

Report finale

GrandUp! Impact Scuole

Programma di accelerazione che trasforma studenti delle scuole secondarie di secondo grado in attori e designer di innovazione sociale all'interno della scuola e nella comunità locale.

Settembre 2022 - Ottobre 2023, Provincia di Cuneo.



Indice

3	Cos'è GrandUP! IMPACT Scuole
7	Metodologia e struttura percorso
19	Le sfide, i percorsi e i risultati
29	Evidenze positive del percorso

Cos'è

GrandUP! Impact - Scuole



GrandUP! Scuole in breve

Cos'è

Percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento (PCTO) di 50 o 30 ore offerti agli studenti delle scuole secondarie di secondo grado, composto da momenti di esplorazione del contesto, sperimentazione pratica con lavoro sul campo in orario scolastico e un evento finale collettivo di presentazione delle proposte di innovazione sociale.

A chi è rivolto

- Alunni e alunne del triennio delle scuola secondarie di secondo grado nella provincia di Cuneo.

Obiettivi

- I partecipanti comprendono le sfide sociali contemporanee e la loro natura complessa e sistemica.
- I partecipanti sviluppano competenze trasversali e valorizzano la creatività.
- I partecipanti sperimentano un metodo di lavoro per l'analisi e la progettazione in presenza di sistemi/problemi complessi.

Obiettivi didattici dei percorsi

Alunni e alunne ingaggiati



Comprendono le **sfide sociali** contemporanee e la loro natura complessa e sistemica



Sviluppano **competenze** trasversali e valorizzano la creatività



Sperimentano un **metodo di lavoro** per l'analisi e la progettazione in presenza di sistemi/problemi complessi

Metodologia e struttura percorso



Metodologia applicata

Il processo che SocialFare ha applicato ai percorsi è frutto di un **approccio metodologico attivo, pratico, e collettivo** proprio delle metodologie del **Design Thinking**, con la quale gli studenti hanno allargato le prospettive e possibili idee progettuali (*divergenza*) e selezionato le direzioni su cui focalizzarsi (*convergenza*) per riflettere su scenari che possono trasformare l'ecosistema scolastico in luogo attore e abilitatore di una comunità sostenibile.

SocialFare declina questo approccio in un metodo specifico di **progettazione sistemica** per l'innovazione sociale che mette al centro la comunità di riferimento per generare e sistematizzare gradualmente nuove pratiche e soluzioni di innovazione sociale rilevanti nel contesto di riferimento.



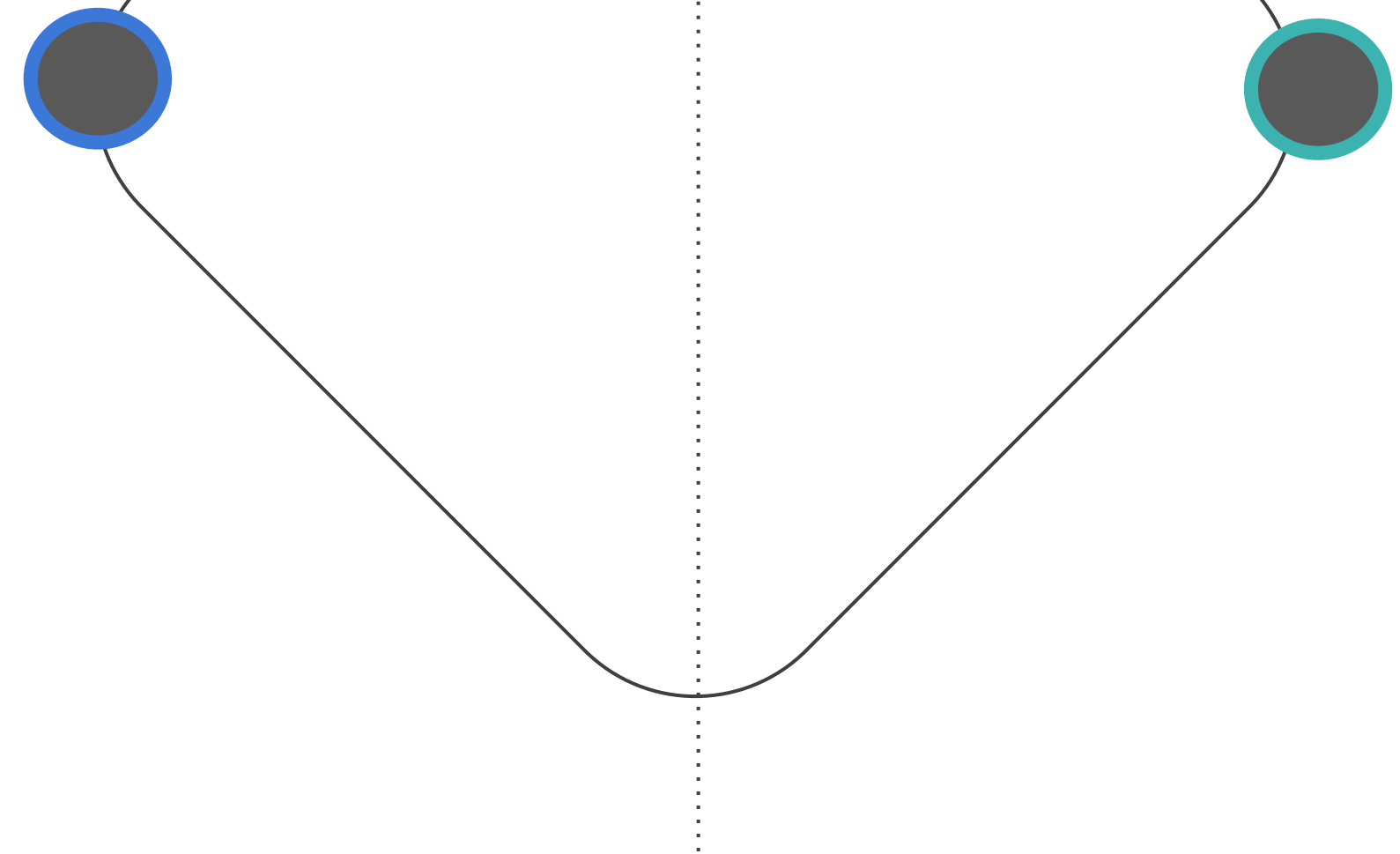
Il processo di progettazione

L'unità fondamentale del metodo di lavoro
basato sul design thinking e usato nel percorso:

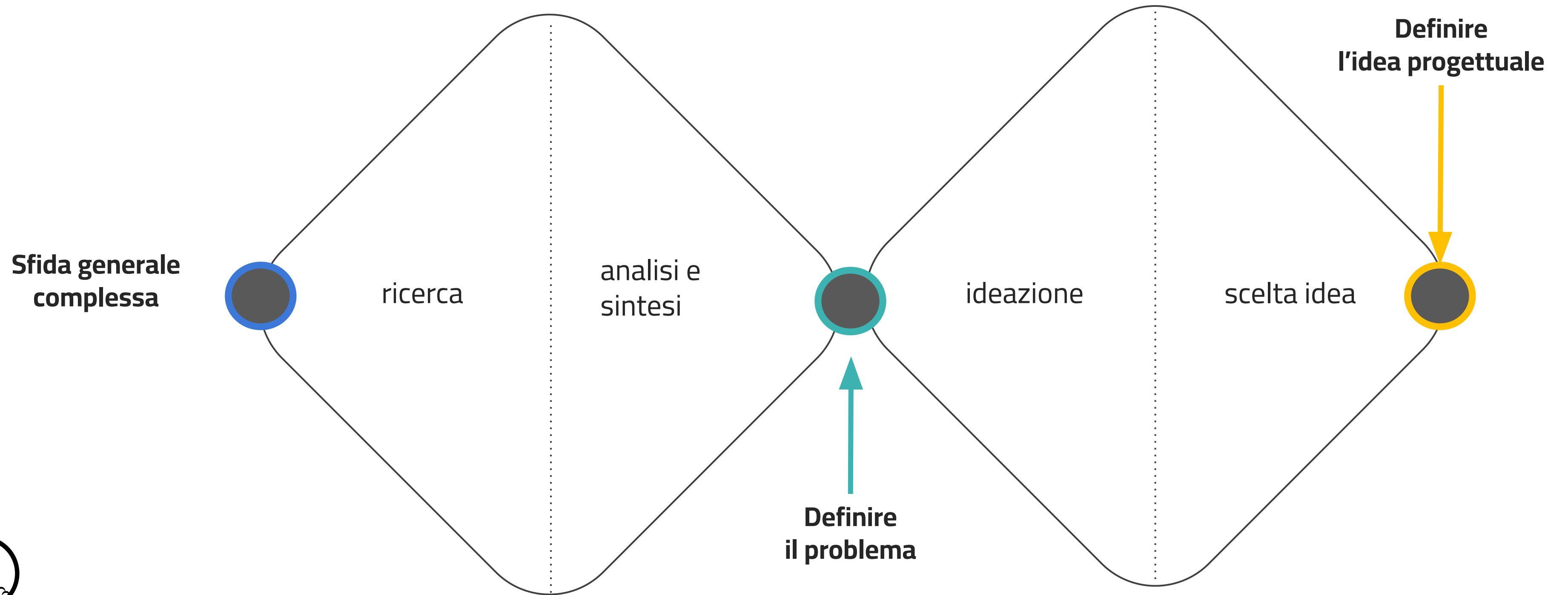
Fasi alternate di divergenza e convergenza sulle
possibilità progettuali.

Creo scelte

Faccio scelte



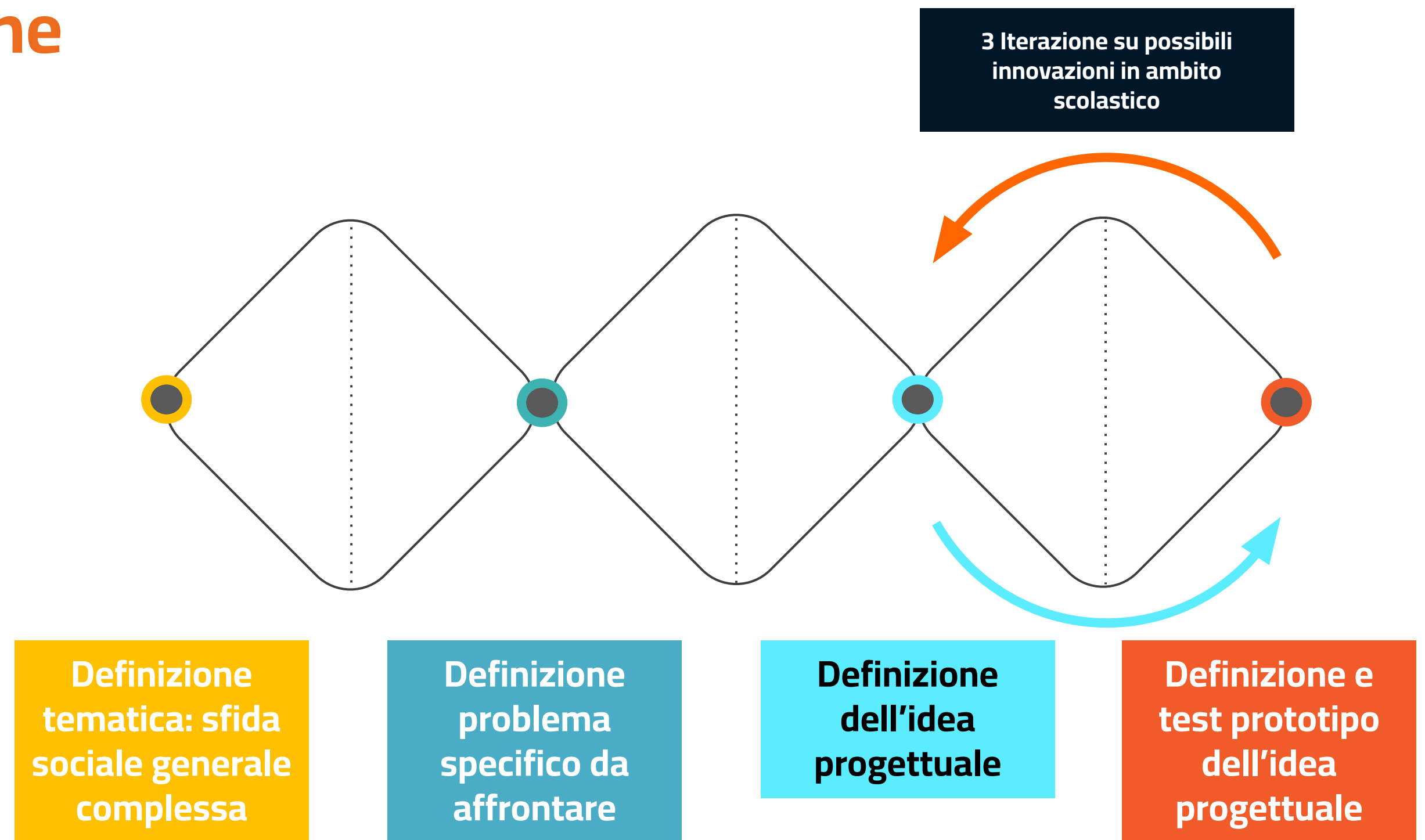
Il processo di progettazione



Il processo di progettazione

L'unità fondamentale del metodo di lavoro basato sul design thinking e usato nel percorso:

Fasi alternate di divergenza e convergenza sulle possibilità progettuali.



Fase Scoprire

Cosa sono le sfide sociali? Quali sfide sociali esistono nel nostro ambito scolastico?

Obiettivo

Allineare i partecipanti su visione comune sulle sfide sociali presenti nel contesto di riferimento

Attività

- Allineamento sul linguaggio e esplorazione degli SDGs
- Definizione delle sfide sociali rilevanti per il contesto di riferimento



Studenti del Bianchi-Virginio usano gli SDGs come guida per individuare sfide sociali nel loro ecosistema scolastico

Fase Approfondire

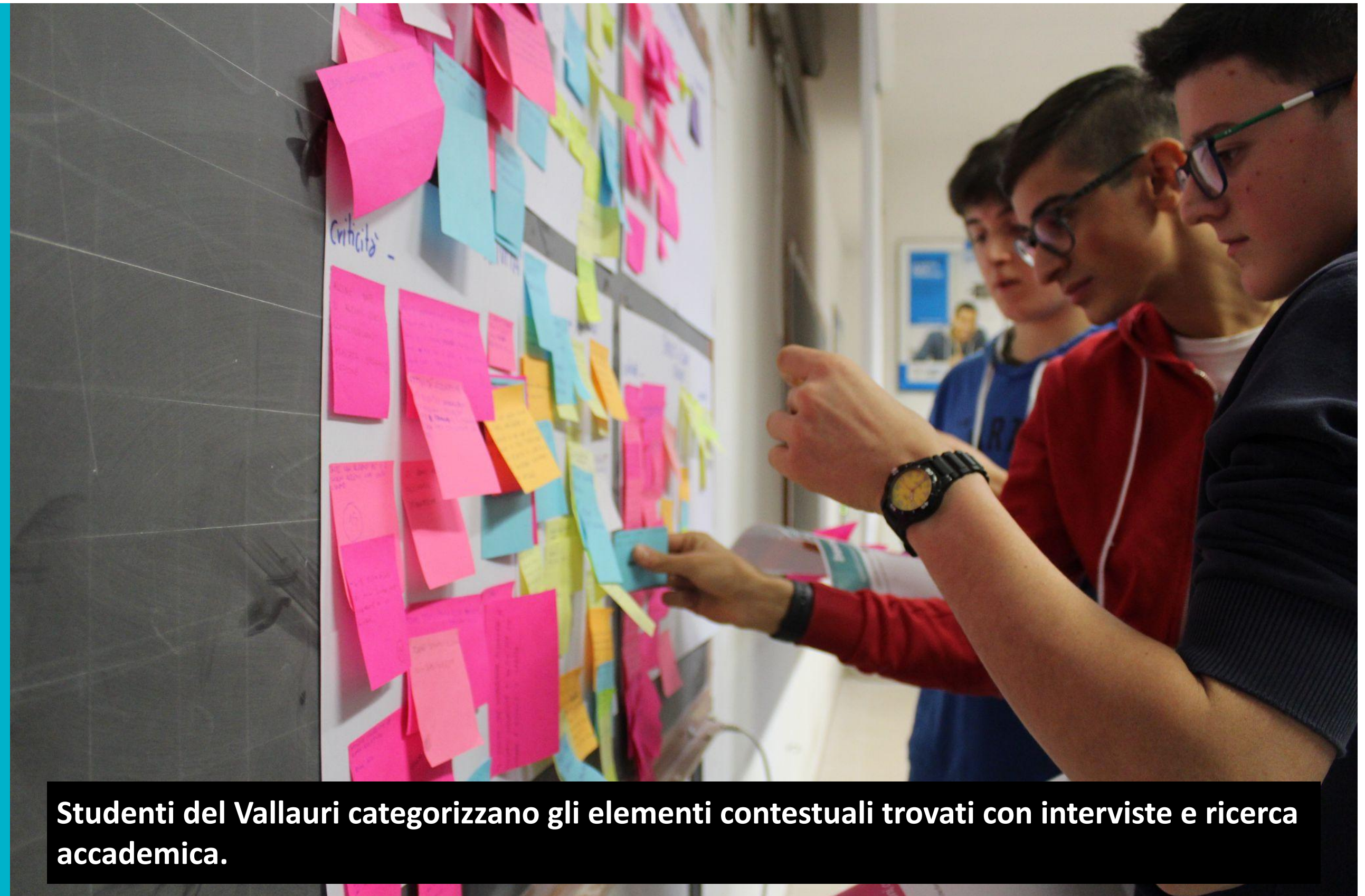
Qual è il contesto in cui andiamo ad agire? Quali gli elementi su cui possiamo lavorare?

Obiettivo

Esplorare tecniche di analisi del contesto per definire gli elementi progettuali su cui concentrarsi

Attività

- Esplorazione del contesto delle sfide attraverso attività sul campo (interviste e altre tecniche di ricerca contestuale)
- Definizione puntuale delle domande progettuali



Studenti del Vallauri categorizzano gli elementi contestuali trovati con interviste e ricerca accademica.

Fase Testare

Quali soluzioni funzionano?
Perchè?

Obiettivo

Scartare le soluzioni che non funzionano e approfondire/migliorare le soluzioni che hanno un impatto sulle sfide sociali individuate

Attività

- Prototipazione in classe/scuola
- Valutazione dei prototipi
- Definizione di best practices



Studenti testano sul campo la loro idea.

Scoprire

Cosa sono le sfide sociali? Quali sfide sociali esistono nel nostro ambito scolastico?

Obiettivo

Allineare i partecipanti su visione comune sulle sfide sociali presenti nel contesto di riferimento

Attività

- Allineamento sul linguaggio e esplorazione degli SDGs
- Definizione delle sfide sociali rilevanti per il contesto di riferimento

Approfondire

Qual è il contesto in cui andiamo ad agire? Quali gli elementi su cui possiamo lavorare?

Obiettivo

Esplorare tecniche di analisi del contesto per definire gli elementi progettuali su cui concentrarsi

Attività

- Esplorazione del contesto delle sfide attraverso attività sul campo (interviste e altre tecniche di ricerca contestuale)
- Definizione puntuale delle domande progettuali

Sviluppare

Cosa possiamo creare/usare per rispondere alle nostre sfide?

Obiettivo

Allenare la creatività per generare idee progettuali per possibili soluzioni alle sfide individuate

Attività

- Stimolazione della creatività
- Creazione di concept progettuali

Testare

Quali soluzioni funzionano? Perché?

Obiettivo

Scartare le soluzioni che non funzionano e approfondire/migliorare le soluzioni che hanno un impatto sulle sfide sociali individuate

Attività

- Prototipazione in classe/scuola
- Valutazione dei prototipi
- Definizione di best practices

Modalità di lavoro



I partecipanti interagiscono costantemente con gli altri attori dell'ecosistema scolastico (docenti, personale ata, associazioni cittadine, istituzioni).



I partecipanti lavorano in gruppo come colleghi, non più come studenti.



I partecipanti usano tutte le conoscenze acquisite nella varie materie in maniera interdisciplinare.

La valutazione delle competenze in uscita

Con questa edizione di GrandUP! Scuole abbiamo voluto allineare la nostra valutazione qualitativa delle competenze in uscita dei partecipanti dopo i percorsi a 2 framework europei per le competenze:

- **GreenComp - The European sustainability competence framework - 2022,**
- **LifeComp - The European Framework for Personal, Social and Learning to Learn Key Competence - 2020.**

Ne risulta una griglia di valutazione spendibile ai partecipanti e ai docenti non solo al livello italiano, ma anche internazionale ed in contesti di scambio con realtà estere.

Ogni competenza è stata valutata in base alle osservazioni sui partecipanti da parte del team incaricato dei percorsi, sui riscontri a specifiche indagini qualitative effettuate ad ogni chiusura di giornata dei percorsi e, quando possibile, incrociata con i risultati di un questionario finale somministrato ai partecipanti. Il risultato è una **scala da 1 a 5 per ogni competenza**, dove 1 sta a significare la scarsa padronanza della competenza e 5 una padronanza avanzata.



La valutazione delle competenze in uscita

Obiettivi didattici



Comprendere le **sfide sociali** contemporanee e le la loro natura complessa e sistemica



Sviluppare **competenze** trasversali e valorizzare la propria creatività



Sperimentare un **metodo di lavoro** per l'analisi e la progettazione in presenza di sistemi/problemi complessi



Le sfide, i percorsi e i risultati

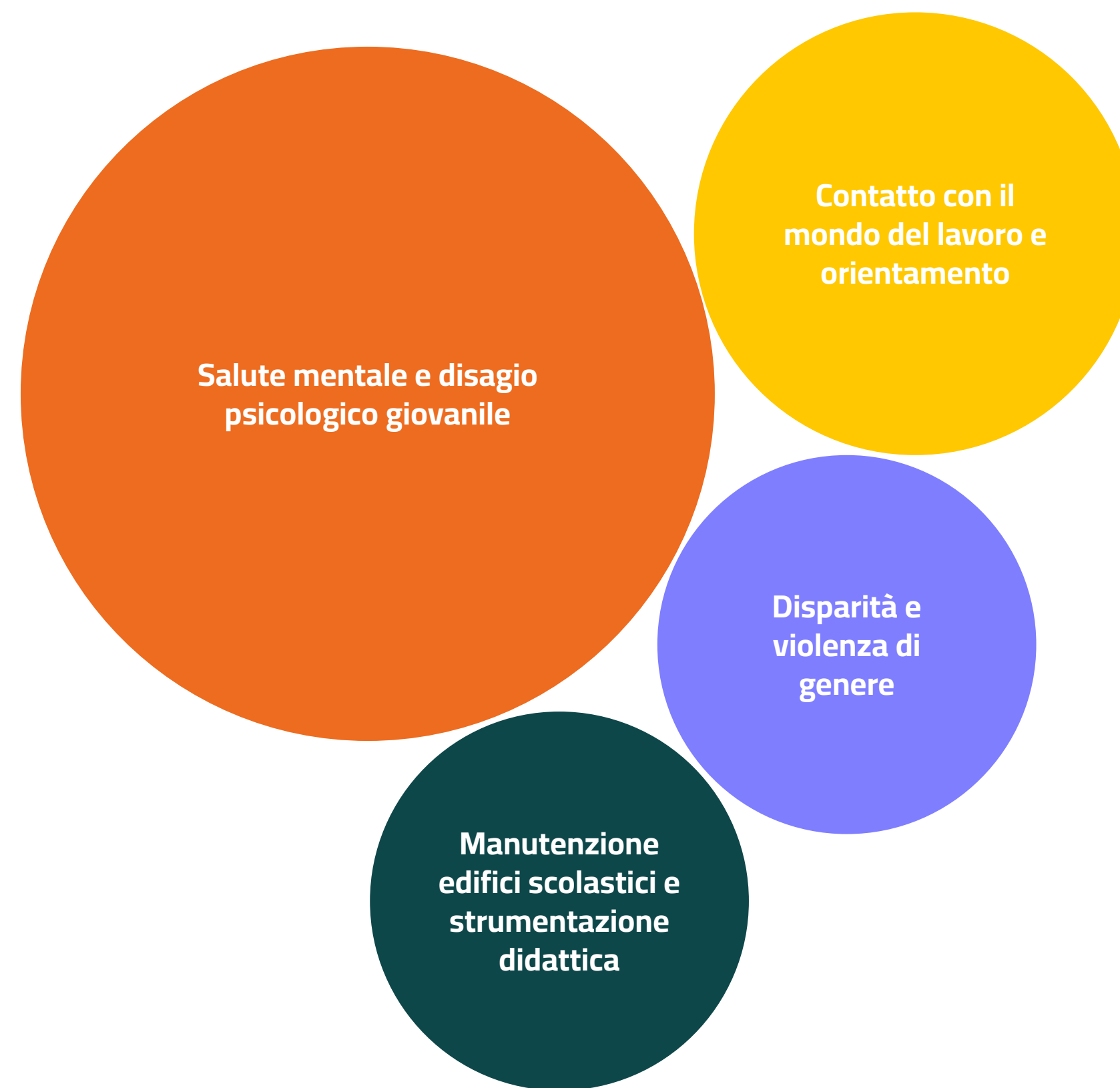


Le sfide emerse dalle classi

Nei **10 percorsi attivati** sono state progettate interamente dai partecipanti **56 idee ad impatto**. Il processo di progettazione di queste idee è sempre partito da un momento in cui i partecipanti, riflettendo sul loro contesto scolastico e/o cittadino, hanno individuato delle tematiche che loro ritenevano rilevanti e urgenti da affrontare.

Queste tematiche, o sfide sociali, sono per noi di particolare interesse per la comprensione del contesto scolastico delle scuole secondarie di secondo grado, in particolare **le questioni più rilevanti potrebbero essere utilizzate come spunto per più ampie progettazioni con altri stakeholder territoriali** che normalmente non interagiscono con l'ecosistema scolastico.

Di seguito riportiamo le statistiche complete e alcuni esempi di progetti per **le 4 tematiche più affrontate**.



Le sfide emerse dalle classi

15 Tematiche
individuare

56 Progetti
correlati

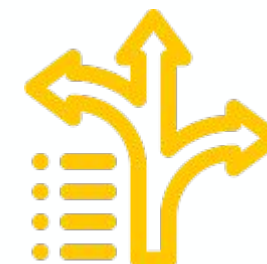
Tematica individuata dai partecipanti come prioritaria per loro	Numero progetti correlati	Percentuale del totale
Salute mentale e disagio psicologico giovanile	11	19,64%
Contatto con il mondo del lavoro e orientamento	7	12,50%
Manutenzione edifici scolastici e strumentazione didattica	6	10,71%
Disparità e violenza di genere	6	10,71%
Non adeguatezza dei metodi didattici ed innovazione didattica	4	7,14%
Alimentazione e cibo	4	7,14%
Riscaldamento ed efficienza energetica edifici scolastici	3	5,36%
Economia circolare e rifiuti	3	5,36%
Rapporti con gli insegnanti	2	3,57%
Mitigazione effetti dei cambiamenti climatici	2	3,57%
Mancanza di socializzazione	2	3,57%
Salute fisica e prevenzione	2	3,57%
Fragilità economiche	2	3,57%
Inclusione	1	1,79%
Tutela degli ecosistemi	1	1,79%

I risultati dell'edizione 2022/2023



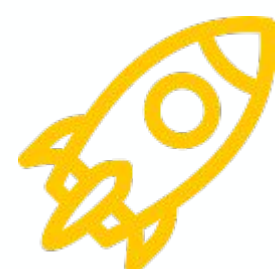
458

Studenti coinvolti
direttamente dalle
attività di SocialFare



10

Percorsi attivati



56

Progetti creati nelle
classi



7

Scuole superiori nella
provincia di Cuneo



11

Classi coinvolte



380

Ore di erogazione con i
ragazzi nelle scuole



Timeline dei percorsi

Settembre 2022

Webinar di lancio

Dicembre 2022

IIS Denina Pellico
Rivoira
Saluzzo
50 ore

Febbraio 2023

IIS Bianchi Virginio
Cuneo
50 ore

ITIS Mario Del Pozzo
Cuneo
30 ore

Marzo 2023

IIS Soleri Bertoni
Saluzzo
30 ore

ITIS Vallauri
Fossano
30 ore

Maggio 2023

Liceo De Amicis
Cuneo
50 ore

Giugno 2023

Liceo De Amicis
Cuneo
50 ore

ITC Bonelli
Cuneo
30 ore

Settembre 2023

IIS Bianchi Virginio
Cuneo
2 x 30 ore

Esempio progetto su tematica: Salute mentale e disagio psicologico giovanile

11 progetti hanno affrontato questa sfida

Nome progetto

localMENTE

Gruppo classe

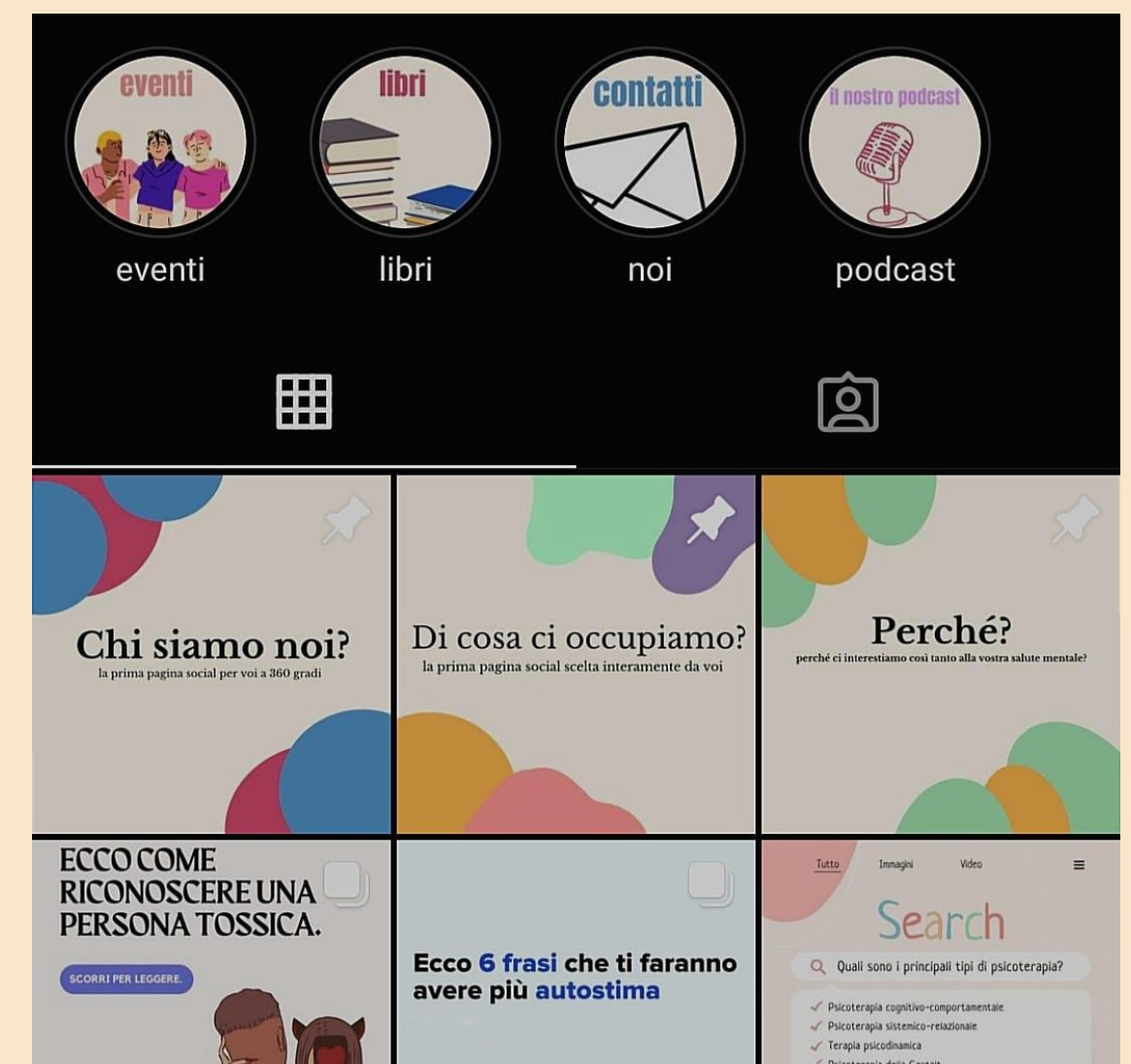
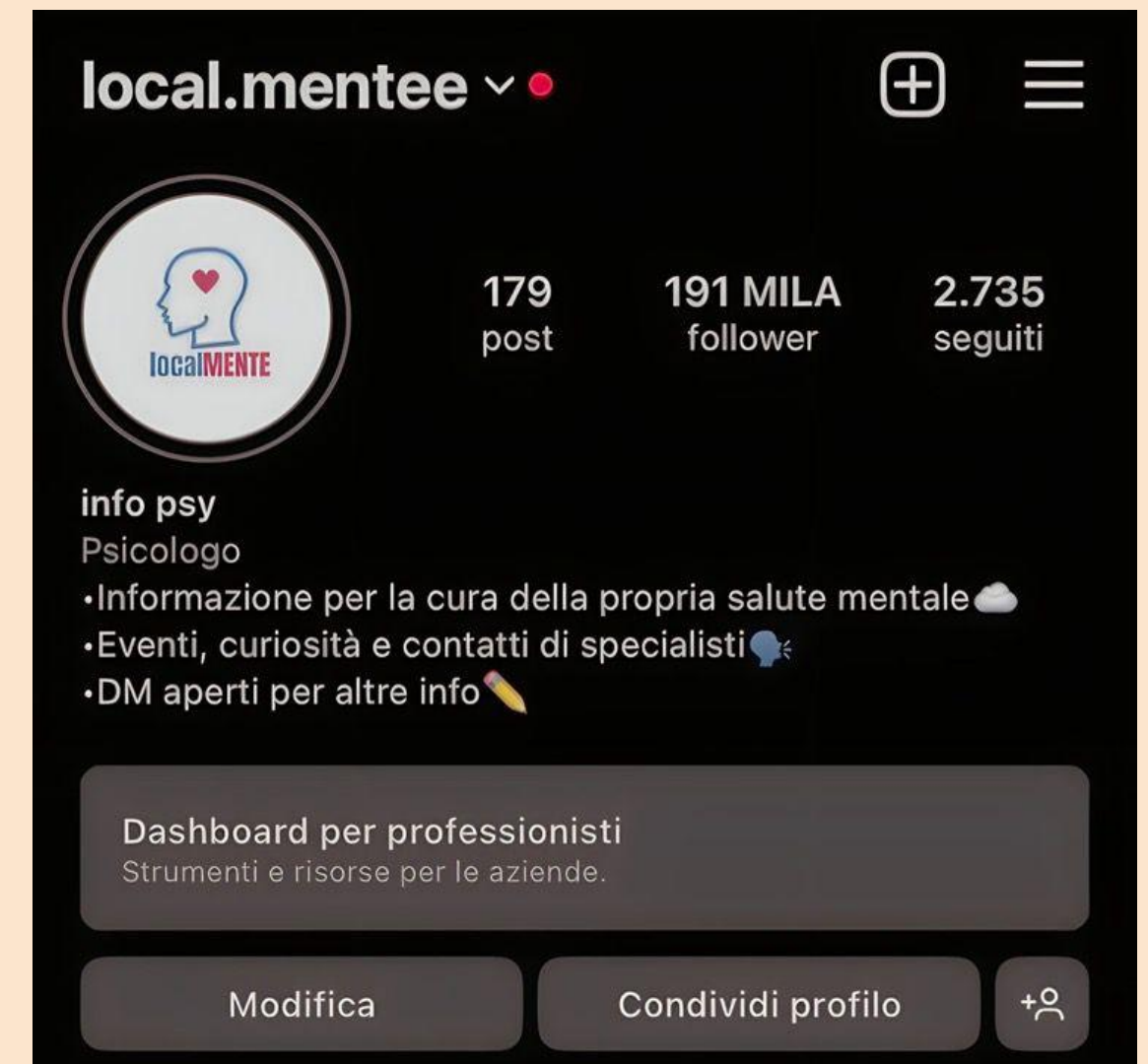
4B Geometri e 4A/F anno 2023/2024 IIS Bianchi Virginio - Cuneo

Sfida

Promuovere la consapevolezza e la conoscenza rispetto al disagio psicologico tra i giovani e su dove rivolgersi o cosa fare in caso di bisogno di un aiuto professionale.

Proposta

Una pagina instagram dedicata all'informazione sulla salute mentale, con dettagli riguardo eventi e laboratori, contatti con esperti, servizi territoriali di aiuto e curiosità riguardo al mondo della psicologia.



Esempio progetto su tematica: Salute mentale e disagio psicologico giovanile

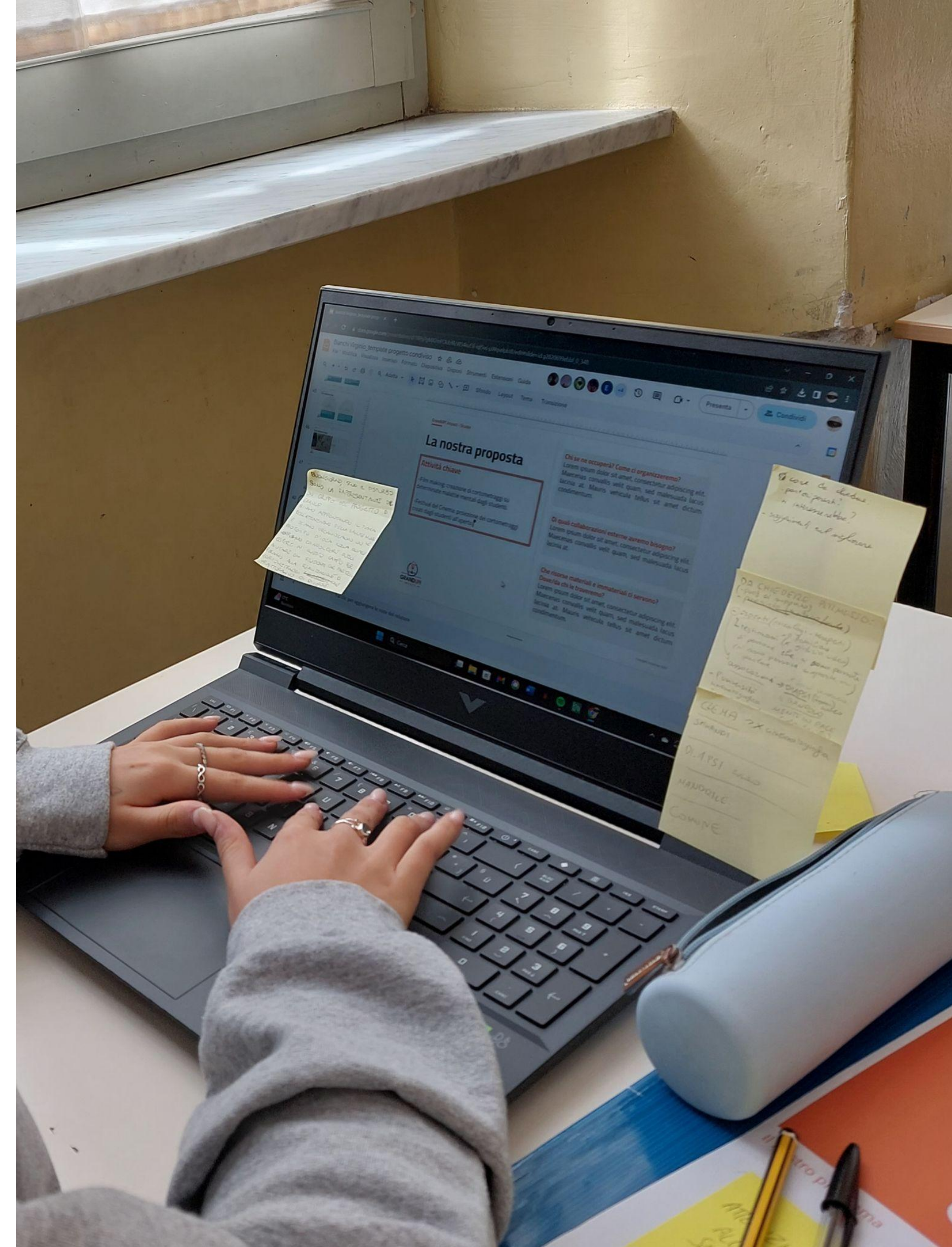
11 progetti hanno affrontato questa sfida

Nome progetto
MindMaking

Gruppo classe
4B Geometri e 4A/F anno 2023/2024 IIS Bianchi Virginio - Cuneo

Sfida
Promuovere la consapevolezza e la conoscenza rispetto al disagio psicologico tra i giovani.

Proposta
Attività extrascolastica di creazione di cortometraggi su disagio psicologico, organizzazione di un festival di cortometraggi a tema salute psicologica nella settimana dell'attenzione per la salute mentale.



Esempio progetto su tematica: **Contatto con il mondo del lavoro e orientamento**

7 progetti hanno affrontato questa sfida

Nome progetto

Orientamento 2.0

Gruppo classe

4B Geometri e 4A/F anno 2023/2024 IIS Bianchi Virginio - Cuneo

Sfida

Rendere più accessibile e completo l'orientamento in uscita delle scuole superiori

Proposta

Creazione di una piattaforma web, gestita e costruita in collaborazione con l'ITIS di Cuneo, contenente un database aggiornato di tutte le opportunità accademiche e formazione professionale per gli studenti del quinto anno.



Esempio progetto su tematica: **Disparità e violenza di genere**

6 progetti hanno affrontato questa sfida

Nome progetto

NoMeansNo!

Gruppo classe

3A e 3D anno 2022/2023 Liceo Edmondo De Amicis - Cuneo

Sfida

Ridurre il rischio di aggressioni o molestie in ambito giovanile.

Proposta

Un'associazione di volontariato giovanile che, in collaborazione con altri enti del territorio che si occupano di prevenzione o aiuto per le violenze di genere, presidia i luoghi della vita notturna della provincia, offrendo un punto di riferimento per le ragazze in difficoltà e fungendo da sentinella per i servizi di emergenza.



Evidenze positive del percorso



Evidenze positive del percorso

In questa sezione vogliamo riportare alcune **evidenze qualitative derivanti dai questionari** che vengono inviati i giorni/settimane successive alla conclusione dei percorsi, relative ad alcune aree di impatto collegate agli obiettivi didattici.

Le evidenze riportate sono raggruppate per **area di impatto**:

- Consapevolezza del processo di progettazione
- Spinta ad agire in autonomia
- Empatizzare e lavorare con le persone
- Fiducia verso le proprie capacità
- Fiducia verso il futuro

Per ogni area di impatto sono state indicate le icone associate agli **obiettivi didattici collegati**:

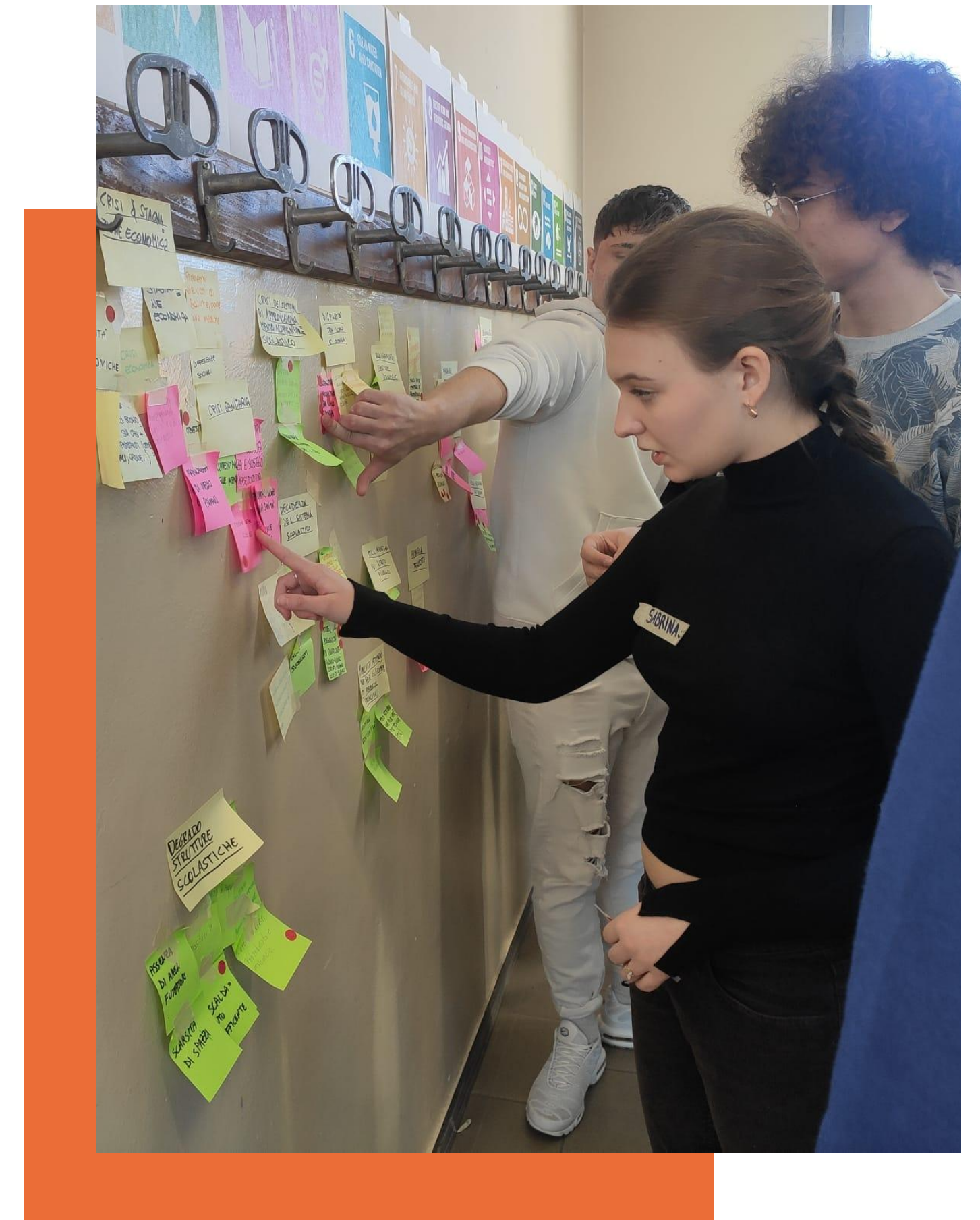
- Comprendere **le sfide sociali**
- Sviluppare **competenze trasversali**
- Sperimentare un **metodo di lavoro** per sistemi/problemi complessi



Evidenze positive del percorso Consapevolezza del processo di progettazione



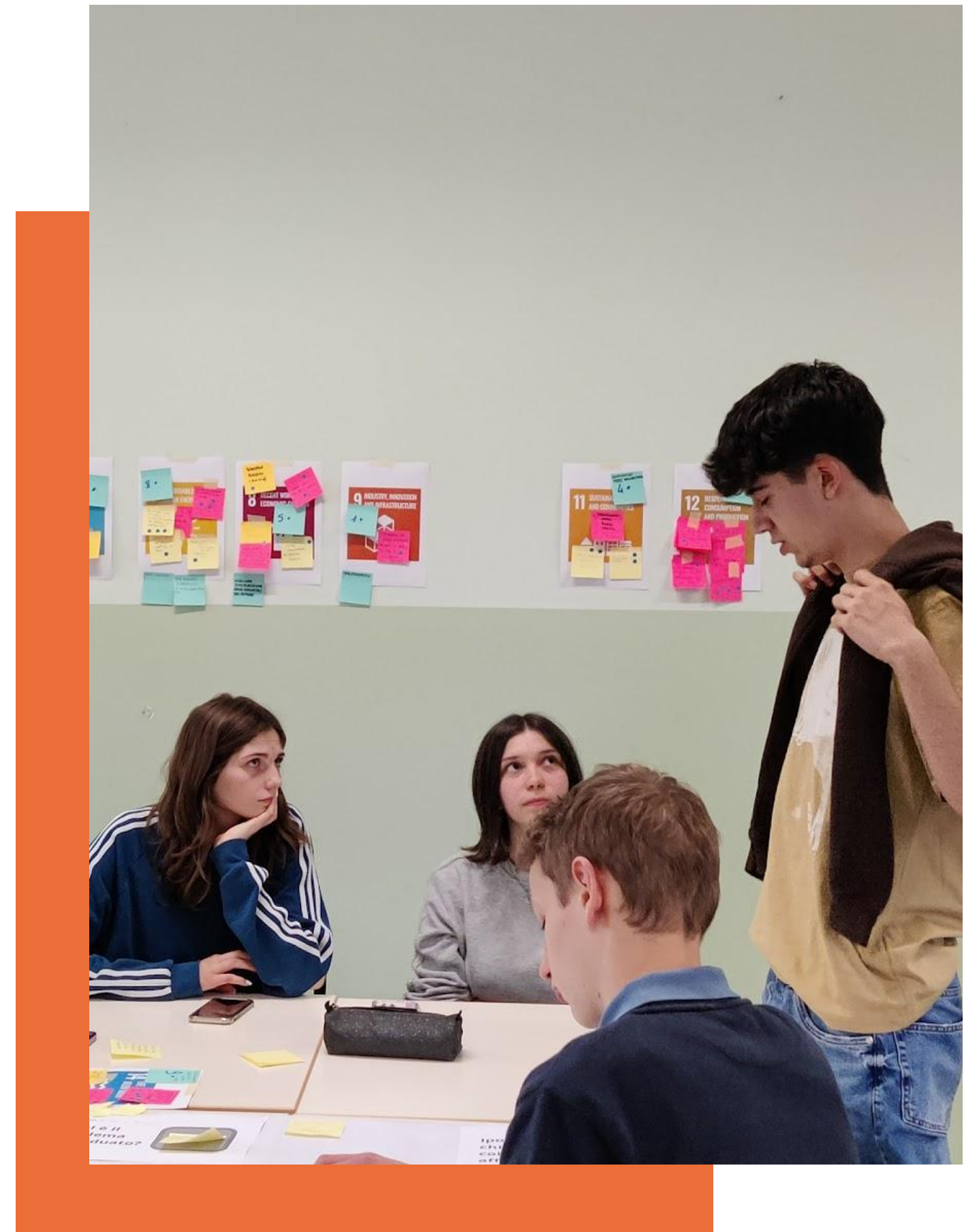
- *[Grazie al percorso] mi sono accorta che serve un bel po' di tempo per arrivare ad una soluzione accurata.*
- *[Tornando indietro] avrei potuto sottovalutare di meno la fase iniziale del progetto, la parte un po' più statica.*
- *Non ci si rende conto di quante cose infinite ci siano al mondo finché non le metti a tavolino e le tratti.*
- *Non smetterò di sognare in grande ma ho ragionato e ho capito che bisogna guardare al prossimo passo e non al traguardo finale.*



Evidenze positive del percorso Spinta ad agire in autonomia



- *Grazie mille della possibilità di [aver potuto] apprendere un nuovo metodo di lavoro, l'ho trovato utile e coinvolgente. Per una volta siamo stati direttamente stimolati noi studenti e i professori per fortuna non si sono messi in mezzo per criticare il nostro operato. Un'esperienza che consiglieri vivamente se mi chiedessero un feedback futuro.*
- *[Il percorso] mi ha insegnato a prendere iniziativa e non procrastinare le cose.*



Evidenze positive del percorso Empatizzare e lavorare con le persone



- *[Ho scoperto] di non aver sempre ragione ascoltando le opinioni degli altri (è un risultato positivo).*
- *[Dopo il percorso] farò molta più attenzione a come mi esprimo nei confronti degli altri e anche a come esprimo le mie idee.*
- *[Il percorso] mi ha fatto capire come funziona il lavoro in gruppo, quando bisogna imporsi e quando invece ascoltare gli altri componenti.*
- *Il mio futuro lavorativo è molto incerto ma se c'è una cosa che ho imparato, è che devo imparare a lavorare con gli altri per arrivare a risultati migliori.*



Evidenze positive del percorso

Fiducia verso le proprie capacità



- *Riuscire a trovare una buona soluzione partendo da una problematica così grande mi ha fatto sentire un'imprenditrice.*
- *E' stato bellissimo pensare che un'idea piccolissima e a tratti insensata nella mia testa si sia poi realizzata.*
- *Ho sempre voluto lavorare nel campo dell'arte, soprattutto nel mondo del cinema, e ho sempre pensato che nei miei film avrei parlato di argomenti attuali su cui volevo porre l'attenzione, per fare in modo che se ne parlasse. Acquisire conoscenze più specifiche producendo un progetto mi è servito per capire che tutto ciò è più che necessario. Ma al tempo stesso ho capito quanto impegno e dedizione ci dovrò mettere, per arrivare ai miei obiettivi, per avere un impatto reale.*
- *Ho imparato di non stare nella mia zona di comfort, e a non buttarsi giù perchè sono esperienze che poi ti fanno crescere in qualche modo, a prescindere dell'esito.*



Evidenze positive del percorso Fiducia verso il futuro



- *Questo progetto mi ha messo un po' di speranza e mi ha fatto pensare in modo più positivo e propositivo al futuro, per il semplice fatto che finalmente noi ragazzi in prima persona stavamo cercando di migliorare qualche aspetto della nostra vita sulla Terra. Di solito cerco di non pensare ad un futuro più lontano, ma forse ora riesco ad immaginare il futuro in modo più ottimista.*





Info:
info@grandup.org

Iniziativa di:



In collaborazione con:

