COSTRUIRE FUTURO, INSIEME!

> Donatori	> Capofila	> Partner	> Stakeholder
Fondazione CDP	ActionAid Italia	Fondazione Milan	IC Casale del Finocchio - Roma, IC Sarria Monti - Napoli, Istituto Casanova - Napoli, IC Catanoso De Gasperi - Reggio Calabria, Liceo Volta - Reggio Calabria, IC Antonio Ugo - Palermo, Istituto A. Rizza - Siracusa, IC K. Wojtyla - Siracusa

Obiettivo del progetto

"Vogliamo aumentare la partecipazione civica di ragazze e ragazzi e di tutta la comunità educante attraverso lo sviluppo e il rafforzamento di competenze cognitive, relazionali e sociali."

Sintesi del progetto

Il progetto mira a rafforzare competenze civiche, relazionali e sociali, attraverso attività di formazione online e offline rivolte a docenti, educatori ed educatrici, giovani, studenti e studentesse 11/19 e genitori, sui temi di cittadinanza attiva e educazione civica, prevenzione della violenza di genere e tra pari, orientamento, didattica delle relazioni e gestione della classe.

Le attività si svolgono online e in presenza su 6 territori, con il supporto di strumenti game-based learning: percorsi di cittadinanza attiva, un serious game e open badges per la valutazione delle competenze.

Analisi di contesto

Il progetto si inserisce in uno scenario educativo contraddistinto da processi di cambiamento in atto e da un'emergenza sanitaria legata alla pandemia da COVID 19, che ha sottolineato l'urgenza di consolidare modelli educativi innovativi che superino la mera distinzione tra didattica digitale e tradizionale, oltre ad evidenziare la necessità di sostenere gli istituti scolastici e gli enti territoriali nel contrasto alle diseguaglianze educative e alla dispersione scolastica. L'intervento è focalizzato in 6 città in cui i numeri della dispersione scolastica sono particolarmente allarmanti.

Luoghi/paesi di implementazione

Il progetto viene realizzato in 6 città attraverso attività offline (Roma, Napoli, Bari, Reggio Calabria, Palermo, Siracusa) e su tutto il territorio nazionale con attività online.

Periodo di implementazione **01/04/2021 - 31/03/2022**

Destinatari

Diretti

- 520 docenti/educatori e 400 studenti/studentesse e giovani sviluppano e rafforzano le loro competenze attraverso le formazioni online/offline
- 9000 giovani sono coinvolti in attività game-based learning e 4000 in percorsi di cittadinanza attiva

Indiretti

- 50 comunità locali sono coinvolte attraverso iniziative di cittadinanza attiva

Attività principali

- Formazioni e percorsi basati su un approccio di child participation e leadership rivolti a ragazze/i e alla comunità educante
- Attività game-based learning per promuovere la cittadinanza attiva e la valorizzazione delle competenze trasversali

Outputs

- 4 percorsi di formazione docenti
- 4 percorsi per giovani e studenti/esse
- 1 percorso di supporto alla genitorialità per genitori
- 1 serious game sulla cittadinanza attiva
- Missioni di cittadinanza attiva per promuovere l'attivazione sul territorio
- 4 podcast su Radio Kivuli dedicati al progetto
- 1 spazio digitale per valutare le competenze attraverso gli open badges

Risultati attesi

- Capacity building di 6 comunità territoriali
- Sperimentazione di metodologie partecipative di apprendimento
- Sperimentazione di attività promosse dai giovani
- Rafforzamento del ruolo della comunità educante attraverso la costituzione di reti sui territori

Budget di progetto

190.000 €

Importo finanziato

190.000 €