

Quaderni di Comunità
Persone, Educazione e Welfare
nella società 5.0

n. 3/2022

L'EDUCAZIONE E LA SOCIETÀ NEL FUTURO
POST PANDEMIA

a cura di

Speranzina Ferraro, Eugenio De Gregorio, Lavinia Cicero



Iscrizione presso il Registro Stampa del Tribunale di Roma
al n. 172/2021 del 20 ottobre 2021

© Copyright 2023 Eurilink
Eurilink University Press Srl
Via Gregorio VII, 601 - 00165 Roma
www.eurilink.it - ufficiostampa@eurilink.it
ISBN: 979 12 80164 51 3
ISSN: 2785-7697 (Print)

Prima edizione, marzo 2023
Progetto grafico di Eurilink

È vietata la riproduzione di questo libro, anche parziale, effettuata
con qualsiasi mezzo, compresa la fotocopia

INDICE

EDITORIALE

Speranzina Ferraro, Eugenio De Gregorio, Lavinia Cicero 13

RUBRICA EDUCATION 27

1. I minori, la povertà educativa digitale e la pandemia.
Un punto di partenza o un vincolo senza uscita?
Federica De Stefani 29

2. Per una formazione di qualità libera da corruzione e
da azioni fraudolente
Luca Lantero e Chiara Finocchietti 35

3. I bias cognitivi che possono limitare il successo delle
ITS Academy
Fulvio Oscar Benussi 41

4. ZOOTEAMS, un Serious Game per l'Edutainment e
l'apprendimento collaborativo
Marco Diella, Francesca Fusco e Marco C. Vitiello 47

RUBRICA EMPOWERMENT DI COMUNITÀ 55

1. Il patto per il lavoro della città di Milano: uno
strumento di Governance Partecipata per un modello di
Città più sostenibile e inclusivo
Alessia Cappello, Francesco Biglieri, Luca Riva 57

2. Il modello della Palestra dell’Innovazione nelle periferie <i>Mirta Michilli e Alfonso Molina</i>	65
3. L’innovazione sostenibile rivoluziona il concetto di sviluppo economico <i>Sandro Zilli</i>	73
4. Waste management e comportamento ecologico nell’era del Covid-19: dallo stigma dei rifiuti alla cittadinanza ambientale <i>Sofia Casà e Giovanni Di Stefano</i>	79
5. Le grandi dimissioni e la domanda di benessere <i>Pietro Iacono Quarantino</i>	85
SAGGI	93
1. Comunicazione pubblica della scienza: possibilità e rischi al tempo del Covid-19 <i>Maria Angela Citarella</i>	95
2. Un’analisi multimodale delle pratiche sociali nel periodo di pandemia <i>Maria Alessandra Molè</i>	111
3. La Generazione Z e la (nuova) costruzione dell’identità in epoca pandemica e post pandemica <i>Alfonso Amendola, Annachiara Guerra e Martina Masullo</i>	141
4. Verso comunità aperte alla diversità e all’innovazione: il ruolo delle donne musulmane <i>Patrizia Di Santo e Milena Lombardi</i>	169

5. Competenze e valutazione: la progettazione dell'agire educativo <i>Vincenzo Nunzio Scalcione</i>	201
6. La povertà educativa oggi: verso una nuova definizione socio-pedagogica <i>Silvia Fornari e Moira Sannipoli</i>	231
7. L'educazione ecologica e multilivello: sinergie e costruzione di comunità per un futuro sostenibile <i>Giorgio Grimaldi</i>	259
8. L'insostituibile relazione con l'Altro: opportunità e limiti delle innovazioni dei servizi ai migranti durante la pandemia <i>Desirée Campagna e Martina Frontespezi</i>	303
RECENSIONE	333
Analisi sulla didattica a distanza durante l'emergenza Covid-19, a cura di S. Capogna, F. Musella e L. Cianfriglia, Eurilink University Press, Roma, 2021 <i>Giulia Cecchini</i>	335

2. IL MODELLO DELLA PALESTRA DELL'INNOVAZIONE NELLE PERIFERIE

di Mirta Michilli* e Alfonso Molina**

A partire dall'esperienza realizzata nelle periferie di Bari, Milano, Palermo e Reggio Calabria, il partenariato di OpenSPACE ha lavorato alla redazione di un documento programmatico per indirizzare nuovi interventi efficaci contro la povertà educativa. Il progetto ha visto l'impegno di una grande comunità di pratiche e l'attivazione di quattro Palestre dell'Innovazione. Con una vasta cordata verticale, che coinvolge anche gli atenei, il modello si diffonde ora nelle periferie di Roma Capitale con il programma Smart & Heart Rome. Si descrivono brevemente visione, strategie, modello e strumenti e si forniscono i riferimenti per approfondire.

Una comunità di pratiche

L'ampio partenariato del progetto quadriennale *OpenSpace – Spazi di Partecipazione Attiva della Comunità Educante*¹, costituito da 27 soggetti (12 scuole, 3 comuni, 1 ente valutatore e 11 organizzazioni), si è da subito configurato come una grande

* Direttore generale della Fondazione Mondo Digitale.

** Direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale e personal chair in Technology Strategy all'Università di Edimburgo.

¹ La scheda del progetto OpenSPACE, <https://percorsiconibambini.it/openspace/scheda-progetto>.

comunità di pratiche, una sinergia di competenze complementari con esperienze diversificate e forti specializzazioni (dal teatro sociale all'architettura sostenibile). L'intervento, messo a punto con varie sessioni di coprogettazione, si è concentrato nelle periferie di quattro città metropolitane, Bari, Milano, Palermo e Reggio Calabria, per realizzare un'istruzione di qualità e inclusiva e trasformare la scuola in un punto di riferimento non solo per le ragazze e i ragazzi, ma anche per le famiglie e il territorio.

Il progetto, selezionato da Con i Bambini nell'ambito del Fondo per il contrasto della povertà educativa minorile (Bando Adolescenza)², ha coinvolto più di 4.000 giovani tra 11 e 17 anni, 300 docenti e 300 genitori. Ha visto l'impegno di oltre 50 rappresentanti di partner, educatori, personale amministrativo e un investimento di 3,2 milioni di euro, con l'obiettivo di rendere le comunità inclusive e responsabili per favorire la crescita formativa, culturale e l'empowerment di preadolescenti e adolescenti.

Al termine dell'esperienza il partenariato ha redatto un documento programmatico (Fanelli, 2022), una specie di guida operativa contro diseguaglianze e povertà educativa, da condividere con scuole, organizzazioni del terzo settore, enti locali e anche Ministero dell'Istruzione.

Il documento fa riferimento agli orizzonti del Manifesto delle Avanguardie educative di Indire (2014), propone un modello concreto di scuola e contribuisce con una visione specifica a inquadrare gli investimenti per le riforme previste dal Piano nazionale di ripresa e resilienza (Governo italiano, 2021), in particolare per orientamento, edilizia scolastica, estensione del tempo pieno, nuove competenze e nuovi linguaggi, riduzione dei divari territoriali.

² <https://www.conibambini.org/2018/03/12/bando-adolescenza-86-le-proposte-approvate/>.

La scuola 'fuori scuola'

Il motore di OpenSpace è l'alleanza tra scuola e terzo settore basata sulla sussidiarietà in ambito educativo, come volano per superare differenze e divari e promuovere l'*empowerment*. Elementi peculiari sono stati la forte specializzazione, con competenze di alto livello, e l'agilità relazionale nella costruzione di rapporti ibridi, tipici dei processi di innovazione sociale. L'idea guida unificante è la trasformazione dello spazio in tutte le sue dimensioni, interno ed esterno (territorio), reale e virtuale, in una nuova dimensione diffusa ad alta densità educativa.

Le diverse attività, che hanno coinvolto soprattutto le scuole secondarie di primo grado, si sono articolate tra due assi-obiettivi: diversificazione dei processi di apprendimento e sostegno per superare le disuguaglianze. Quindi possiamo dire che riqualificazione partecipata degli spazi, progettazione e realizzazione di murales, laboratori sulle competenze digitali e trasversali nelle palestre dell'innovazione, teatro sociale, potenziamento didattico ecc., sono attività che si sono svolte come un continuum di azioni a reciproco rinforzo. Per l'analisi di punti di forza, criticità, valutazione di impatto e proposte, rimandiamo alla lettura integrale del documento, che contiene spunti interessanti anche per la gestione dell'emergenza sanitaria in ambito scolastico.

Le Palestre per il contrasto alla povertà educativa

All'interno del partenariato di OpenSPACE la Fondazione Mondo Digitale (FMD)³, organizzazione non profit che lavora per una società della conoscenza inclusiva, si è occupata della

³ Fondazione Mondo Digitale: <https://www.mondodigitale.org/>.

progettazione, realizzazione, startup e animazione di quattro Palestre dell'Innovazione nelle quattro scuole polo delle periferie. Il modello di riferimento è la prima Palestra dell'Innovazione realizzata nel 2014 presso la Città Educativa di Roma in via del Quadraro 102.

La Palestra dell'Innovazione (*Phyrtual InnovationGym*)⁴ è un ambiente virtuale (Molina, 2021), fisico e virtuale, per l'innovazione e l'educazione per la vita, per l'apprendimento esperienziale e la pratica dell'innovazione in tutte le sue espressioni: tecnologica, sociale e civica. È uno spazio aperto al territorio e un luogo di incontro tra vecchie e nuove professioni dove si parla il linguaggio della fabbricazione (tradizionale e digitale), della sperimentazione e della creatività per stimolare la crescita professionale, l'auto imprenditorialità ed esercitare le competenze del 21° secolo.

L'obiettivo è portare in nuovi territori un modello che promette di essere efficace per contrastare povertà educativa, ridurre dispersione e abbandono scolastico, orientare i *Neet* verso percorsi formativi o lavorativi più efficaci, sostenere l'apprendimento permanente e fornire uno spazio di confronto e crescita per la comunità educante. Le Palestre vengono allestite con diversi ambienti digitali (*fab lab, coding lab, robotic lab* ecc.), alcuni comuni e altri personalizzati in base al contesto territoriale.

Nei nuovi spazi vengono realizzate attività per le scuole (*making, coding, robotica* ecc.), laboratori pomeridiani con tutoraggio per adolescenti più autonomi (es. autocostruzione di stampanti 3D *low cost*), ma anche formazione per i docenti (FMD è ente accreditato Miur) e originali laboratori per le famiglie.

La FMD ha curato anche la formazione di *coach* locali e di animatori territoriali per proseguire in modo autonomo le attività (dalla progettazione di nuovi percorsi didattici alla manutenzione

⁴ <https://www.mondodigitale.org/progetti/palestra-dellinnovazione>.

delle macchine). Nei laboratori si svolgono anche attività in sinergia con le altre azioni progettuali, come realizzazione di *gadget*, progettazione in 3D di ambienti, *digital storytelling*, ecc.

Figura 1 - Il modello della Palestra dell'Innovazione



Competenze digitali e autoimprenditorialità

Come mostra la figura, la Palestra dell'Innovazione è funzionale all'apprendimento esperienziale di conoscenza formale codificata, competenze per la vita e attitudini caratteriali positive. Quindi, non solo ambienti di apprendimento per potenziare le competenze digitali, ma anche strumenti e metodologie per migliorare la consapevolezza di sé e l'autoimprenditorialità. Sviluppano soprattutto questa dimensione le prime tre Palestre dell'Innovazione (ne sono previste altre quattro sempre nella "città

del disagio”: Lelo *et al.*, 2021), nate nelle scuole delle periferie romane con il progetto *Smart & Heart Rome*⁵, sostenuto dal Dipartimento Trasformazione digitale di Roma Capitale. Coinvolgono i territori periferici dei Municipi IV, VI e X, dove è più alto il disagio sociale (Lelo *et al.*, 2019). La sfida della povertà educativa è inserita in un programma più ampio con l’ambizione di sperimentare un nuovo ecosistema cittadino per rafforzare la capacità di Roma Capitale di realizzare interventi di innovazione sociale con soluzioni mirate, che rispondano alla complessità dei bisogni attraverso l’istruzione, l’educazione e la formazione per il lavoro, come acceleratori per lo sviluppo inclusivo. E lo facciamo sempre mettendo al centro la scuola perché non c’è altra infrastruttura sociale che quotidianamente incontra oltre il 50% dei cittadini (studenti, docenti, dirigenti, personale Ata, genitori), uno snodo cruciale per ogni politica attiva del territorio verso una città che diventi davvero “*smart*”. L’approccio scelto è sistemico (dal sistema produttivo a quello educativo), multisetoriale ed evolutivo. E si basa sempre sul modello di “Educazione per la vita” (Molina e Mannino, 2016), perché nella nostra visione anche una *smart city* continua a evolversi, come un organismo complesso ma unitario, grazie all’apprendimento sociale. Nella cordata educativa ibrida entrano anche gli atenei romani, che interpretano il trasferimento digitale previsto dalla terza missione come servizio per l’orientamento e la formazione dei più giovani. E declinano la sfida della sostenibilità olistica con diverse specializzazioni, come un campo droni per il rilevamento ambientale, la *gamification* per la valorizzazione dei territori o la fabbricazione digitale per il design urbano. Grazie alla co-progettazione di *Percorsi per le competenze trasversali e l’orientamento* (PCTO), il trasferimento tecnologico e digitale avviene in modalità immersiva ed esperienziale, così da

⁵ <https://www.mondodigitale.org/progetti/smart-heart-rome>.

consentire agli studenti di acquisire conoscenze, sviluppare competenze, definire i valori fondamentali e formare il carattere.

Inoltre, mettiamo a disposizione della comunità uno strumento di sviluppo personale e collettivo, il *Personal Ecosystem Canvas* (PEC)⁶, utile per l'indagine dell'ecosistema personale, per allinearlo alla sfera sociale e lavorativa. Può essere usato in diversi contesti (scolastico, universitario, aziendale), per accrescere la consapevolezza della complessità e la propensione dinamica al cambiamento di singoli, gruppi e organizzazioni. L'obiettivo è innescare un processo di trasformazione olistica per l'intera comunità.

Bibliografia

#mapparoma32 - *Il reddito dei romani: Parioli il quartiere più ricco, Centro storico il più disuguale, Tor Bella Monaca il più povero*, pagina web <https://www.mapparoma.info/mappe/mapparoma32-reddito-dei-romani/>.

Fanelli, L. (a cura di) (2022), *Il modello OpenSpace, Apprendimenti e proposte di un progetto quadriennale di contrasto alle disuguaglianze e alle povertà educative a Bari, Milano, Palermo e Reggio Calabria*, documento disponibile alla pagina web https://www.mondodigitale.org/sites/default/files/allegati/pagina/2022/openspace_modello_2022.pdf.

Governo italiano (2021), *Piano nazionale di ripresa e resilienza*, documento disponibile alla pagina web <https://www.governo.it/sites/governo.it/files/PNRR.pdf>.

⁶ <https://www.mondodigitale.org/academy/risorse-educative/personal-ecosystem-canvas>.

Indire (2014), *Il Manifesto delle avanguardie educative*, documento disponibile alla pagina web, <https://innovazione.indire.it/avanguardieeducative/il-manifesto>.

Lelo K., Monni S. & Tomassi F. (2019), *Le mappe della disuguaglianza*, Donzelli, Roma.

Lelo K., Monni S. & Tomassi F. (2021), *Le sette Rome. La capitale delle disuguaglianze raccontata in 29 mappe*, Donzelli, Roma.

Molina A. [2014], *Palestre dell'Innovazione. Verso una rete nazionale per promuovere un'educazione per vivere e lavorare nel 21° secolo*, Fondazione Mondo Digitale, <https://www.mondodigitale.org/sites/default/files/allegati/progetti/2022/booklet-palestra-innovazione.pdf>.

Molina A. & Michilli M., Gaudiello I. (2021)], *L'educazione al tempo del Covid-19: verso l'innovazione sistemica della scuola*, *Rivista Lasalliana*, 1, 71-82.

Molina A. (2021), *Oggi più che mai bisogna sviluppare la competenza "firtuale"*, HuffPost, https://www.huffingtonpost.it/entry/oggi-piu-che-mai-abbiamo-bisogno-di-sviluppare-la-competenza-firtuale_it_60c8724be4b07e543bbdaf77/.

Molina, A. & Mannino, M. [2016], *Educazione per la vita e inclusione digitale. Strategie innovative per la scuola e la formazione degli adulti*, Erickson, Trento.