



in collaborazione con



# NEXT EDU 2022

Sperimentazione educativa  
Ottobre 2022 | Aprile 2023

## Report

A cura del Laboratorio Città Sostenibile  
Torino | Maggio 2023

# INTRODUZIONE

Nell'ambito dell'iniziativa Torino City Lab, politica della Città di Torino per la promozione ed il testing di soluzioni innovative al fine di migliorare la qualità urbana, è stata attivata una specifica collaborazione con l'acceleratore Next Edu.

Next Edu è un programma di accelerazione europeo che promuove ogni anno startup italiane ed europee che offrono soluzioni digitali, programmi innovativi e tecnologie all'avanguardia per la didattica e la formazione digitale per tutti i gradi di scuola fino alla formazione continua.

All'interno del programma, la collaborazione tra Fondazione Sviluppo e Crescita CRT, OGR Torino, xEdu e la Città di Torino ha permesso di sostenere la sperimentazione di due delle otto startup selezionate nel 2022, interessate a sviluppare il mercato in Italia: **Wonderly** e **Escape4Change**.

Wonderly è una piattaforma "all-you-can-learn" per bambini e ragazzi che consente di migliorare abilità digitali attraverso contenuti video coinvolgenti e un sistema di gestione dell'apprendimento che si appoggia sulle migliori pratiche pedagogiche.

La tecnologia di Wonderly consente agli studenti di imparare giocando, coniugando teoria e pratica grazie a un'unica interfaccia che garantisce un'esperienza ottimale. La sperimentazione è avvenuta su due programmi: Web Design e Scratch.

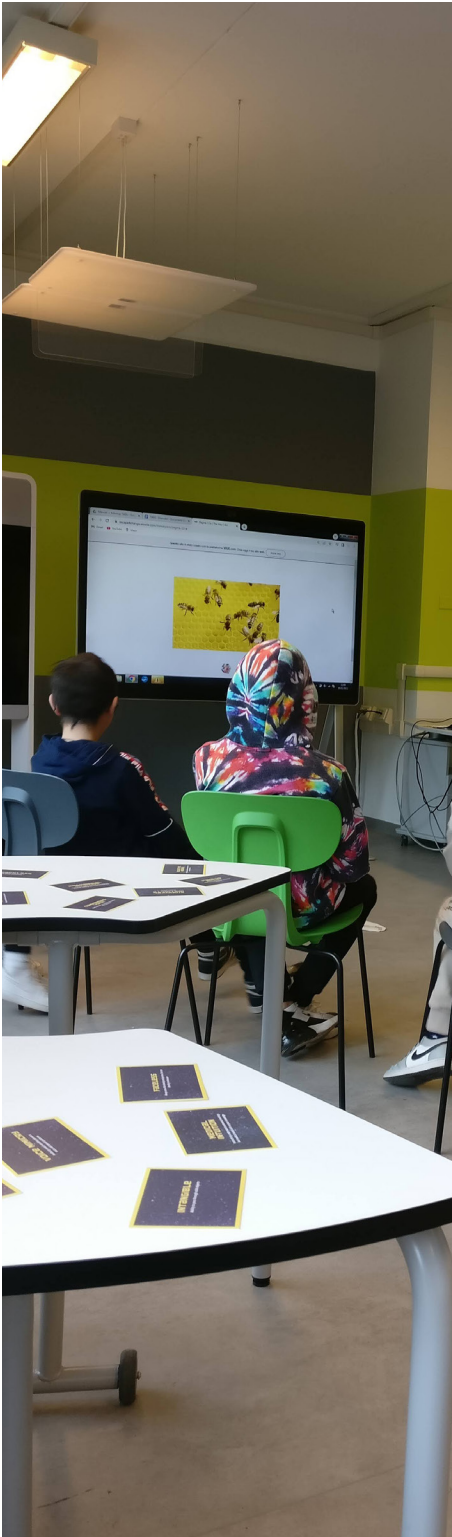
Escape4Change ha presentato una proposta di sperimentazione da testare con le scuole denominata "The way I am", che si inserisce in quel filone di "edutainment experience": attraverso strumenti educativi informali, si pone l'obiettivo di aumentare la sensibilizzazione a temi sociali.

Più specificatamente la sperimentazione riguarda un'attività concepita nell'ambito della prevenzione e della promozione del benessere, per indagare le relazioni interpersonali all'interno di un gruppo e per facilitare la condivisione personale ed il confronto sui diversi vissuti emotivi.

[www.escape4change.com](http://www.escape4change.com)

[www.learnwonderly.com](http://www.learnwonderly.com)

# RUOLO DI EDULAB



L'Educational Living Lab è una delle strutture del Centro per la Didattica Innovativa di ITER, Istituzione della Città di Torino, dedicata all'innovazione nel campo educativo dove è possibile sperimentare soluzioni e ambienti per la didattica, per la formazione e per l'apprendimento permanente.

È una struttura coordinata dal Laboratorio Città Sostenibile di ITER aperta a tutti gli attori della filiera educativa: scuole di ogni grado, università, settori della ricerca, istituzioni, enti, associazioni e aziende che promuovono innovazione nel campo dell'educazione, della formazione e della cultura.

Progettata anche per contribuire allo sviluppo del mercato dell'innovazione nel settore educational nel quadro del progetto Torino City Lab.

In questa esperienza EduLab ha avuto il ruolo di incubatore delle due soluzioni selezionate in Next Edu, sostenute dall'esperienza pluriennale del LabCS in progetti promossi in ambito scolastico, ciò ha consentito di affinare le proposte iniziali verso una sperimentazione maggiormente incentrata sul valore educativo dell'esperienza inserita nel contesto didattico italiano.

Tutte le attività sono state messe a punto grazie a una stretta collaborazione tra il LabCS Sostenibile, le aziende e gli insegnanti degli Istituti coinvolti.

Nel caso di Wonderly era infatti necessario tradurre un prodotto commerciale già in uso in America e Sud America nelle lingue inglese e spagnolo, e adattarlo, con opportuna corrispondenza dei termini, al mercato italiano, non solo in termini di traduzione linguistica ma anche per definire una suddivisione degli argomenti, le tempistiche, la presenza o meno del tutor - in loco o on

line -, l'organizzazione dei tempi rispetto a un calendario scolastico, gli apprendimenti progressivi degli studenti.

Nel caso di Escape4Change era necessario cercare un equilibrio tra analisi e rispetto della privacy dei partecipanti.

Per lo sviluppo della sperimentazione il LabCS, oltre a mettere a disposizione la struttura di EduLab, si è fatto da tramite tra l'Impresa e il mondo scolastico per l'individuazione di alcune classi disposte a fare da tester, per coordinare e formare i docenti coinvolti, definire la logistica degli incontri, osservare le attività, monitorare l'andamento degli incontri, predisporre, somministrare ed elaborare i questionari, produrre la sintesi finale dell'esperienza.

# WONDERLY: WEB DESIGN



Le attività sperimentate sono state **Web Design** e **Scratch**: la prima rivolta a studenti delle scuole superiori, la seconda a studenti della Scuola Primaria.

Il corso di Web design è finalizzato a conoscere gli elementi e la struttura HTML e gli elementi costitutivi dei siti web (Web Design) ed è stato proposto all'Istituto di Istruzione Superiore Santorre di Santarosa e attivata su 5 classi dell'Istituto, tra Liceo Linguistico e Istituto Tecnico Chimico, per un totale di 95 studenti. La sperimentazione e' stata coordinata dalla professoressa Maria Zambrotta ed inserita nelle attività del PCTO dell'Istituto, Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento.

Il corso di Web design si e' sviluppato in 8 incontri di 2 ore ciascuno, in diverse lingue (italiano, inglese, spagnolo), con l'obiettivo di raggiungere un livello base di programmazione HTML.

Le lezioni sono state svolte dai ragazzi presso i locali della scuola o in autonomia a casa propria, seguendo passo passo on line le lezioni preconfigurate dal sistema attraverso 15 "missioni" consecutive.



Una classe è stata accompagnata da un tutor on line per le prime 4 lezioni: dopo una prima verifica a metà percorso, si e' convenuto, infatti, che la presenza del tutor non fosse necessaria, anzi il più delle volte rallentava l'avanzamento dell'apprendimento. Si è quindi optato per una fruizione in autonomia del programma, così come stavano facendo i compagni delle altre classi.

Al termine del programma di base previsto, i ragazzi hanno realizzato un lavoro di programmazione su un tema dato, ovvero realizzare la home e la struttura di un sito di promozione turistica: di seguito due videate con a sinistra le stringhe di programmazione e a destra il risultato grafico.

```

<head>
  <title>"Ly in giro per il Mondo | Guida per i viaggi
</head>
<body>
  <a href="#contatti">L'isola di Bali, in Indonesia, è al primo posto. Pe
  <h2>Parigi, Francia</h2>
  Se esiste un'idea universale di città, New York la
  <h4>Contenuti correlati</h4>
  <ul>
    <li>Visita le 5 meraviglie del mondo.</li>
    <li>Hotel con una storia da raccontare.</li>
    <li>Consigli per viaggiatori alle prime armi.</li>
    <li>Le migliori crociere per quest'estate.</li>
  </ul>
  <div id="contatti">
    <p><strong>email:</strong> ly@wonderx.com</p>
  </div>
</body>
html

```

## Parigi, Francia

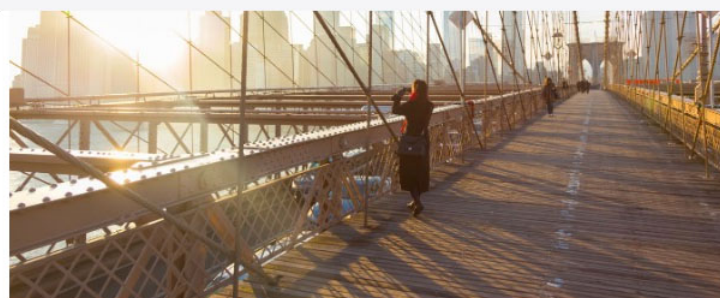


La città delle luci, la città dell'amore, la città della letteratura, offre così tante attrazioni che una vita sola non basta. È l'unica città che possiede due delle dieci principali attrazioni d'Europa: la Torre Eiffel e Notre Dame. Che altro? Puoi seguire un'intera lezione d'arte al Museo del Louvre, passeggiare nei suoi quartieri come il Marais o il Quartiere Latino

```

<head>
  <title>"Ly in giro per il Mondo | Guida per i viaggi
</head>
<body>
  <a href="#contatti">L'isola di Bali, in Indonesia, è al primo posto. Pe
  <h2>Parigi, Francia</h2>
  Se esiste un'idea universale di città, New York la
  <h4>Contenuti correlati</h4>
  <ul>
    <li>Visita le 5 meraviglie del mondo.</li>
    <li>Hotel con una storia da raccontare.</li>
    <li>Consigli per viaggiatori alle prime armi.</li>
    <li>Le migliori crociere per quest'estate.</li>
  </ul>
  <div id="contatti">
    <p><strong>email:</strong> ly@wonderx.com</p>
  </div>
</body>
html

```



Se esiste un'idea universale di città, New York la incarna. L'abbiamo vista così tante volte nei film che quando la si visita per la prima volta sembra di vagare da una scena all'altra. Questa città è sconfinata e ha così tanti volti che ci vorrebbero diverse vite per poter dire di conoscerla bene. Passeggiare per Central Park in autunno o in primavera, andare al MoMA, la culla dell'arte moderna, vedere la Statua della Libertà, i mitici grattacieli come l'Empire State Building, attraversare il ponte di Brooklyn, Little Italy, Coney Island, è solo una piccola parte di tutto ciò che si può fare a New York.

#### Contenuti correlati

- Visita le 5 meraviglie del mondo.
- Hotel con una storia da raccontare.
- Consigli per viaggiatori alle prime armi.
- Le migliori crociere per quest'estate.

email: ly@wonderx.com

# GLI ESITI DELLA SPERIMENTAZIONE: LO SGUARDO DEI RAGAZZI



Per valutare l'esito della sperimentazione sono stati predisposti dei questionari somministrati sia ai ragazzi, sia alle insegnanti.

I questionari compilati dagli studenti sono stati in tutto 80, 15 in meno rispetto al totale dei partecipanti.

Nel complesso c'è stato un riscontro positivo da parte del 70% degli studenti e di tutti gli insegnanti coinvolti.

Il 65% degli studenti ha ritenuto utile l'attività svolta, e più del 50% pensa che sia stata un'esperienza che può servire per il percorso di studi/crescita.

Per circa il 47% dei ragazzi ci sono state alcune difficoltà nello svolgimento della sperimentazione, in parte per problemi di connessione, in parte per la comprensione dei contenuti (comprensione attività da svolgere, traduzioni, usabilità piattaforma...).

In particolare, tra le difficoltà segnalate dai ragazzi: la funzionalità del sito (caricamento video, freeze su pagine inesistenti, chiusure dei tag non automatiche, mancata corrispondenza tra il testo di spiegazione e i contenuti del video) e la comunicazione con i tutor a distanza.

Circa la metà dei ragazzi (48%) è potenzialmente interessata a ripetere l'iniziativa. Tra gli argomenti che vorrebbero trattare in un percorso successivo hanno indicato il desiderio di raggiungere un livello avanzato per creare e sviluppare siti web, imparare la creazione di siti di e-commerce, creare il proprio sito personale.

E' stato chiesto ai ragazzi quali potenzialità intravedano nell'uso della piattaforma e delle nozioni apprese.

Numerose risposte hanno riguardato la possibilità di creare un proprio sito web per il proprio futuro lavorativo, in quanto promozione della propria attività, creazione e-commerce, creazione di giochi, valorizzazione hobby e interessi personali.



Tra i commenti/suggerimenti dei ragazzi partecipanti ne riportiamo alcuni:

La piattaforma di fatto è uno strumento che può avere diverse applicazioni (“infinite possibilità”), a seconda della fantasia e del progetto che si vuole realizzare.

L’obbiettivo era insegnarci a creare un sito, e la spiegazione con video e prova pratica è riuscita a dovere a farlo.

Il fatto di poter creare un sito, cosa non da tutti, e di aver imparato nuove cose sulla tecnologia.

Questo progetto lo consiglierei a tutti i ragazzi della mia età, ma anche ai più grandi, perché si imparano concetti che normalmente a scuola non vengono trattati.

Il progetto è molto interessante e coinvolgente, i video aiutano molto e le spiegazioni sono chiare.

Sarebbe ancora più facile se il tutor che ci segue fosse in presenza perché via meet spesso la connessione non va ed è difficile comunicare. Per il resto va tutto bene e come progetto ci piace molto.

Penso che l’attività sia stata progettata molto bene, soprattutto scrivendo una didascalia con tutti i passaggi per svolgere i vari esercizi nel caso in cui non si ricorda una parola o una frase.

Insegnamento più piacevole e per niente pesante. Utile la presenza di un tutor per le lezioni così da potergli porre delle domande e farci aiutare in caso di problemi della piattaforma.

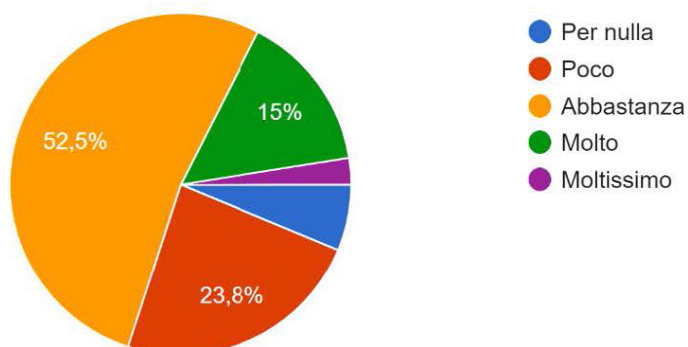
Migliorare il sito, i video e fare più chiare le spiegazioni degli esercizi.

Per quanto possa essere interessante, penso che il poco tempo dedicato e la superficialità con cui si sono affrontati i vari “step” per creare un sito, non fa sì che le cose rimangano impresse e che vengano capite a pieno.

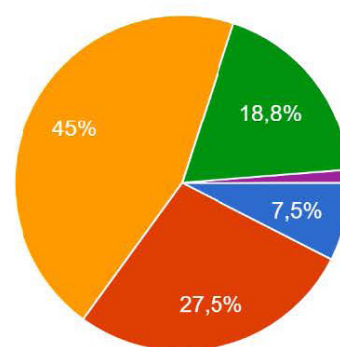
L’esperienza è stata unica ma non la rifarei.

# GRAFICI E QUESTIONARI SECONDARIA

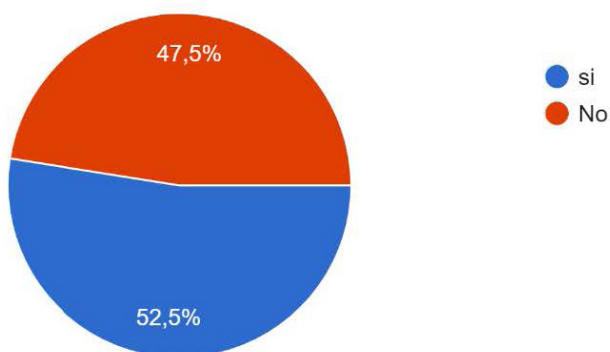
Quanto ti è piaciuta l'attività?



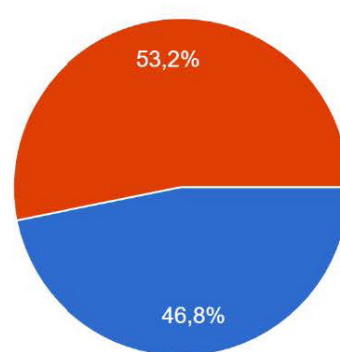
Quanto pensi sia stata utile?



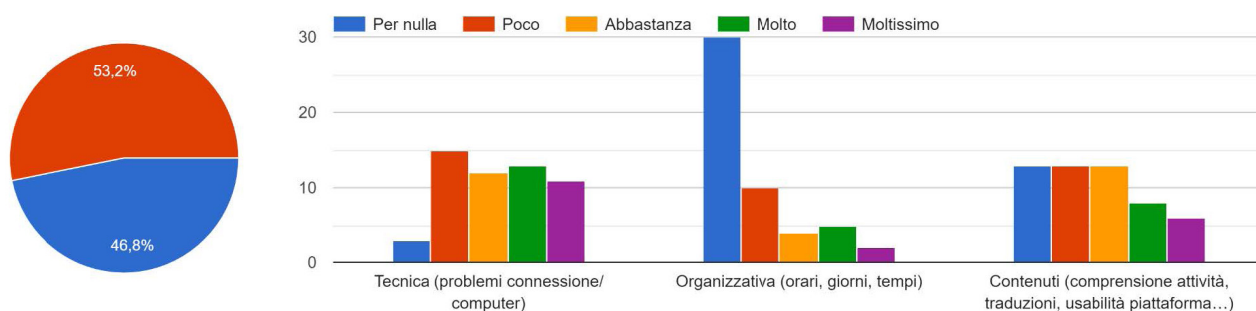
E' stata un'esperienza che ti può servire nei prossimi anni di scuola?



Ti piacerebbe ripetere l'esperienza?



Hai riscontrato difficoltà nello svolgere l'attività? Se sì di quale natura?



# GLI ESITI DELLA SPERIMENTAZIONE: LO SGUARDO DELLE INSEGNANTI

Le insegnanti coinvolte hanno valutato positivamente l'iniziativa sia in termini di contenuti proposti che di tempo dedicato.

Le varie problematiche rilevate dai ragazzi, sono emerse anche nella valutazione degli insegnanti che evidenziano inoltre alcuni problemi di tipo organizzativo.

Le richieste di aiuto pervenute dagli alunni spesso erano per la mancanza di chiarezza sul lavoro da farsi, nel senso che le indicazioni ricevute talvolta non corrispondevano a ciò che trovavano in piattaforma.

Nel complesso c'è una valutazione positiva del progetto e dell'utilità di riproporlo ad altre classi.

Il progetto è una novità assoluta per il programma scolastico e ha consentito di andare oltre le materie di insegnamento ministeriale.

Inoltre i ragazzi hanno ricevuto stimoli nuovi e interessanti e potranno maturare consapevolezza e curiosità verso obiettivi utili e nell'uso della piattaforma.

Interessante come la piattaforma sia riuscita ad essere inclusiva nei confronti di numerosi ragazze e ragazzi certificati (DSA) presenti nella composizione delle classi.

Tra gli argomenti/attività da sviluppare in un percorso successivo ci potrebbe essere un affiancamento/ collaborazione con Arduino e un livello avanzato di programmazione; la scuola è disponibile anche a valutare nuove proposte.

Tra i commenti/suggerimenti delle professoresse riportiamo:

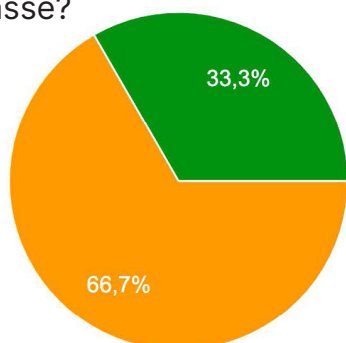
**La proposta è stata innovativa. I ragazzi nel complesso soddisfatti di aver scoperto nuovi strumenti. Hanno affrontato le difficoltà senza demordere. Credo che si aspettino proposte di sviluppo per il futuro. Grazie!!!**

**Nella presentazione del Progetto era stato detto che i ragazzi avrebbero creato un sito personale, dopo aver imparato il necessario per poterlo fare.**

**L'attività si è però conclusa senza questa possibilità.**

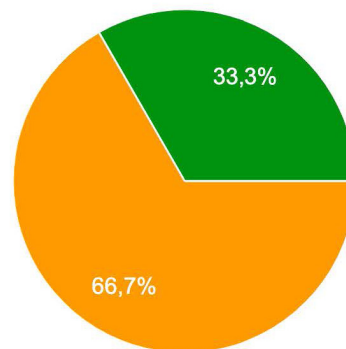
# GRAFICI E QUESTIONARI INSEGNANTI

Ritiene che l'attività sia stata utile per il percorso di crescita della classe?

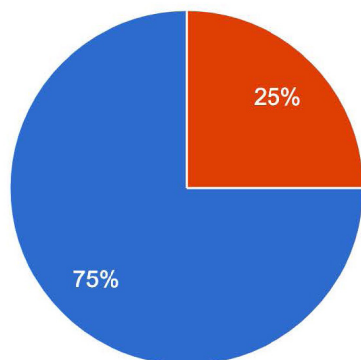


- Per nulla
- Poco
- Abbastanza
- Molto
- Moltissimo

Ritiene che il tempo dedicato sia stato sufficiente?

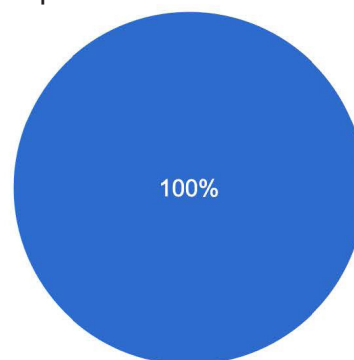


Ha riscontrato difficoltà da parte della classe nello svolgere l'attività?

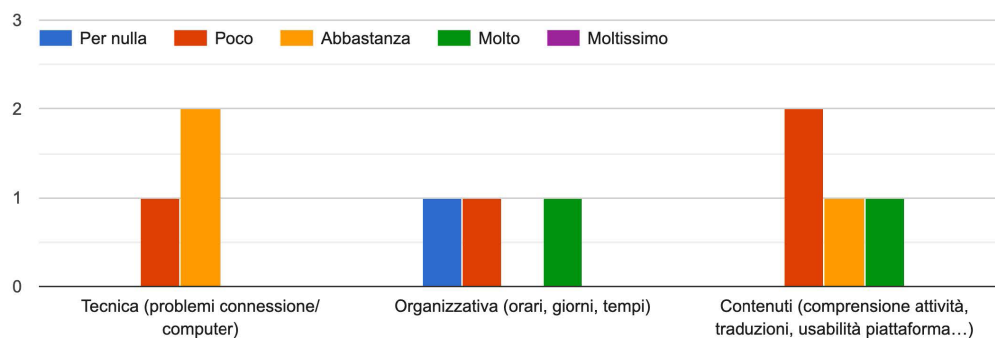


- si
- No

Ritiene utile riproporre l'esperienza?



Se sì di quale natura?



# WONDERLY: SCRATCH



Al corso base di **Scratch** ha aderito una classe quarta Primaria dell'Istituto Comprensivo U. Foscolo per un totale di 24 studenti coordinati dalla maestra Lucia Dimotta e si è svolto da novembre 2023 ad aprile 2024 nell'aula di informatica della sede di via Cristoforo Colombo 36.

Il programma del progetto pilota proponeva diversi argomenti sviluppati nel corso di incontri successivi:

- Anima il tuo nome (5 step);
- Anima un personaggio (9 step);
- Fare musica (9 step);
- Creare storie (6 step);
- Gioco del salto ostacoli (6 step);
- Gioco di inseguimento (7 step);
- Gioco Ping pong (7 step);
- Gioco della cattura (8 step).

Rispetto al calendario previsto, un totale di 8 incontri di un'ora, da novembre a febbraio, i tempi si sono decisamente dilatati per adattarsi ai ritmi della classe composta da 24 bambini e una sola insegnante, per un totale di 22 incontri, con una media di circa 3 argomenti ("step") a lezione.

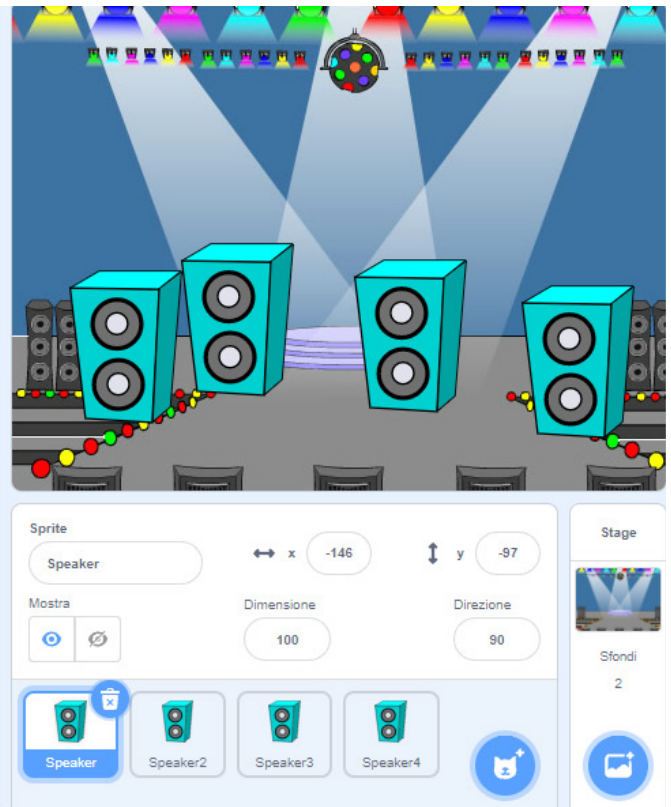
Le prime due lezioni sono state proposte da un tutor; per le successive, l'insegnante referente si è resa disponibile a guidare i bambini nel loro percorso, conoscendo bene la classe e potendo accompagnarla con gradualità nella sperimentazione.

I bambini hanno salvato i propri lavori sui pc; di seguito alcune videate.

```

quando si clicca su
per sempre
  avvia riproduzione suono Drum Funky
  attendi 0.25 secondi
  avvia riproduzione suono Drum Jam
  attendi 0.25 secondi
  avvia riproduzione suono Drum Satellite
  attendi 0.25 secondi
  avvia riproduzione suono Drive Around

```



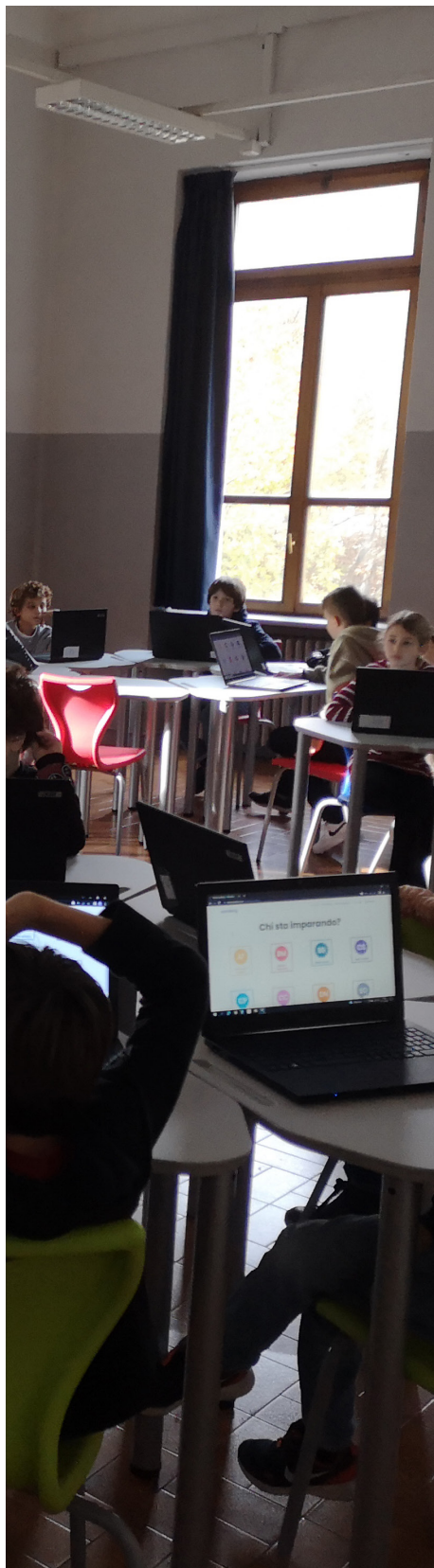
```

quando si clicca su
fai 64 passi
attendi 2 secondi
dire ciao piccolino!
attendi 2 secondi
dire possiamo mamma? per 2 secondi
attendi 1 secondi
dire siiiii!!!
attendi 1 secondi
dire ti chiamero' Trilly per 2 secondi

```



# GLI ESITI DELLA SPERIMENTAZIONE: LO SGUARDO DEI BAMBINI



Anche per valutare il progetto pilota di Scratch è stato predisposto un questionario, seppur semplificato, al quale ha risposto la quasi totalità dei bambini.

Il riscontro è stato molto positivo, con significativo entusiasmo da parte sia dei bambini sia dell'insegnante: oltre l'82% dei bambini ha dichiarato che l'attività "è piaciuta moltissimo", il 100% che è servita per imparare cose nuove e che sarà di aiuto nei prossimi anni scolastici.

Poco più del 20% ha riscontrato qualche difficoltà nello svolgimento della sperimentazione, in particolare: selezionare i blocchi, personalizzare i personaggi, inserire i suoni.

La presenza del tutor in presenza è stata fondamentale, sia per un supporto pratico legato alla tecnologia e al funzionamento del programma, sia per una relazione umana preferibile per questa fascia di età:

**Sì. Perché ci poteva insegnare più cose che invece non cerano nei video.**

**Perché ci fa capire meglio di un video.**

**Sì, perché abbiamo capito di più e abbiamo fatto gli esercizi bene.**

**Perché ci ha insegnato tante cose.**

**Ci aiuta a capire come usare un computer ma anche divertendosi.**

**Perché quando sbagliavo lui mi aiutava.**

Circa il prosieguo dell'attività oltre il 95% dei bambini vorrebbe continuare l'esperienza: è stato chiesto che cosa volessero fare; alcuni vorrebbero provare a creare giochi, realizzare i propri personaggi:

Fare dei miei comandi con un robot vero  
Imparare a usare i miei blocchi.

Avere un mini robot e programmarlo.

Fare tante cose o argomenti nuovi e usare tanti  
personaggi.

I bambini sono stati davvero entusiasti dell'esperienza;  
tra i commenti/suggerimenti dei partecipanti ne  
riportiamo alcuni:

Esperienza divertente , inimmaginabile.

È stata la cosa più bella che o fatto in tutta la mia vita.

Il mio commento è, wonderly oppure scrath mi ha dato  
molte soddisfazioni sul creare minigiochi.

Questa esperienza di Scratch mi é piaciuta molto e la  
consiglierei a altri bambini perché é molto emozionante.

Mi è piaciuto davvero tanto e ringrazio molto le maestre  
che ci hanno permesso di fare questo magnifico  
percorso.

È stato molto bello e vorrei ripetere l'esperienza

Il mio pensiero é che abbiamo fatto un esperienza  
fantastica e il mio suggerimento é di mettere se si può  
nuovi personaggi elettrizzanti.

Bellissiiiiiiiiiiiiimoooooooooooo

E sul prosieguo delle attività:

Vorrei continuare a fare cose bellissime.

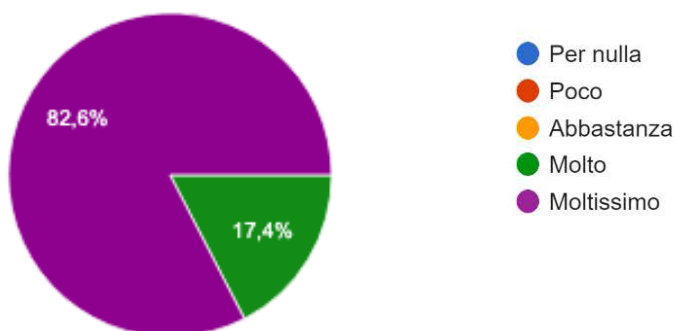
Secondo me scratch è perfetto così quindi non c'è  
niente da cambiare.

Un suggerimento. se ci riuscite, prendete una persona,  
scannerizzatela e poi la sua versione digitale la dovete  
scaricarla nel gioco così ognuno avrà il suo personaggio  
modificabile che sarà lui stesso.

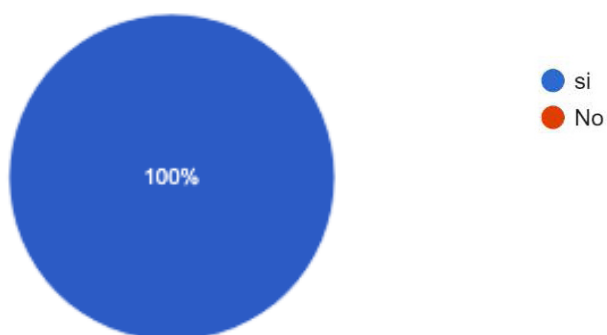


# GRAFICI E QUESTIONARI PRIMARIA

Quanto ti è piaciuta l'attività?



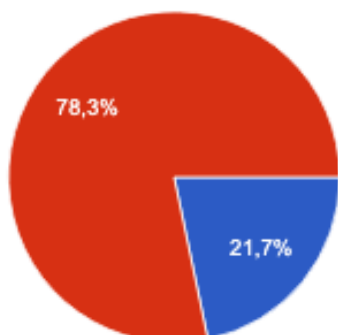
E' stata un'esperienza che ti può servire nei prossimi anni di scuola?



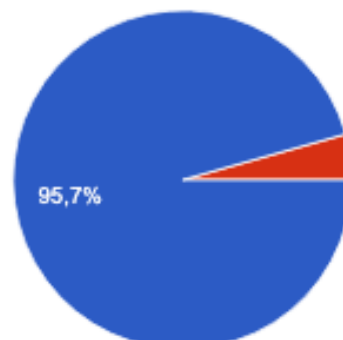
Hai imparato cose nuove?



Hai riscontrato difficoltà nello svolgere l'attività?



Ti piacerebbe ripetere l'esperienza?



# GLI ESITI DELLA SPERIMENTAZIONE: LO SGUARDO DELL'INSEGNANTE

Un'unica insegnante è stata coinvolta nella sperimentazione e ha dimostrato moltissimo entusiasmo e desiderio di partecipazione anche per avviare una formazione come tutor.

Il percorso è stato altamente formativo per la propria esperienza ed entusiasmante per i bambini: c'è molto interesse nel proseguire l'attività implementando la conoscenza e coinvolgendo anche altre classi e colleghi.

Ogni bambino ha realizzato il lavoro nei tempi previsti dimostrando capacità di approfondimento, partecipando agli incontri con atteggiamento costruttivo e spirito di iniziativa.

Non ci sono state difficoltà ad usare la piattaforma Wonderly, con le lezioni guidate è stato facile e divertente. Su 24 bambini, 13 maschi e 11 femmine, 4 hanno una certificazione e nessuno di loro ha riscontrato particolari problemi, anzi: l'utilizzo dello strumento informatico e le lezioni strutturate con i vari tutorial hanno consentito ad ognuno di seguire rispettando i propri tempi e portare avanti con successo le varie esercitazioni proposte.

# ESCAPE4CHANGE: THE WAY I AM



L'attività proposta da Escape4Change, progettata con un team di psicologi e sviluppata nell'ambito della prevenzione e promozione del benessere, soprattutto a seguito dei disagi vissuti dagli studenti a causa della pandemia di Covid 19, è stata concepita per indagare le relazioni interpersonali all'interno di un gruppo, per facilitare la condivisione e far emergere i diversi vissuti emotivi.

Durante l'attività, che non è da considerare uno strumento di terapia di gruppo, sono stati affrontati temi differenti con la possibilità di adattare il format base agli scenari che di volta in volta si presentano, con la finalità di far emergere aspetti comportamentali ed emotivi.

Hanno preso parte alla sperimentazione due plessi scolastici: la Scuola Primaria Cesare Battisti, che ha partecipato con una classe, e la Scuola Secondaria di 1° grado Bernardino Drovetti, che ha partecipato con due classi.

Entrambi i plessi fanno parte dell'I.C. Maria Luisa Spaziani.

In totale sono stati coinvolti 64 studenti e studentesse di 3 classi, così suddivisi:

Scuola Secondaria di 1° grado Bernardino Drovetti

classe 2^B, 22 allievi

classe 3^A, 26 allievi

Scuola Primaria Cesare Battisti

classe 4^A, 16 allievi

Ogni classe è stata suddivisa in due gruppi con max. 8-9 partecipanti ciascuno.

Tutti gli incontri, della durata di circa 2-2,5 ore si sono svolti in presenza nel mese di Dicembre 2022.

Per ogni classe l'attività si è conclusa in un solo incontro



condotto da un operatore, col duplice ruolo di guida delle attività previste e di garante di uno spazio sicuro e privo di giudizio.

Le domande non vengono mai poste in modo diretto: per ogni segmento viene rappresentata una situazione con personaggi ipotetici ed attraverso il gioco e l'ascolto i partecipanti sono invitati ad indagare la situazione proposta e ad esprimere il comportamento di risposta che ritengono più idoneo. In questo modo ogni partecipante si sente libero di esprimere un giudizio o un pensiero perché l'astrazione analizzata non lo fa sentire costretto a manifestare i sentimenti e le emozioni personali.

Per lo svolgimento degli incontri è stata usata la lavagna multimediale con relativo impianto audio, oltre a oggetti portati dagli animatori. Non è stato necessario l'uso di PC o laptop da parte dei partecipanti.

Ogni incontro, strutturato in vari segmenti, prevede l'utilizzo di diverse metodologie quali la scrittura creativa, la meditazione, il dialogo, il gioco. Un segmento è dedicato all'ascolto di testimonianze digitali come spunto per favorire l'auto-analisi ed il confronto tra i partecipanti.

Dopo un primo momento in cui si cerca di allentare la tensione fisica ed emotiva, viene introdotta una prima attività che prevede di scegliere alcune cartegiochi. I partecipanti fingono di avere dei super-poteri e dichiarano quale vorrebbero avere, perché e con chi.

Una seconda attività consiste nell'abbinare il nome di un'emozione ai vari video proposti. La risposta non è semplice ed essendo vissuta da ogni partecipante in modo diverso suscita il dialogo ed il confronto.

Si prosegue con la visione di una notizia preoccupante trasmessa al TG e si chiede ai partecipanti quale potrebbe essere la cosa giusta da fare, il comportamento da tenere.

Le attività proposte successivamente cercano di far emergere le emozioni di ognuno attraverso la

riflessione, partendo sempre da parole pescate a caso da mazzi di carte o da un tabellone.

L'incontro si conclude con una lettera che ogni partecipante scrive a sé stesso, al momento attuale o nel futuro.

A fine incontro è stato somministrato, sia ai partecipanti che ai docenti, un questionario per la raccolta e la valutazione dei giudizi relativi all'attività svolta.

Le domande, senza obbligo di risposta, sono state predisposte con un'attenzione particolare a non indagare troppo e a non invadere la privacy di ognuno.

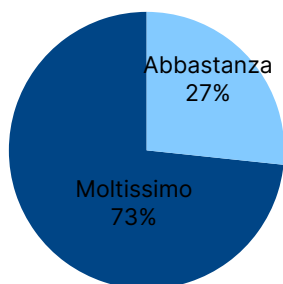
Il testo dei questionari e la sintesi dei dati raccolti, sia numerici, sia di contenuto ottenuti con domande aperte, sono sotto riportati.

Nelle classi primarie l'attività è piaciuta a tutti i partecipanti per la possibilità di esprimersi e di riflettere su sé stessi. Gli argomenti sono stati interessanti e divertenti, il metodo di apprendimento innovativo.

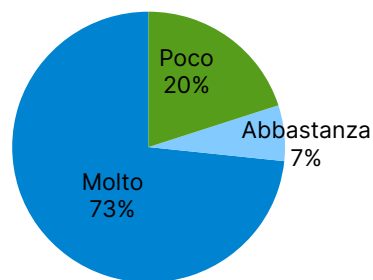
Nelle classi secondarie l'attività è stata ritenuta divertente, rilassante ed utile. I partecipanti si sono sentiti liberi e non giudicati.

Avrebbero voluto avere più tempo per riflettere e l'attività della lettera a sé stessi è stata quella più gradita.

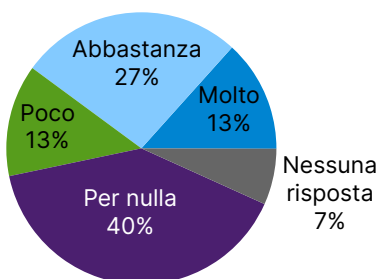
# GRAFICI E QUESTIONARI PRIMARIA



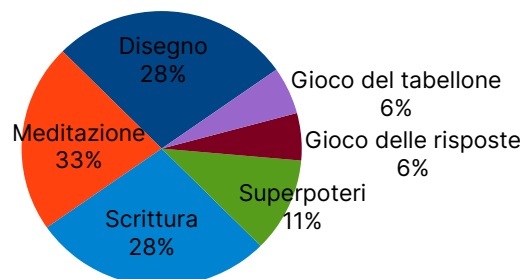
Quanto ti è piaciuta l'attività?



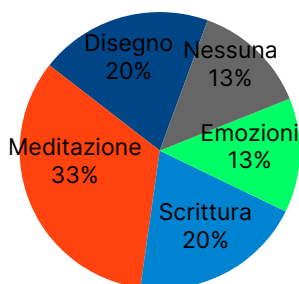
Ti sei sentita/o libera/o di esprimere il tuo pensiero?



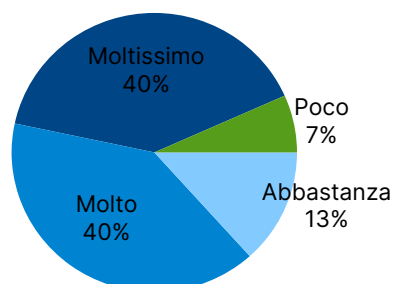
Ti sei sentita/o giudicata/o?



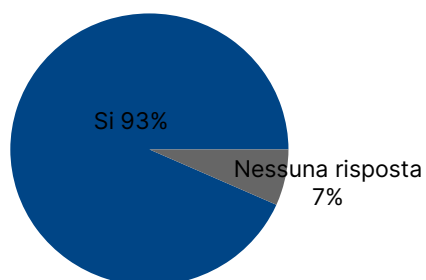
Tra le attività proposte quale ti è piaciuta di più?



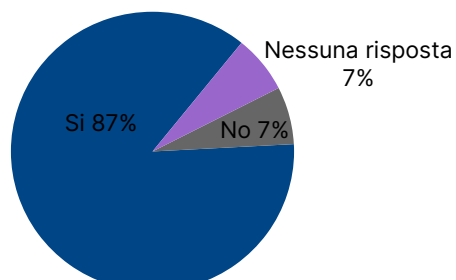
Tra le attività proposte quale ti è piaciuta di meno?



Quanto pensi sia stata utile l'attività per te?

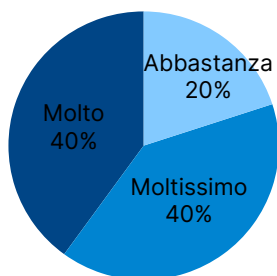


Credi che sia stata utile

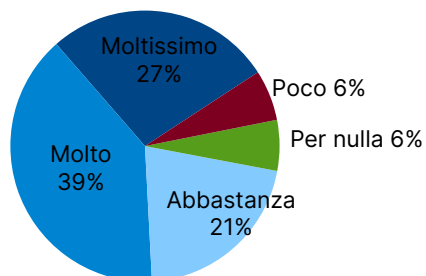


Ti piacerebbe ripetere l'esperienza?

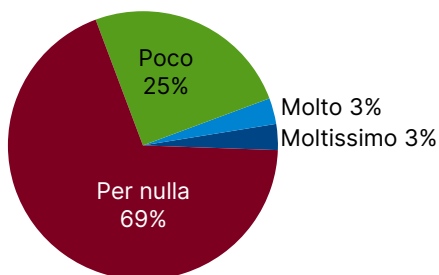
# GRAFICI E QUESTIONARI SECONDARIA



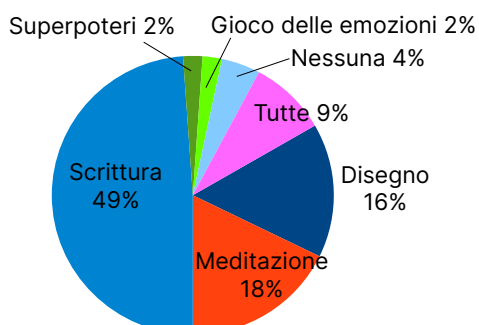
Quanto ti è piaciuta l'attività?



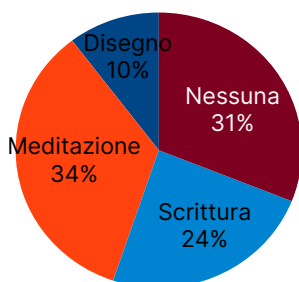
Ti sei sentita/o libera/o di esprimere il tuo pensiero?



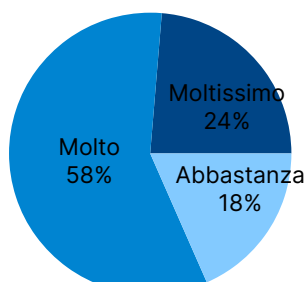
Ti sei sentita/o giudicata/o?



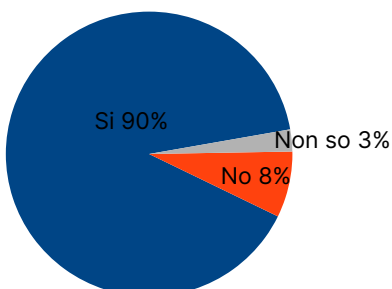
Tra le attività proposte quale ti è piaciuta di più?



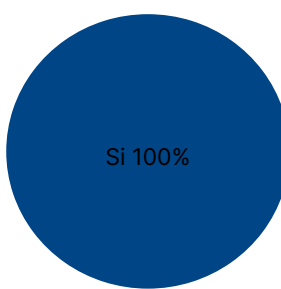
Tra le attività proposte quale ti è piaciuta di meno?



Quanto pensi sia stata utile l'attività per te?

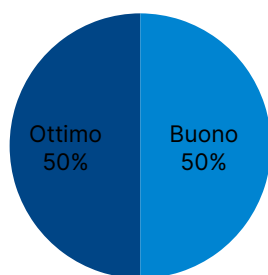


Credi che sia stata utile per qualcuno in particolare?

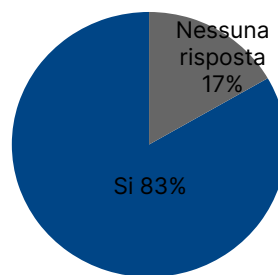


Ti piacerebbe ripetere l'esperienza?

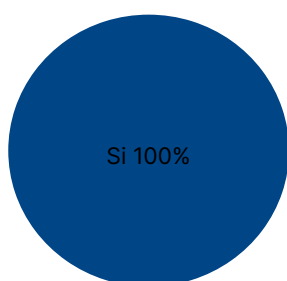
# GRAFICI E QUESTIONARI INSEGNANTI



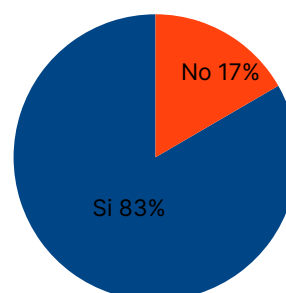
Come valuta il valore educativo dell'esperienza??



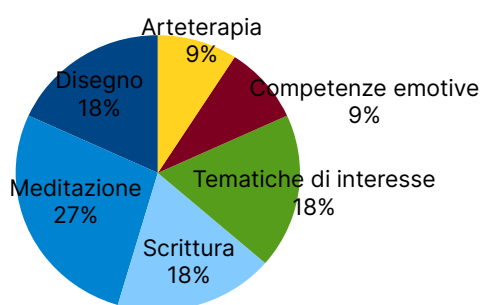
Ritiene che l'attività sia utile per facilitare la condivisione personale all'interno del gruppo di classe?



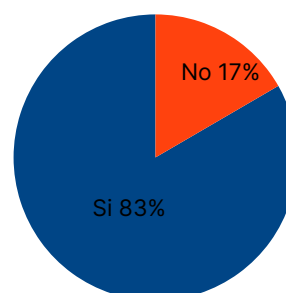
Ritiene che l'attività sia utile per indagare le relazioni interpersonali all'interno del gruppo di classe?



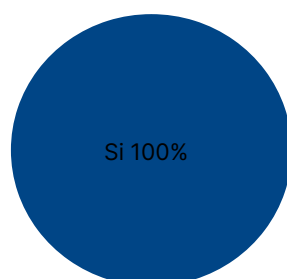
Ritiene che l'attività svolta contribuisca a far emergere aspetti comportamentali e/o emotivi particolari?



Secondo lei quali delle attività proposte potrebbero essere maggiormente approfondite?



Ritiene che il tempo dedicato all'attività sia sufficiente?



Ritiene che l'attività sia utile per tutte le classi?



# GLI ESITI DELLA SPERIMENTAZIONE



Al di là delle percentuali sintetizzate nei diagrammi, merita una riflessione l'analisi delle risposte alle domande aperte.

Le classi della Scuola Secondaria di 1° grado sono riuscite a calarsi nell'esperienza in modo profondo, ne hanno capito autonomamente le finalità, accettandole. Molti partecipanti sono stati contenti di potersi aprire e di poter parlare delle proprie emozioni. L'attività è stata vissuta in modo attivo, cercandone con consapevolezza i benefici.

**Mi sono sentito libero di dire ciò che volevo**

**Il testo che ho scritto mi ha aiutato a capire molte cose**

**Mi sono sentita tanto libera e sapevo di poter dire qualsiasi cosa. Ho potuto capire chi sono**

**La meditazione è importante per calmarsi e la scrittura fa migliorare**

**Vorrei fare l'esperienza anche con le altre classi**

**Ci vorrebbe più tempo a disposizione**

**Non è facile esprimersi, ma quella della lettera è un'attività che aiuta**

**Mi ha fatta riflettere su cose a cui non avrei mai pensato e aiuta a confrontarsi con gli altri**

**È stata un'esperienza unica, mi ha aiutato ad esprimere i miei sentimenti e le mie emozioni lavorando di squadra**

**Ti fa comprendere cosa hai dentro, chi sei, ti risveglia dei ricordi**

**Fa pensare e scrivere sperando nel futuro e a come sarà**

**(sono sempre focalizzata sul presente e ai problemi di adesso)**

**Mi sento più libera dopo aver parlato con i miei compagni**

**Ho parlato con me stessa**

Nonostante l'attività abbia catturato in modo divertente e innovativo la curiosità dei partecipanti della Scuola Primaria, che hanno mantenuto l'attenzione e l'interesse per tutta la durata dell'incontro, la giovane età ha determinato ovviamente una modalità di partecipazione meno consapevole e più ludica.

**È stata un'attività divertente**

**Ho imparato cose nuove**

**C'è la possibilità di esprimere il proprio pensiero**

**Ho imparato cose nuove e belle**

**È stata un'attività interessante**

**È stata un'attività gradita, bellissima**

**Mi è piaciuta l'esperienza**

Le docenti, che hanno assistito a distanza in qualità di uditori, hanno in generale manifestato apprezzamento per le modalità scelte dagli operatori e le dinamiche di gruppo utilizzate. Hanno inoltre asserito che l'attività contribuisce a far emergere la timidezza, lo spaesamento e la riflessività.

Hanno però riscontrato che la povertà lessicale spesso non consente agli studenti di definire alcuni stati emotivi.

# CONCLUSIONI

Per quanto riguarda il corso di **Web Design** su 95 partecipanti, sono stati ricevuti 85 progetti, solo il 10% dei ragazzi non ha ultimato il percorso e consegnato il lavoro finale.

I lavori sono stati valutati sia da un punto di vista di programmazione e applicazione della metodologia appresa, da parte di Wonderly, sia di contenuti, da parte delle insegnanti per il conseguimento degli obiettivi del PCTO.

Il progetto pilota è stata un'esperienza nel complesso positiva anche se sono emerse alcune criticità legate in parte ad aspetti organizzativi, in parte ai contenuti e alla chiarezza del percorso.

Per questa ragione, al termine della sperimentazione, si è ritenuto necessario elaborare un secondo progetto pilota da sperimentare con altre scuole di secondo grado, così da affinare il prodotto per il mercato italiano.

L'esperienza di **Scratch** è stata assolutamente positiva. Tutti i 24 bambini hanno portato a termine il progetto. L'attività può essere riproposta ad altre classi tenendo conto dei tempi e dell'autonomia dei bambini, prevedendo un calendario più dilatato rispetto a quello inizialmente previsto.

La sperimentazione di **The Way I Am** è risultata ben strutturata; la sequenza dei vari step organizzata in modo ordinato ha consentito ai partecipanti di esprimere il loro pensiero e le loro emozioni senza il timore di mettersi troppo in gioco.

Non si sono avvertite tensioni tra i vari partecipanti, le attività hanno fatto emergere il loro vissuto liberamente e solo una studentessa non ha voluto in qualche momento prendere parte al confronto.

L'ultima attività, la lettera a sé stessi, è stata molto

apprezzata anche se con risvolti differenti: alcuni hanno consegnato la lettera agli operatori liberamente, mentre altri hanno preferito tenerla con sé, senza farla leggere ad altri.

L'apprezzamento per le attività svolte, emerso tramite il questionario ed il colloquio successivo con i partecipanti e le docenti, ha confermato la riuscita della sperimentazione.

**Il progetto è stato realizzato grazie a:**

**Per la Citta di Torino  
ITER Laboratorio Citta Sostenibile**

Federica Castiglioni  
Raffaella Leonforte Bruno  
Pier Giorgio Turi (responsabile)

**Torino City Lab**

Elena Deambrogio

**Per xEdu**

Alessandro Caratto

**Per Wonderly**

Leandro Finol

**Per Escape4Change**

Roberto Tortia

Davide Rizzi

Pasquale Ianni

**Per l'IIS Santorre di Santarosa**

Maria Teresa Delbosco

Silvia Garassino

Sibilla Panattoni

Silvia Vaccaneo

Maria Zambrotta (insegnante referente)

**Per l'IC Ugo Foscolo**

Lucia Dimotta (insegnante referente)

**Per l'IC Maria Luisa Spaziani**

**Primaria Cesare Battisti**

**Secondaria di 1° grado Bernardino Drovetti**

Monica Murdaca Simone (insegnante referente)