

REPORT VALUTAZIONE

FINALE

AGENTE 0011

Raccolta dati e redazione report: Deborah Sciocco e Alessandra Folcio

Coordinamento: Tiziano Blasi e Maria Sole Piccioli

Editing: Tazio Malvezzi

Per informazioni sul progetto contattare attivismo@actionaid.org

Per informazioni su metodologie e risultati della valutazione contattare europa.ita@actionaid.org.

Sommario

Abstract	3
1- IL PROGETTO	4
2- LA VALUTAZIONE	5
2.1 - Obiettivi della Valutazione	5
2.2 - Metodologia della Valutazione	5
2.3 - Risultati della Valutazione	6
RILEVANZA	6
EFFICACIA	7
EFFICIENZA	9
SOSTENIBILITÀ'	10
3- LESSONS LEARNED	12
4- CASE STUDIES E TESTIMONIANZE	13

Abstract

Il presente report raccoglie i risultati della valutazione condotta a conclusione del progetto “Agente0011 – gli studenti delle scuole italiane si attivano sul territorio per città più sostenibili e inclusive e per un’Italia più responsabile verso l’Agenda 2030”¹ co-finanziato dall’Agenzia Italiana per la Cooperazione allo Sviluppo (AICS) e implementato da ActionAid Italia, Amref, Asvis, Cesvi, Cittadinanzattiva, La Fabbrica e VIS.

La valutazione è stata realizzata dall’Area di Monitoraggio & Valutazione dell’Ufficio Fund Raising and Partnerships-Italy & Europe, in coordinamento con il Project Manager di Agente 0011. L’analisi è stata condotta tramite Focus Group Discussions (FGDs) e Key Informant Interviews (KIIs) con studenti e docenti coinvolti e staff/rappresentanti dei partner di progetto. La valutazione si è concentrata sul raggiungimento degli obiettivi specifici del progetto in particolare a) la conoscenza delle tematiche dell’Agenda 2030 e degli Obiettivi di sviluppo sostenibile e b) il coinvolgimento attivo di studenti, cittadini, associazioni e istituzioni in percorsi di progettazione territoriale volti rendere le città più sostenibili, inclusivi e sicuri. L’utilizzo di metodi qualitativi come FGDs e KIIs ha permesso di approfondire alcuni risultati emersi in valutazioni relative al progetto condotte da altri partner ovvero Cittadinanzattiva e La Fabbrica.

I risultati della valutazione sono stati organizzati attorno a quattro criteri di rilevanza, efficacia, efficienza e sostenibilità. In generale, il progetto ha ottenuto un buon risultato circa il grado di raggiungimento degli obiettivi in tutti e quattro i criteri anche se con delle discriminanti relative a componenti specifiche. Le lezioni apprese nel progetto hanno confermato alcuni punti di forza della progettazione ed evidenziato degli elementi da tenere in considerazione per progettualità future.

¹ L’Agenda 2030, i cui elementi essenziali sono i 17 obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs o Sustainable Development Goals) e i 169 sotto-obiettivi, mira a contribuire allo sviluppo globale, promuovere il benessere umano e proteggere l’ambiente. E’ stata approvata nel 2015 da più di 150 leader internazionali che si sono incontrati alle Nazioni Unite. L’Agenda 2030 sostituisce i Millennium Development Goals che gli stati si erano prefissati di raggiungere entro il 2015.

1- IL PROGETTO

“Agente0011 – gli studenti delle scuole italiane si attivano sul territorio per città più sostenibili e inclusive e per un’Italia più responsabile verso l’Agenda 2030” (da qui in avanti Agente 0011) è un progetto co-finanziato dall’Agenzia Italiana per la Cooperazione allo Sviluppo (AICS) e implementato da ActionAid Italia, Amref, Asvis, Cesvi, Cittadinanzattiva, La Fabbrica e VIS. La durata del progetto è Marzo 2017 - Agosto 2018.

L’intervento ha come obiettivo principale il promuovere la sensibilizzazione e la comprensione critica dei temi dello sviluppo sostenibile in linea con l’Agenda 2030 delle Nazioni Unite attraverso tre macro-azioni:

1) un **percorso di co-progettazione territoriale** intorno all’obiettivo 11: *Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi e sostenibili* per 60 classi di scuole primarie e di istituti secondari di I e II grado di 6 città (Torino, Milano, Roma, Napoli, Siracusa, Catania). Le classi sono state guidate dai alcuni dei partner di progetto² lungo un percorso caratterizzato da diverse fasi tra cui **la mappatura e l’analisi dei bisogni del territorio** attraverso il coinvolgimento attivo di associazioni, università, cittadinanza e rappresentanti delle istituzioni in laboratori di comunità e incontri; **la progettazione di proposte di miglioramento** del territorio e la **presentazione finale delle proposte** alle autorità locali;

2) **attività di didattica online/offline** (cosiddette **missioni**) attinenti alle tematiche degli obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs o Sustainable Development Goals) per 250 classi di tutta Italia realizzate sul **portale (www.agente0011.it)** progettato e gestito da La Fabbrica. Le attività hanno utilizzato diverse metodologie ludico didattiche, comprendenti l’utilizzo dei social network giochi interattivi, sfide tra le diverse classi iscritte al portale, scambi e missioni in comune con classi del Sud del Mondo (India, Kenya) che hanno spinto gli studenti a confrontarsi con le tematiche degli SDGs.

3) **campagne di comunicazione nazionale e locale di promozione del progetto e delle tematiche dello sviluppo sostenibile**, caratterizzate dall’utilizzo di un linguaggio giovane, dal protagonismo degli studenti nella co-creazione dei contenuti (video, materiale grafico e fotografico) e dalla partecipazione di influencer seguiti dal target (youtubers, Gianluca Costantini). Oltre alle numerose iniziative a livello locale, i giovani sono stati protagonisti di una due giorni di workshop, laboratori e scambi con Delegazioni del Sud, organizzata insieme a **UISP ai Mondiali Antirazzisti**.

Risultati principali raggiunti dal progetto:

- **300 classi (ca 6000 studenti)** aumentano conoscenza e comprensione degli obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs o Sustainable Development Goals) attraverso l’interazione con il portale www.agente0011.it e lo sviluppo di oltre **5.000 attività didattiche e contenuti digital** sui temi legati agli SDGs e all’Agenda 2030;

² ActionAid Italia, Amref, Cesvi, VIS.

- **82 classi, 2.000 Cittadini, 38 associazioni locali, 21 rappresentanti istituzioni locali, e 7 reti territoriali** sono coinvolti in percorsi di formazione, scambio e **co-progettazione** per realizzare proposte per territori più sostenibili e inclusivi. Alcuni esempi di progetti sono raccolti nel paragrafo conclusivo del report (p.13).
- **L'Opinione pubblica (circa 4,5 M persone), e in particolare giovani, è informata e sensibilizzata** sui temi degli SDGs e dell'Agenda 2030.

2- LA VALUTAZIONE

2.1 - Obiettivi della Valutazione

La presente valutazione è stata condotta dall'Area di Monitoraggio & Valutazione (Ufficio Fund Raising and Partnerships-Italy & Europe) in coordinamento con il Project Manager di Agente 0011. Questa valutazione non era originariamente prevista nel piano di progetto ma è stata aggiunta in un secondo momento per gli obiettivi elencati di seguito:

1. Fornire una **valutazione qualitativa** del progetto che comunichi un quadro completo dei risultati dell'intervento e che sia complementare e integrativa alle valutazioni quantitative realizzate da Cittadinanzattiva (questionari pre e post rivolti agli studenti delle scuole secondarie e primarie coinvolti sia sul portale che nella progettazione territoriale focalizzati a valutare l'acquisizione di conoscenze relative agli SDGs) e da La Fabbrica (questionario rivolto ai docenti focalizzato a valutare le attività del portale)
2. Raccogliere e valutare **risultati del progetto, best practices e lessons learned** da usare per la sistematizzazione della conoscenza interna e la comunicazione esterna

La valutazione si è concentrata sullo status di raggiungimento degli obiettivi specifici del progetto:

1. Realizzare una piattaforma didattica online sul tema degli SDGs replicabile su vasta scala e accessibile a tutte le scuole italiane
2. Rafforzare la consapevolezza di giovani, cittadini e società civile di 6 città italiane del proprio ruolo rispetto agli SDGs favorendone il coinvolgimento attivo nel chiedere alle proprie istituzioni un impegno più concreto per città sostenibili

La valutazione non ha considerato i risultati del progetto riguardanti le attività di comunicazione e promozione verso il grande pubblico tra cui le campagne di sensibilizzazione online e le uscite stampa che sono state valutate attraverso statistiche delle interazioni on-line, uscite stampa, conteggio visualizzazioni youtube e registri firme per eventi.

2.2 - Metodologia della Valutazione

La valutazione è stata organizzata intorno a quattro criteri: **rilevanza, efficacia, efficienza³ e sostenibilità**. La valutazione dell'impatto non è stata inserita dato che la valutazione è avvenuta ad attività appena concluse mentre la valutazione d'impatto può essere realizzata solo ex-post.

La valutazione è stata realizzata tramite Focus Group Discussions (FGDs) e Key Informant Interviews (KIIs)⁴ con studenti e docenti delle scuole coinvolte e staff/rappresentanti dei partner di progetto:

- 2 FGDs: una con studenti che hanno partecipato solamente alle attività del portale e di comunicazione e l'altra con studenti coinvolti solo nella progettazione territoriale. L'età degli studenti intervistati è compresa tra i 13 e 16/17 anni. Gli studenti sono stati scelti in modo random per garantire la più ampia generalizzazione possibile dei risultati e ridurre influenze/pregiudizi.
- 8 KIIs così suddivise 2 docenti, 2 referenti territoriali di AA, 4 staff dei partner di progetto (CESVI, Amref, Archintorno e VIS/Associazione Don Bosco 2000).

Le FGDs si sono svolte in presenza durante lo svolgimento dell'evento dei Mondiali Antirazzisti (4 Luglio 2018) mentre le KIIs sono state realizzate o in presenza con colloqui individuali o telefonicamente.

2.3 - Risultati della Valutazione

i. RILEVANZA

Il progetto ha intercettato ampiamente un bisogno di sensibilizzazione e promozione sui temi di Agenda 2030 e in particolare gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs) legato ad una mancata conoscenza e consapevolezza critica di queste tematiche⁵ esistente sia tra i destinatari diretti - ovvero gli studenti delle scuole primarie e secondarie di I e II grado - sia nelle famiglie e nelle comunità di appartenenza. L'esistenza di tale mancanza è stata ripetutamente confermata sia dagli studenti nelle FGDs sia dai risultati dei questionari pre e post realizzati da Cittadinanzattiva. **Prima del progetto, meno del 25% degli studenti era a conoscenza di Agenda 2030 e degli SDGs contro un 88% alla fine del progetto.** La mancata conoscenza degli SDGs era condivisa anche dalla comunità di appartenenza degli studenti, come emerso dalle FGDs. Infine, il progetto ha intercettato alcuni bisogni concreti evidenziati nelle città (e

³ Sul criterio di efficienza la valutazione si è concentrata sul raggiungimento dei risultati/obiettivi nel tempo previsto e non sull'economicità di altre risorse (ovvero fondi, competenze tecniche ecc.).

⁴ **Focus Group Discussion (FGD):** è un metodo di ricerca qualitativo che consiste in un'intervista semi-strutturata fatta ad un gruppo circoscritto di persone con la finalità di esplorare/approfondire specifiche questioni. La discussione è guidata da un moderatore esperto possibilmente affiancato da un assistente.

Key Informant Interview (KII): è un metodo di ricerca qualitativo che consiste in un'intervista individuale approfondita con persone che per il loro ruolo e/o posizione hanno una conoscenza specifica elevata su particolari questioni.

⁵ Comprensione critica e competenze dell'impianto Agenda 2030 con particolare attenzione alla responsabilità di ognuno rispetto ad essa e alla necessità di attivarsi per raggiungere obiettivi.

soprattutto nei quartieri periferici e marginalizzati) tra cui disagio socio-economico, povertà culturale, mancanza di spazi e servizi adeguati etc. attraverso l'organizzazione di eventi di aggregazione e mobilitazione sociale e percorsi di co-progettazione a livello territoriale che avevano come obiettivi la mappatura dei bisogni tra cui la riqualificazione di spazi urbani attualmente non utilizzati dalla comunità.

A livello istituzionale, il progetto si inserisce efficacemente nella "Strategia italiana per l'Educazione alla Cittadinanza Globale (ECG)" che rappresenta oggi il principale quadro di riferimento per la definizione degli interventi nel settore in Italia e alla cui stesura ha contribuito l'Agenzia Italiana per la Cooperazione allo Sviluppo (AICS), co-finanziatore del progetto. In questo senso, il progetto integra i tre ambiti di intervento delineati dalla Strategia ECG: educazione formale, non formale e informazione e sensibilizzazione. Inoltre, usa una dimensione multi-attore e trans-settoriale e metodologie educative esperienziali.

Secondo quanto emerso sia dalle KIs che dal questionario per i docenti realizzato da La Fabbrica, il progetto si inserisce molto bene nel più ampio processo di riforma del sistema educativo italiano portato avanti dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca (MIUR) e sintetizzato nel Programma Operativo Nazionale (PON) 2014-2020 in quanto sia la progettualità territoriale che le missioni del portale sono state molto coerenti con diversi punti contenuti nel PON tra cui 1) la didattica per competenze che si pone come obiettivo di sviluppare competenze specifiche e trasversali; 2) la didattica integrata; 3) l'educazione ambientale; 4) l'educazione alle differenze; 5) l'intercultura e altri. Infine, il progetto è un buon punto di partenza per la costruzione di un programma pluriennale che si allinea con le Linee guida del MIUR sull'educazione allo sviluppo sostenibile, sviluppate in collaborazione con ASVIS, partner del progetto Agente0011.

Infine, l'azione si collega con l'iniziativa di Alternanza Scuola-Lavoro (ASL) introdotta dalla legge 107 del 2015 (La Buona Scuola). L'Alternanza Scuola-Lavoro è un'iniziativa che utilizza una modalità didattica innovativa promuovendo la sperimentazione pratica e il consolidamento di competenze e conoscenze attraverso progetti in linea con il piano di studi di ciascuna scuola, istituto e/o liceo. Il progetto ha permesso di attivare 20 percorsi di ASL le attività di co-progettazione partecipata e di comunicazione a livello territoriale che hanno garantito agli studenti di acquisire e sperimentare nel concreto le competenze sociali, organizzative e tecnico-professionali identificate.

ii. EFFICACIA

Le due principali componenti del progetto ovvero il portale online e la progettazione territoriale sono state nel complesso efficaci nel promuovere 1) l'acquisizione di conoscenze e competenze chiave sugli SDGs e 2) un coinvolgimento attivo nella realizzazione di iniziative e progetti tra giovani, cittadini e società civile.

In merito al primo punto, l'acquisizione di conoscenze e competenze chiave sugli SDGs è stata confermata sia dai questionari di Cittadinanza Attiva sia dalle FGDs con i ragazzi. Gli studenti hanno maturato la consapevolezza di come gli SDGs abbiano una valenza pratica per loro e per la vita delle comunità in cui vivono. Questo è stato sottolineato dal fatto che alla richiesta di spiegare gli SDGs - anche in occasione dei focus group - gli studenti si sono avvalsi di definizioni semplici e molto personali e non delle definizioni teoriche. Infine è emerso

che l'acquisizione di conoscenze si è trasformata, in molti casi, nell'assunzione di nuovi comportamenti che promuovono il rispetto e l'adozione degli SDGs tra cui limitare gli sprechi alimentari, energetici e il consumo di plastica (a casa e a scuola), ridurre l'uso di linguaggi che promuovono gli stereotipi di genere e il dedicarsi al volontariato.

In merito al secondo punto, il coinvolgimento attivo degli studenti è stato promosso in modo efficace attraverso a) specifiche tipologie di missioni del portale (tra cui le *missioni storytelling* che richiedevano la produzione di narrazioni digitali con focus di approfondimento del territorio o le *missioni reporter* che avevano come oggetto l'analisi più approfondita e la produzione di contenuti originali come infografiche, brevi video o post) che hanno spinto gli studenti ad uscire dalla realtà virtuale e ad interagire con il territorio e la comunità e b) attraverso la progettazione territoriale che ha previsto diversi momenti come i laboratori di comunità, le uscite di monitoraggio sul territorio e le interviste alla cittadinanza, e altri momenti di partecipazione collettiva. Inoltre, la componente di progettazione territoriale ha portato a un maggiore coinvolgimento attivo tramite il lavoro diretto sul territorio con azioni di riqualificazione/ricostruzione partecipata di aree, quartieri e zone della città attivando i ragazzi principalmente attorno all'obiettivo 11: Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi e sostenibili. **Il coinvolgimento attivo soprattutto nell'ambito della progettazione è stato diverso a seconda dei contesti raggiungendo un'efficacia massima in presenza di due fattori concomitanti: un forte interesse per la tematica intercettata dal progetto da parte degli studenti e un buon grado di risposta e partecipazione delle istituzioni.** Il livello di interesse degli studenti verso le progettualità proposte non è stato omogeneo nei vari territori, evidenziando in alcuni casi un approccio maggiormente guidato dalla missione e dall'expertise dell'organizzazione leader. Tuttavia, in generale, i progetti territoriali hanno permesso ai ragazzi di riscoprire i propri quartieri e le proprie città, incontrare coetanei e concittadini e conoscere gli attori istituzionali (e non) presenti sul territorio. Per quanto riguarda gli studenti delle scuole coinvolte nel progetto, gli elementi che hanno maggiormente contribuito all'efficacia dello stesso e che sono emersi dalle diverse valutazioni effettuate sono:

- **l'utilizzo delle nuove tecnologie e dei social** (video, Instagram, Facebook, Snapchat, Youtube, etc.): che è riuscito ad intercettare l'interesse degli studenti che utilizzano questi strumenti quotidianamente. Questo è stato confermato anche dalla maggioranza dei docenti che ha sottolineato l'utilità dei social e sull'entusiasmo e la produttività dei ragazzi nell'uso delle nuove tecnologie. Infine sia nelle FGDs che nei questionari di Cittadinanza Attiva, la maggior parte degli studenti ha espresso una forte preferenza per le missioni del portale che prevedevano l'uso di social, la produzione di video, infografiche e/o post;
- **il lavorare in gruppo** ha permesso di raggiungere obiettivi più ambiziosi di quelli che avrebbero potuto raggiungere gli individui singoli; ha favorito l'inclusione di soggetti che sarebbero stati normalmente esclusi e/o autoesclusi e generato una situazione di mutuo aiuto tra gli studenti per cui "i più bravi hanno aiutato i meno bravi", e ha permesso la creazione di nuove relazioni/amicizie tra gli studenti che sono continuate e continuano al di là delle interazioni legate al progetto. Infine, il lavoro di gruppo è stato molto positivo soprattutto in contesti scolastici caratterizzati dalla presenza di un alto numero di studenti stranieri, in quanto ha favorito l'inclusione e la partecipazione in modo più efficace rispetto alle tradizionali tecniche di didattica frontale;

- **l'elemento competizione (valido per il portale):** gli studenti delle scuole registrate dovevano portare a termine delle missioni che permettevano loro di ottenere dei punti e di competere per premi mensili e premio finale. A detta sia degli studenti che dei docenti, la competizione ha spinto i ragazzi a fare sempre meglio.

I principali elementi che **hanno ridotto l'efficacia dell'azione sono stati**

- **tempistiche/durata del progetto:** essendo la durata del progetto di 18 mesi, i partner hanno dedicato il primo semestre alla creazione/consolidamento della rete territoriale e a incontri preparatori di progettazione con associazioni, istituti scolastici e istituzioni locali. Le attività della progettazione territoriale sono state sviluppate nell'arco di un anno scolastico: ciò significa che a inizio anno, con i tutor di ASL (definiti di anno in anno) e la dirigenza scolastica si è riavviato il lavoro di formalizzazione e programmazione e i primi incontri con le classi. La durata di questa fase preparatoria e organizzativa iniziale ha inciso in alcuni casi sull'efficacia del lavoro di formazione non permettendo, in tutti i casi, di dedicare sufficiente tempo alla creazione di un punto di partenza condiviso e comune tra gli studenti sulle tematiche e sugli obiettivi stessi del progetto. Nel caso del corpo docente, che volontariamente ha seguito la formazione on-line del VIS, questa problematica non è stata rilevata;
- **interferenza con attività scolastiche e/o extrascolastiche ludico/sportive:** questo elemento è stato segnalato soprattutto per quelle attività che richiedevano un impegno non assolvibile durante l'orario scolastico ed è stato gestito in modo diverso da ciascun partner e dalle scuole che hanno organizzato il calendario delle attività in modo da creare meno conflitto con gli impegni di studenti (e con le problematiche dei pendolari molto evidenti in alcuni contesti come Siracusa) ed insegnanti;
 - **inserimento nell'iniziativa di ASL:** nella maggior parte dei casi l'ASL ha rappresentato un punto d'entrata molto efficace e funzionale. Tuttavia l'iniziativa di ASL presenta delle criticità intrinseche e indipendenti dal progetto che sono legate soprattutto alla mancanza di risorse e che in alcuni casi si sono ripercosse negativamente sulla partecipazione di docenti e studenti al progetto creando difficoltà di gestione e disaffezione. In particolare, ASL richiede un impegno ulteriore ai docenti, soprattutto i tutor, in assenza di una valorizzazione economica e non; interferisce con la gestione delle attività didattiche curricolari; e in alcuni casi si traduce in mansioni almeno apparentemente non in linea con i percorsi scolastici dei ragazzi che hanno la percezione di non acquisire competenze utili;
 - **difficoltà delle missioni/attività da realizzare sul portale (per le classi primarie) :** alcuni docenti hanno valutato che alcune missioni sia per i contenuti che per le metodologie e tecnologie utilizzate non erano accessibili agli studenti delle classi primarie (es. le missioni quiz per la difficoltà delle domande). Il meccanismo delle missioni in realtà suggerisce il grado di difficoltà per i diversi target con la divisione "Kids e Plus", in modo tale da non discriminare in sede di valutazione e della composizione della classifica.

Infine, ci sono tre elementi *borderline* ovvero che hanno contribuito o non contribuito a seconda del contesto specifico:

- **risposta di istituzioni, autorità locali e di altri attori al progetto:** uno degli aspetti su cui il progetto si proponeva di intervenire era la creazione di reti tra le istituzioni, le autorità e altri attori attivi sul territorio e gli studenti soprattutto attraverso i percorsi di progettazione territoriale. In alcuni casi, la risposta delle istituzioni e delle autorità locali è stata particolarmente positiva rafforzando la motivazione degli studenti e creando delle opportunità di realizzazione pratica delle competenze acquisite e delle proposte di progettazione identificate. All'opposto, la mancanza di una risposta da parte di alcune istituzioni e autorità locali ha fortemente limitato la realizzazione di interventi sul territorio e ha anche generato un senso di sfiducia tra i ragazzi;
- **risposta della comunità/cittadinanza al progetto:** il rapporto con la comunità/cittadinanza ha rappresentato in tutti i contesti una sfida e, in alcuni casi, un ostacolo. In generale però la maggior parte dei ragazzi ha riportato una buona apertura e risposta delle persone al progetto e soprattutto un buon coinvolgimento dei genitori e delle famiglie;
- **incontro tra studenti di diverse scuole:** il portale online ha permesso la creazione di una comunità virtuale che ha favorito l'incontro tra studenti di diverse scuole, città ed età. Diversamente gli studenti coinvolti nella progettazione territoriale - a causa di un numero ridotto di incontri di persona - non hanno riportato lo stesso senso di appartenenza ad un progetto comune che ha caratterizzato la comunità del portale.

iii. EFFICIENZA

Complessivamente il progetto ha raggiunto risultati e obiettivi nel tempo previsto. Alcune attività sono state riprogrammate ma senza conseguenze significative sull'implementazione generale del progetto. Ad esempio la negoziazione del protocollo d'intesa con il MIUR si è prolungata a causa di cambi di staff ministeriale e non ha portato alla firma del protocollo come previsto inizialmente. Questo però non ha inficiato, a detta dei diversi partner, la realizzazione del progetto e il raggiungimento degli obiettivi: la collaborazione con il Miur, d'intesa con lo staff ministeriale, è stata garantita in ogni caso grazie agli accordi formali iniziali. In aggiunta, la fase di identificazione ed intercettazione delle scuole da coinvolgere nel progetto è stato lungo in particolare in alcune città dove i partner erano meno radicati e per le criticità evidenziate in merito all'ASL.

L'attività di formazione in presenza e/o online rivolta agli insegnanti non ha raggiunto pienamente gli obiettivi specifici in termini qualitativi in quanto l'engagement degli insegnanti, nonostante il numero di iscrizioni iniziali, è stato generalmente abbastanza basso soprattutto per mancanza di tempo. **In questo caso, la scelta di istituzionalizzare la formazione dei docenti, affinché permetta l'ottenimento di crediti formativi, potrebbe rappresentare un forte incentivo alla partecipazione degli insegnanti per interventi simili futuri.**

I mezzi utilizzati per raggiungere e coinvolgere il pubblico generale (i.e. lancio progetto, mappatura, iniziative locali inclusi i laboratori di comunità e eventi finali) non sempre hanno raggiunto il grado di efficienza sperato, nonostante i partner abbiano messo in campo durante tutte le fasi progettuali strategie condivise come l'attivazione di canali di informazione su tutta la rete territoriale, la comunicazione stampa e on-line locale, la somministrazione di un questionario informativo e conoscitivo durante la fase di mappatura e analisi dei bisogni, il co-design di laboratori e iniziative locali che favorissero la partecipazione di diversi target di

cittadinanza (i.e intrattenimento dei bambini per favorire la partecipazione delle famiglie). A questo proposito, le attività messe in atto hanno riscontrato un alto interesse dei cittadini che hanno partecipato mentre l'effettiva presenza dei cittadini alle iniziative è stata molto variabile a seconda dei contesti. La mobilitazione e presenza costante dei cittadini comuni nei processi partecipativi rimane quindi un nodo importante da affrontare per future progettazioni. In particolare resta una sfida identificare ruoli più precisi e di responsabilità per i cittadini stessi, in modo tale da favorire un impegno continuativo e in presenza

Il portale oltre ad essere stato uno strumento operativo per l'implementazione delle attività specifiche ha svolto anche una funzione di supporto generale in particolare per la comunicazione di progetto. Il portale è stato infatti il bacino collettore e diffusore di tutti i materiali comunicativi realizzati sul progetto. Questo ha permesso ai diversi partner di contribuire alla generazione di contenuti e di usufruire di una piattaforma comune in grado di raggiungere un'utenza potenzialmente più ampia rispetto alle comunicazioni non congiunte dei singoli partner e di dare risonanza al lavoro svolto sul territorio (sia alle attività del portale che a quelle legate alla progettazione).

Infine, la natura complessa del progetto e della partnership hanno richiesto un grande lavoro di coordinamento interno (con i partner di progetto) ed esterno (altri stakeholders tra cui istituzioni e associazioni locali) che in alcuni casi ha rallentato l'implementazione delle attività. Per quanto riguarda il coordinamento interno, il coinvolgimento dei potenziali partner di progetto nella co-progettazione in fase di concept note e full proposal ha creato un punto di partenza comune e condiviso che ha contribuito all'efficienza del meccanismo di coordinamento. In fase di implementazione, la qualità e l'efficienza del contributo di ciascun partner si è declinato diversamente in base alla disponibilità e alle risorse messe in gioco. Il coordinamento ha compreso call regolari del comitato scientifico, di gestione e dei gruppi di coordinamento (social, media, amministrazione), ma anche momenti di formazione/workshop (generali/individuali) che hanno approfondito attività/metodologie specifiche (es. sviluppo del piano editoriale del portale o la metodologia del laboratorio di comunità e della co-progettazione) cercando di rispondere alle esigenze dei diversi partner. In generale, la gestione del coordinamento interno da parte del Project Manager di ActionAid (capofila) è stato valutato positivamente.

iv. SOSTENIBILITÀ'

Le considerazioni sulla sostenibilità comprendono sia riflessioni di valenza generale sia osservazioni specifiche per il portale e la progettazione territoriale.

Per quanto riguarda le considerazioni generali, ci sono 3 principali elementi che giocano un ruolo nell'ottica della sostenibilità ovvero:

- **il buon grado di partecipazione e appropriazione da parte dei beneficiari** degli obiettivi ma anche più nello specifico delle metodologie/approcci promossi dal progetto. Il progetto ha contribuito a creare nei ragazzi la comprensione della dimensione quotidiana e la relazione tra gli obiettivi globali e la loro vita di tutti i giorni. Questo li ha motivati ad impegnarsi in prima persona per realizzare il cambiamento e/o a chiedere a coloro che sono responsabili di farlo. Dal punto di vista delle metodologie e degli approcci, il progetto ha promosso l'uso di nuove tecnologie e social network

ovvero strumenti che gli studenti, soprattutto delle scuole secondarie di I e II grado, utilizzano autonomamente e quotidianamente;

- **l'esistenza di politiche di sostegno nazionali ed internazionali** che possono creare un ambiente favorevole per lo sviluppo di interventi simili e che quindi possono dare una sostenibilità agli obiettivi di medio e lungo termine del progetto. A questo proposito è importante citare che è stato approvato ed è partito un nuovo progetto intitolato "Missione inclusione: giovani e cittadini si attivano come Agenti 0011 per costruire città inclusive e sostenibili, aperte al dialogo con la comunità globale" (Aprile 2018-Settembre 2019). Il nuovo intervento è sempre co-finanziato da AICS ed è implementato dalla stessa rete di partner con l'aggiunta di UISP. In alcuni casi (Catania, Napoli, Milano), l'azione verrà implementata nelle città già coinvolte in Agente 0011. Il partenariato di progetto sta dialogando con lo staff ministeriale del Miur per rafforzare la collaborazione già avviata e ampliare le azioni congiunte sull'educazione formale e non formale, in particolare per il lancio di un concorso nel 2018.
- **la presenza e la creazione di reti territoriali:** la capacità di intercettare e mobilitare docenti, scuole e realtà locali interessati a prendere parte al progetto è un elemento molto importante nell'ottica della sostenibilità. In questo senso, è fondamentale fare rete ed attivarsi sul territorio per creare contatti e relazioni soprattutto con i docenti e le scuole. L'attuale progetto ha evidenziato come si è avuta una maggiore risposta e partecipazione quando si sono utilizzati canali di comunicazione diretta e informale che i vari partner avevano creato nei diversi contesti di intervento e quando la decisione di partecipare al progetto è partita dal basso. In questo senso il progetto ha permesso il consolidamento di reti formali e informali nelle diverse città tra cui a Siracusa: Gruppo Locale ActionAid, ImpactHub, IS Rizza e Insolera e la cooperativa Arcobaleno; a Napoli: Municipalità IV, IS Da Vinci, Archintorno, Uni Orientale (che si amplierà sul Municipio II nel progetto "Missione Inclusione", grazie al coinvolgimento di un gruppo di studenti dell'IS Da Vinci); a Roma: IS Amaldi, Associazione El Chentro, Municipio VI che prenderanno in carico il progetto "Il sole a Torbella Monaca" inserito in un bando più ampio dell'ente; a Milano: IS Caravaggio e Maxwell con il Municipio III collaboreranno per il monitoraggio della riqualificazione del "Giardino dei Ciliegi". Infine l'intervento ha permesso l'incontro di diversi studenti i quali con il supporto dei rispettivi docenti e di ActionAid stanno lavorando alla creazione di una community, indipendente dal progetto, che sviluppi la collaborazione oltre il livello locale. In particolare alcuni giovani più motivati, sono stati invitati da ActionAid e Cesvi, ad essere protagonisti di eventi esterni al progetto come il Festival della Partecipazione e la Summer School di AA nell'ottica di promuovere le metodologie e i risultati di progetto ma anche di continuare il loro percorso di attivismo giovanile.

Per **il portale**, la sostenibilità nel medio-lungo termine implica necessariamente un impegno di risorse umane per lo sviluppo di contenuti e la gestione dello spazio web. Tuttavia, la sostenibilità del portale nel breve-medio termine sarà garantita dal nuovo progetto "Missione Inclusione" permettendo così sia la fruizione di contenuti già caricati che la partecipazione alla creazione e condivisione di contenuti nuovi accessibili per qualsiasi scuola/classe interessata. Sarà così favorita la creazione di una comunità virtuale che promuova la circolazione di buone pratiche e la sostenibilità delle stesse sia online che offline. In questo senso il portale verrà

anche utilizzato per la divulgazione di contenuti di altri enti/progetti di Educazione alla Cittadinanza Globale (ECG) sulla base di accordi presi con AICS o di altri progetti MIUR.

Per **la progettazione territoriale**, la principale incognita alla sostenibilità del progetto è rappresentata dall'identificazione e mobilitazione di capacità e risorse (gestionali, umane e finanziarie) da parte di attori alternativi al progetto che possano farsi carico della realizzazione delle proposte elaborate all'interno dell'intervento.

In questo senso, l'identificazione e il coinvolgimento di partner e associazioni attivi e fortemente radicati sul territorio rappresenta un importante elemento di sostenibilità. Questi attori possono infatti implementare direttamente le progettualità o continuare l'azione di lobby e fundraising per sostenere le proposte. Da segnalare, infine, che la maggior parte delle azioni identificate ha costi contenuti e quindi un grado di attuabilità e sostenibilità potenzialmente buono.

3- LESSONS LEARNED

Le principali lezioni apprese nell'implementazione del progetto che possono rappresentare elementi da tenere in considerazione per progettualità future sono sintetizzate come segue:

- **Utilizzare tecnologie digitali innovative e i social network** legate alla didattica, così come alle progettazioni locali rappresenta una metodologia molto efficace per coinvolgere, attivare e far partecipare il target dei giovani e adolescenti in quanto sono familiari e affini a questi strumenti;
- **I momenti di workshop e di scambio a livello locale, nazionale e con realtà di altri paesi** sono una pratica da sviluppare per favorire la conoscenza di buone pratiche, la condivisione di bisogni, aspettative comuni, i valori di una cittadinanza globale e non ultimo dell'inclusione sociale;
- **I percorsi di co-progettazione studenti, istituzioni, associazioni e comunità locali** implicano un lungo lavoro di relazione, di formazione e analisi e non sono privi di ostacoli, ma sono fondamentali per far ascoltare i bisogni e le aspettative di un target giovane troppo spesso mediato dalla voce di terzi;
- **Avere un sistema di coordinamento centralizzato ma flessibile** permette di adattarsi alle esigenze che emergono durante l'implementazione del progetto; di rispondere alle esigenze/necessità specifiche dei partner e di garantire una maggiore accountability, soprattutto quando ci si confronta con una progettualità estesa a diverse città/territori e soggetti implementatori;
- **Dedicare tempo e risorse alla co-progettazione tra i partners** sia in fase di sviluppo della proposal sia in fase di implementazione è indispensabile per a) *creare un impianto condiviso e reali obiettivi comuni*, b) *favorire la condivisione e l'assimilazione di metodologie tra i partner a livello nazionale e locale* (es. la didattica digitale e innovativa del portale, il *peer to peer* e *learning by doing* della didattica territorio, la co-progettazione e metodologie partecipative sul territorio) e c) *creare un know how e una contaminazione diffusa* tra i promotori e i target di progetto, favorendo innovazione e riflessioni per il futuro. Di conseguenza risorse e tempo dedicati a questo obiettivo sono da valorizzare;

- **Costruire/avere un forte radicamento territoriale** permette di avere più punti di contatto/entry points che facilitano la fase di identificazione e di aggancio di realtà locali del territorio (i.e scuole, istituzioni, associazioni) che abbiano un expertise adeguato e utile al progetto, nonché la conoscenza approfondita dei bisogni dei territori e delle comunità.

4- CASE STUDIES E TESTIMONIANZE

Riportiamo, qui di seguito, **due esempi di proposte progettuali** realizzate in 2 delle 6 città coinvolte nei percorsi di progettazione territoriale ovvero a Torbella Monaca (RM) e in Area 3/Lambrate (MI). In entrambi i casi la progettazione territoriale ha previsto diversi momenti in cui i ragazzi delle classi coinvolte, accompagnati dall'organizzazione partner di riferimento, hanno identificato le problematiche esistenti nel contesto di intervento, effettuato una prioritizzazione e poi elaborato delle proposte concrete per intervenire sul problema identificato. In queste diverse fasi i ragazzi si sono interfacciati con le comunità/ i cittadini, le organizzazioni e associazioni presenti nel quartiere e con le istituzioni soprattutto a livello locale ovvero municipio.

Il progetto **“Il sole a Tor bella Monaca”** è stato portato avanti da due classi del Liceo Amaldi di Roma. Il progetto ha come principale obiettivo la **riqualificazione dell'area R5** all'interno del quartiere di Tor bella Monaca creando uno spazio libero e aperto che possa venire utilizzato dagli abitanti del quartiere sia attraverso la creazione di spazi fisici di aggregazione come piste di skate, pattinaggio e parkour sia attraverso la promozione della vita del quartiere attraverso social network, bacheche e giornalini/pubblicazioni. Il quartiere di Tor bella Monaca è, infatti, uno dei quartieri più problematici della città caratterizzato da alti tassi di dispersione scolastica, disoccupazione giovanile, degrado urbano e bassa presenza di servizi. Il progetto stato recepito dal Municipio VI (come menzionato nel paragrafo relativo alla sostenibilità).

Il progetto **“Il Giardino dei Ciliegi”** è stato frutto della collaborazione tra 3 classi del Liceo Caravaggio, Besta e Maxwell di Milano. Il progetto vuole intervenire sul recupero e la riqualificazione dell'area verde circostante la fermata della metropolitana di Lambrate per renderla non solo un'area di transito ma un'area migliorata che offra anche spazi/momenti di aggregazione. L'area è principalmente una zona di passaggio sulla quale non sono stati fatti particolari interventi di urbanistica ed è caratterizzata da degrado, insicurezza (percepita) e pochi servizi. Il progetto è stato favorevolmente recepito dal Municipio III e il follow up sull'implementazione della proposta verrà fatto quest'anno nel corso dell'implementazione del nuovo progetto “Missione inclusione: giovani e cittadini si attivano come Agenti 0011 per costruire città inclusive e sostenibili, aperte al dialogo con la comunità globale”.

Alcune testimonianze di studenti che hanno preso parte al progetto.

«Per me la comprensione degli SDGs significa la consapevolezza di essere cittadinanza attiva ovvero non aspettare che qualcuno faccia le cose al posto tuo ma metterti tu in prima persona a contribuire al cambiamento/miglioramento.»

Studente di Milano coinvolto nella progettazione territoriale

«Nei laboratori di comunità ci siamo confrontati su diversi temi che ci interessano personalmente come ad esempio la mobilità e i trasporti e la promozione di una cultura che sia più fruibile dai giovani. Ci siamo confrontati con persone e associazioni che lavorano nel campo per capire cosa potevamo fare per la nostra città. L'arte e la cultura sono, dal nostro punto di vista, strumenti interessanti per offrire ai ragazzi un'alternativa alle cattive compagnie e alle cattive abitudini. Bisogna quindi trovare il modo di avvicinare i giovani alla cultura rendendola più fruibile e più divertente.»

Studentessa di Catania coinvolta nella progettazione territoriale