valorizzazione

COSA diffondere

CHI sono i destinatari della diffusione:

COME diffondere

QUANDO diffondere

Quali tipologie di attività di disseminazione sono più adeguate per una maggiore visibilità e diffusione dei risultati?

La portata delle attività di disseminazione e valorizzazione aumentano/hanno aumentato la dimensione e l'importanza strategica del progetto?

La valorizzazione e diffusione possono massimizzare gli effetti (impatti) dei risultati? In che modo? La trasferibilità dei risultati implica maggiori margini per la loro sostenibilità?

Massimizzare il potenziale dei progetti Erasmus+ per un impatto sulle politiche e sui sistemi: come fare e chi coinvolgere?

Replicabilità dei risultati e la sostenibilità

Quali sono le strategie di sostenibilità messe in atto nel vostro progetto?

Ediguida s.r.l.

Finito di stampare nel mese di gennaio 2019

Erasmus+ AGENZIA NAZIONALE INDIRE

Agenzia Nazionale Erasmus+ Indire
Via C. Lombroso, 6/15 50134 Firenze
Via Guidubaldo del Monte, 54 00197 Roma
www.erasmusplus.it

MIUR

INDIRE ISTITUTO NAZIONALE DOCUMENTAZIONE INNOVAZIONE RICERCA EDUCATIVA

Istituto Nazionale di Documentazione,
Innovazione e Ricerca Educativa
Palazzo Gerini Via M. Buonarroti, 10 50122 Firenze
www.indire.it