

Comunicato stampa

5 novembre 2024

**Scuola: l'impatto positivo di "Connessioni Digitali", il progetto di Save the Children sostenuto dal Gruppo Crédit Agricole in Italia, sulle competenze digitali di ragazze e ragazzi di scuole secondarie di primo grado**

**Dall'avvio del progetto, è aumentato del 15% il numero di studenti che conosce le regole di condivisione di un'immagine sui social e del 14% quello di chi conosce nuove tecniche per utilizzare gli strumenti digitali in modo creativo. Il 27% in più è consapevole delle regole del web mentre è cresciuta del 15% la percentuale di chi sa distinguere un inserto promozionale da una notizia**

**99 scuole coinvolte in 56 città e 17 regioni, con la partecipazione di più di mille docenti e 6mila studenti**

**I risultati, validati dall'Istituto Italiano di Valutazione, del progetto per diventare cittadini digitali consapevoli**

In Italia, i giovani tra i 16 e i 19 anni che hanno competenze digitali di base<sup>1</sup> sono il 58,7%<sup>2</sup>. Nella mappa europea sulle competenze digitali, per questa fascia d'età, l'Italia si posiziona quart'ultima: la quota di giovanissimi con scarse o nessuna competenza è del 42%, contro una media europea del 31%. Se guardiamo ai giovanissimi che hanno acquisito elevate competenze digitali, gli italiani sono poco più di 1 su 4 (il 27%), a fronte del 50% dei coetanei francesi e del 47% degli spagnoli. Il dato medio italiano nasconde ampi divari territoriali, con il Sud che ha oltre la metà dei ragazzi con scarse o nessuna competenza (52%) e il Nord e il Centro più vicini ai valori medi europei (34% e 39%). La percentuale scende con il crescere dell'età: solo il 45,7% della popolazione tra i 16 e i 74 anni ha competenze digitali di base (circa dieci punti percentuali in meno rispetto alla media europea, che è del 55,5%), un dato ancora ben lontano dall'obiettivo dell'80% fissato a livello europeo per il 2030.

**Per potenziare le competenze digitali dei più giovani e formare cittadini digitali consapevoli è nato il progetto "Connessioni Digitali"<sup>3</sup> - promosso da Save the Children e sostenuto dal Gruppo Crédit Agricole in Italia - dedicato a ragazze e ragazzi di scuole secondarie di primo grado, che consiste nella creazione di percorsi di didattica digitale integrati all'insegnamento dell'Educazione Civica. Le ragazze e i ragazzi che hanno partecipato al progetto sanno capire meglio come costruire la propria identità online, quali sono le opportunità e i rischi, la distinzione tra sfera privata e pubblica. Hanno anche imparato il valore della partecipazione e della co-progettazione, nell'ambito dell'educazione civica digitale. I maggiori progressi si sono registrati tra le studentesse.**

<sup>1</sup> Il livello di competenze digitale dei cittadini europei viene misurato dal 2021 attraverso un indicatore composito, che fa riferimento a 5 domini (Alfabetizzazione all'informazione e ai dati", Comunicazione e collaborazione", "Creazione di contenuti digitali", "Sicurezza" e "Risoluzione dei problemi").

<sup>2</sup> Fonte: ISTAT <https://www.istat.it/it/files/2023/12/Cittadini-e-ICT-2023.pdf>

<sup>3</sup> <https://www.savethechildren.it/cosa-facciamo/progetti/connessioni-digitali>

**Il progetto ha generato un impatto positivo sullo sviluppo delle competenze digitali di circa 6000 studenti e studentesse** che hanno partecipato. È quanto emerge dalla **valutazione di impatto condotta dall'Istituto Italiano di Valutazione** sulle scuole protagoniste di “Connessioni Digitali” nei due bienni 2021-2023 e 2022-2024 che hanno partecipato alla valutazione finale. **Le studentesse hanno mostrato un miglioramento più significativo nelle competenze digitali rispetto ai loro coetanei maschi: l'efficacia del progetto nel coinvolgere e motivare le ragazze rappresenta un risultato interessante per colmare il gender gap formativo e lavorativo riguardo alle carriere legate alle discipline STEAM** (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arti e Matematica).

**Prima di partecipare a “Connessioni Digitali”, il 35% delle studentesse e degli studenti non conosceva le regole di condivisione di un'immagine sui social** (percentuale scesa al 20% a fine progetto, con un miglioramento del 15%), il 26% non conosceva nuove tecniche per utilizzare gli strumenti digitali in modo creativo (il 12% a fine progetto, con un miglioramento del 14%), **il 59% non era consapevole che, anche nel web ci sono regole da seguire per comportarsi in modo responsabile** (il 32% a fine progetto, con un miglioramento del 27%), **il 55% non era in grado di distinguere un inserto digitale a fini promozionali da una notizia** (il 40% a fine progetto, con un miglioramento del 15%). Grazie all'intervento di “Connessioni Digitali”, **gli studenti colmano mediamente del 18% le carenze in ciascuna di queste quattro specifiche conoscenze relative all'utilizzo del digitale.**

Dai risultati della valutazione, l'impatto positivo del progetto emerge in tutte le quattro le dimensioni che definiscono la **povertà educativa digitale**<sup>4</sup> (opportunità di apprendimento per comprendere, per essere, per vivere assieme, per vivere una vita autonoma e attiva), sebbene con diversa intensità. **L'impatto maggiore si osserva nelle aree di competenza digitale proiettate all'esterno, relative quindi alla capacità di relazionarsi e vivere attivamente la comunità digitale.** Queste evidenze rafforzano l'intento del progetto, che mira a trasmettere a studenti e studentesse gli **strumenti essenziali per diventare cittadini digitali consapevoli.**

Il percorso educativo è pensato anche per stimolare le classi a creare sinergie con esperti esterni, enti, associazioni e realtà extrascolastiche con l'obiettivo di **favorire il dialogo tra la scuola e il territorio.** A biennio concluso, nell'ambito di “Connessioni Digitali”, **56 scuole hanno attivato collaborazioni con il territorio, in modo particolare con enti pubblici o associazioni.** Per molte scuole la collaborazione si è attivata per la prima volta proprio in occasione del progetto e più dell'80% conferma la volontà di proseguire il rapporto in futuro.

**Secondo il report dell'Istituto Italiano di Valutazione, che ha analizzato anche l'impatto sul ruolo dei docenti tramite focus group e questionari, la maggior parte di loro considera il progetto un'ottima opportunità per approfondire il tema dell'educazione digitale e dotarsi di competenze nuove e per potenziare la motivazione allo studio di studentesse e studenti.** La quasi totalità (88%) ritiene che il progetto abbia permesso l'acquisizione di competenze, spazi e nuovi dispositivi per la scuola e che abbia proposto occasioni di crescita personale e professionale. Inoltre, oltre l'80% dei docenti riconosce al progetto il merito di aver contribuito a una maggiore propensione al lavoro di gruppo e alla cooperazione in classe e si dice fiducioso riguardo la possibilità di utilizzare in futuro la metodologia promossa dal progetto.

“È necessario che tutti i bambini, le bambine e gli adolescenti siano accompagnati nella acquisizione delle competenze digitali indispensabili per diventare cittadini digitali consapevoli e

<sup>4</sup> <https://www.savethechildren.it/blog-notizie/riscriviamo-il-futuro-l-impatto-della-poverta-educativa-digitale>

responsabili, equipaggiati per affrontare le sfide e cogliere le opportunità, per costruire un futuro migliore. Eppure il nostro Paese riscontra ancora un significativo ritardo: l'educazione digitale è sempre più necessaria per affrontare le sfide poste dalle nuove tecnologie, permettendo ai giovani di utilizzarle in modo consapevole e sicuro. Per questo, con il progetto "Conessioni Digitali" Save the Children è in prima linea per contrastare la povertà educativa digitale. Il ruolo della scuola è fondamentale nella formazione di cittadini in grado di partecipare attivamente alla vita democratica. Lo sviluppo di una piena cittadinanza digitale passa anche e soprattutto dalla capacità degli studenti di appropriarsi degli strumenti digitali, passando da consumatori passivi a consumatori critici e produttori responsabili di contenuti e nuove architetture" **ha dichiarato Daniela Fatarella, Direttrice generale di Save the Children Italia.**

### **Il progetto "Conessioni Digitali"**

**L'iniziativa nasce con l'obiettivo di contrastare la povertà educativa digitale**, definita da Save the Children come "la privazione delle opportunità per apprendere, sperimentare, sviluppare e far fiorire liberamente capacità, talenti e aspirazioni, attraverso l'utilizzo responsabile, critico e creativo degli strumenti digitali".

In questo triennio di sperimentazione, il progetto ha portato alla **definizione del primo modello di valutazione delle competenze digitali**, che ha l'obiettivo di restituire il livello di competenze acquisite da ogni studente. **Si tratta di un'esperienza pioniera della valutazione di impatto nel campo delle competenze digitali in ambito scolastico. La valutazione di impatto – realizzata dall'Istituto Italiano di Valutazione - comprende tre livelli:** il primo riguarda le **competenze digitali degli studenti**; il secondo è focalizzato sulle **competenze e la motivazione dei docenti** e sul **rafforzamento delle sinergie tra le scuole e il territorio**; il terzo sulla **valutazione dell'andamento delle attività del progetto** in itinere.

Il progetto triennale (2021-2024) ha coinvolto **99 scuole secondarie di primo grado in tutta Italia**, (49 al Sud e nelle isole, 24 al Centro e 26 al Nord). Ogni scuola ha partecipato per due anni scolastici: 38 nel biennio 2021-2023, mentre altre 62 nel 2022-2024. In particolare, **sono 56 le città interessate in 17 regioni (Lombardia, Trentino-Alto Adige, Veneto, Friuli-Venezia Giulia, Piemonte, Emilia-Romagna, Toscana, Lazio, Marche, Umbria, Abruzzo, Puglia, Campania, Basilicata, Calabria, Sicilia e Sardegna)**, con più di mille docenti e un totale di **5.843 studentesse e studenti tra i 12 e i 14 anni coinvolti.**

**Grazie a "Conessioni Digitali" le classi coinvolte si sono trasformate in vere e proprie redazioni**, in cui i ragazzi hanno realizzato prodotti di comunicazione digitale, attraverso i quali hanno raccontato la realtà dei loro territori, le loro esperienze personali, imparando ad utilizzare **le tecnologie in modo consapevole e sviluppando l'attivismo civico per promuovere un cambiamento positivo nel contesto in cui vivono.** Per perseguire questo obiettivo ed integrarsi al meglio nelle attività didattiche, **la proposta progettuale si inserisce nelle ore di insegnamento dell'Educazione Civica**, suggerendo alle classi di veicolare attraverso le produzioni argomenti legati ai propri interessi e al proprio territorio partendo dalle macro-tematiche dei tre assi dell'insegnamento. Il progetto prevede la creazione nelle scuole di una *newsroom*, un'aula-ambiente di apprendimento creativo con materiali e dotazioni tecnologiche necessarie ai ragazzi per produrre i loro contenuti (pc, proiettori, cuffie, microfoni, kit per le riprese, ecc). All'interno della *newsroom*, gli studenti ricoprono a rotazione diversi ruoli (redattore, grafico, editor,

social media manager, ecc) per sperimentare diverse competenze e modalità di organizzazione e tecnologie diverse. Nel triennio di “Conessioni Digitali”, **sono 80 le newsroom realizzate, che resteranno a disposizione delle scuole anche dopo la conclusione del progetto**, nelle seguenti regioni: Lazio (13), Campania (10), Sicilia (9), Puglia (8), Lombardia (8), Piemonte (7), Abruzzo (5), Veneto (4), Sardegna (3), Toscana (3), Calabria (3), Trentino-Alto Adige (2), Umbria (1), Basilicata (1), Emilia-Romagna (1), Friuli-Venezia Giulia (1) e Marche (1).

Una delle azioni del progetto Conessioni Digitali è trasmettere ai docenti le conoscenze funzionali a progettare e realizzare percorsi educativi finalizzati all’acquisizione e alla verifica delle competenze digitali di base.

Durante il primo anno di percorso studenti e studentesse partecipanti, guidati quindi dai docenti, sono stati introdotti alla **scrittura digitale**, realizzando voci enciclopediche digitali e petizioni online e al **podcasting**, realizzando inchieste e recensioni, mentre nel secondo anno si sono messi alla prova con i moduli didattici di **digital storytelling – visual, video e data storytelling – e di marketing sociale**. **Le scuole coinvolte, hanno realizzato 2.147 contenuti**, così suddivisi: 139 voci enciclopediche digitali, 225 petizioni online, 338 podcast (di cui 166 d’inchiesta e 172 recensioni), 926 produzioni di digital storytelling e 519 di marketing sociale. Di questi, **oltre l’80% tratta di tematiche legate all’insegnamento dell’Educazione Civica**. I temi principali scelti riguardano **il diritto e la Costituzione, la sostenibilità ambientale, la cittadinanza digitale** e la narrazione del proprio territorio

Il progetto “Conessioni Digitali” vede il **Gruppo Crédit Agricole in Italia** impegnato da tre anni in prima linea al fianco di Save the Children, con il sostegno delle sue Società: Crédit Agricole Italia, Agos, CA Auto Bank, Amundi Sgr, CA Vita e CA Assicurazioni, CA Corporate & Investment Bank, CA Indosuez Wealth Management, CACEIS, CACI, CA Leasing e CA Factoring.

“Conessioni Digitali” si avvale della collaborazione e della supervisione scientifica del **CREMIT** (Centro di Ricerca sull’Educazione ai Media all’Innovazione e alla Tecnologia dell’Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano), della partnership con **ANSA** e dell’implementazione a livello territoriale della cooperativa **E.D.I. Onlus**.

**Il report di “Conessioni Digitali - Per connetterci con gli altri e con il mondo che ci circonda”: [LINK](#)**

**Una selezione di foto è disponibile qui** (credit: Foto Francesco Alesi per Save the Children): [https://drive.google.com/drive/folders/1Ldfwqs8FYhn0dTiYq5OVUiynGfbPhqlr?usp=share\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1Ldfwqs8FYhn0dTiYq5OVUiynGfbPhqlr?usp=share_link)

**Per informazioni:**

**Ufficio Stampa Save the Children**

Tel. 3385791870 - 3389625274 - 3409367952 - 3316676827

[ufficiostampa@savethechildren.org](mailto:ufficiostampa@savethechildren.org)

[www.savethechildren.it](http://www.savethechildren.it)