



MIND THE GAP

Le proposte di Stripes
per la prevenzione e il contrasto
della dispersione scolastica





Sede Legale e Operativa:
Via San Domenico Savio, 6 - 20017 Rho (MI)
Tel. (02).931.66.67 - Fax (02).935.070.57

pec: cooperativa@pec.stripes.it
e-mail: stripes@pedagogia.it
Web: www.stripes.it

C.C.I.A.A. Milano REA 1310082
Albo Società Cooperative N° A161242



Siamo una impresa sociale di tipo A nata nel 1989 e con sede a Rho. Siamo presenti in diverse province lombarde dove svolgiamo attività di ricerca, consulenza, formazione, progettazione e gestione di servizi nelle aree prima infanzia, minori, disabilità, integrazione stranieri, cultura e new media. L'operato della nostra impresa sociale è portato avanti da circa 630 soci lavoratori (psicologi, psicoterapisti, pedagogisti, educatori professionali ...) attraverso la gestione di oltre 60 servizi e di molti progetti ed attività, resi con modalità di intervento molteplici e in una cornice di forte collaborazione con enti locali, aziende speciali, istituzioni sociosanitarie, agenzie educative formali ed informali, contesti comunitari.

La nostra esperienza si è sviluppata in particolare nel contesto scolastico ed extrascolastico grazie alla gestione pluriennale in diverse città dei servizi parascolastici, di educativa scolastica, laboratori e sportelli psico-pedagogici. Inoltre ci siamo messi in gioco nell'ambito di progetti e sperimentazioni innovative sui temi del welfare locale e sui percorsi di attivazione di Comunità e coesione sociale, come ad esempio la conduzione del progetto "Hub-IN - Luoghi per crescere insieme", localizzato in alcuni quartieri dei comuni di Rho, Legnano, Monza e Desio che ha creato un sistema a rete flessibile di inclusione sociale in un'ottica di corresponsabilità educativa della fascia di età compresa fra 0 e 6 anni.

Da un decennio portiamo avanti attività legate all'utilizzo della tecnologia, del coding e della robotica in ambito educativo e formativo. Abbiamo sistematizzato le conoscenze e le competenze in questo settore con la creazione nel 2017 dello Stripes Digitus Lab, Centro internazionale di ricerca sulla robotica educativa e le tecnologie digitali creato a Milano all'interno di MIND- Milano Innovation District in collaborazione con diverse università e centri di ricerca italiani ed europei.

Da oltre 30 anni lavoriamo perché le persone acquisiscano competenze che garantiscano loro forme di capacitazione attraverso esperienze di protagonismo e partecipazione. Siamo da sempre abituati a comprendere nel processo di apprendimento dei ragazzi dimensioni diverse, quella cognitiva, socio-emotiva e comportamentale.

La Missione 4 – Componente 1 del PNRR, ci pone la sfida della riduzione dei divari territoriali degli apprendimenti nel I e II ciclo della scuola secondaria e della lotta alla dispersione scolastica. Un intervento straordinario che richiede l'apporto di tutti gli attori della comunità educante. Stripes intende dare il proprio contributo attraverso la proposta del catalogo "Mind the Gap" alle scuole secondarie: un insieme di attività pensate per ridurre i divari tra scuole di territori diversi, per prestare attenzione ai "vuoti" generati dall'abbandono e dalla dispersione scolastica e per offrire a ragazze e ragazzi occasioni per mettere a fuoco abilità, competenze e talenti utili per fare un salto in avanti nei loro percorsi di crescita.

Le proposte elaborate sono rivolte alla scuola secondaria di I grado e di II grado e verranno ulteriormente definite insieme ai referenti scolastici, tenendo conto dei seguenti criteri comuni:

- La **centralità di bambine/i e ragazze/i** che sviluppano competenze individuali e sociali puntando sulle risorse personali.
- Il **potenziamento delle competenze di base** secondo un approccio preventivo dell'insuccesso scolastico.
- L'**acquisizione delle life skills**, le competenze trasversali di tipo dichiarativo (sapere), procedurale (saper fare) e pragmatico (sapere come fare), utili ad affrontare positivamente le richieste e le sfide che la vita pone.
- L'**apprendimento collaborativo**, fondato sulle strategie meta-cognitive del lavoro di gruppo ad alto grado di interattività.
- La **flessibilità dei moduli** che possono porsi in continuità con altre attività formando un percorso integrato e calibrando quindi gli interventi su un monte orario minore.
- L'**intenzionalità pedagogica**, definita attraverso gli obiettivi da conseguire e indicando la direzione da percorrere a tal fine.
- I **collegamenti con il curricolo didattico**, le attività sono infatti progettate per favorire un apprendimento informale, che "aggancia" le nuove conoscenze a quelle già possedute da bambine/i e ragazze/i.
- L'**approccio inclusivo** delle attività, in grado di coinvolgere e valorizzare nel gruppo le potenzialità degli studenti vulnerabili.
- La **logistica versatile**, ossia possono trovare il loro setting in ambienti differenti, sia spazi al chiuso che spazi all'aperto.

La metodologia prescelta nell'impostazione dei laboratori è quella della **didattica per competenze**. Le attività infatti sono pensate in modo che le giovani generazioni sviluppino competenze, intese come combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti appropriati al contesto. I moduli predisposti si basano sull'allestimento di *setting* di apprendimento che consentano di fare ricerca e di indagare, di individuare e risolvere problemi, di discutere, collaborare con altri nel gestire situazioni, riflettere sul proprio operato e valutare le proprie azioni. L'offerta di attività si prefigge di lavorare sullo sviluppo di competenze e conoscenze specifiche negli ambiti disciplinari Invalsi, incidendo sulle fragilità degli apprendimenti, la cosiddetta "dispersione implicita". I laboratori STEAM in particolare offrono un affondo riguardo le competenze digitali, di problem solving e metacognitive, oltre alle conoscenze didattiche. Il tutto viene sviluppato a partire dalle competenze richieste dalle Prove Invalsi stesse, essendo somministrate in modalità CBT (Computer Based Training) e valutando non solamente l'aspetto didattico ma lo sviluppo delle competenze in un ambiente reale. L'approccio laboratoriale ha, inoltre, il pregio di calare le attività e l'apprendimento in una dimensione concreta favorendo il learning by doing e l'utilizzo di competenze in un contesto reale.

La cornice di riferimento delle attività risiede negli obiettivi dell'**Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile** e in particolare attraverso le attività verrà dato il proprio contributo al raggiungimento degli obiettivi:



Siamo disponibili a progettare e co-progettare con committenti e partners proposte specifiche e mirate in base a specifiche tematiche o a richieste di personalizzazione.

Gli esperti dello Stripes Digitus Lab

La cooperativa, che già da un decennio porta avanti attività legate all'utilizzo della tecnologia, del coding e della robotica in ambito educativo e formativo, ha fondato nel 2017 di Stripes Digitus Lab all'interno del Milano Innovation District (MIND).

Il Centro si fonda sull'idea dell'utilizzo della robotica educativa e delle tecnologie digitali quali strumenti di apprendimento, creatività, collaborazione e inclusione e ha come scopi la ricerca, lo sviluppo e la sperimentazione di nuovi strumenti, lo sviluppo di competenze tecnologiche specifiche nei "nativi digitali" attraverso modalità innovative e la disseminazione di conoscenza in ambito digitale e pedagogico.

Il Centro propone diverse tipologie di attività didattiche ed educative rivolte alle scuole di ogni ordine e grado. Vengono proposti, in particolare, percorsi laboratoriali e formativi sia in classe che all'interno del Centro stesso dove bambini e ragazzi possono recarsi per un'uscita didattica dedicata alla robotica e alla tecnologia.

Grazie alla partnership con alcune Università italiane e straniere il Centro rappresenta un polo di ricerca all'avanguardia nel settore dove vengono utilizzati strumenti innovativi.

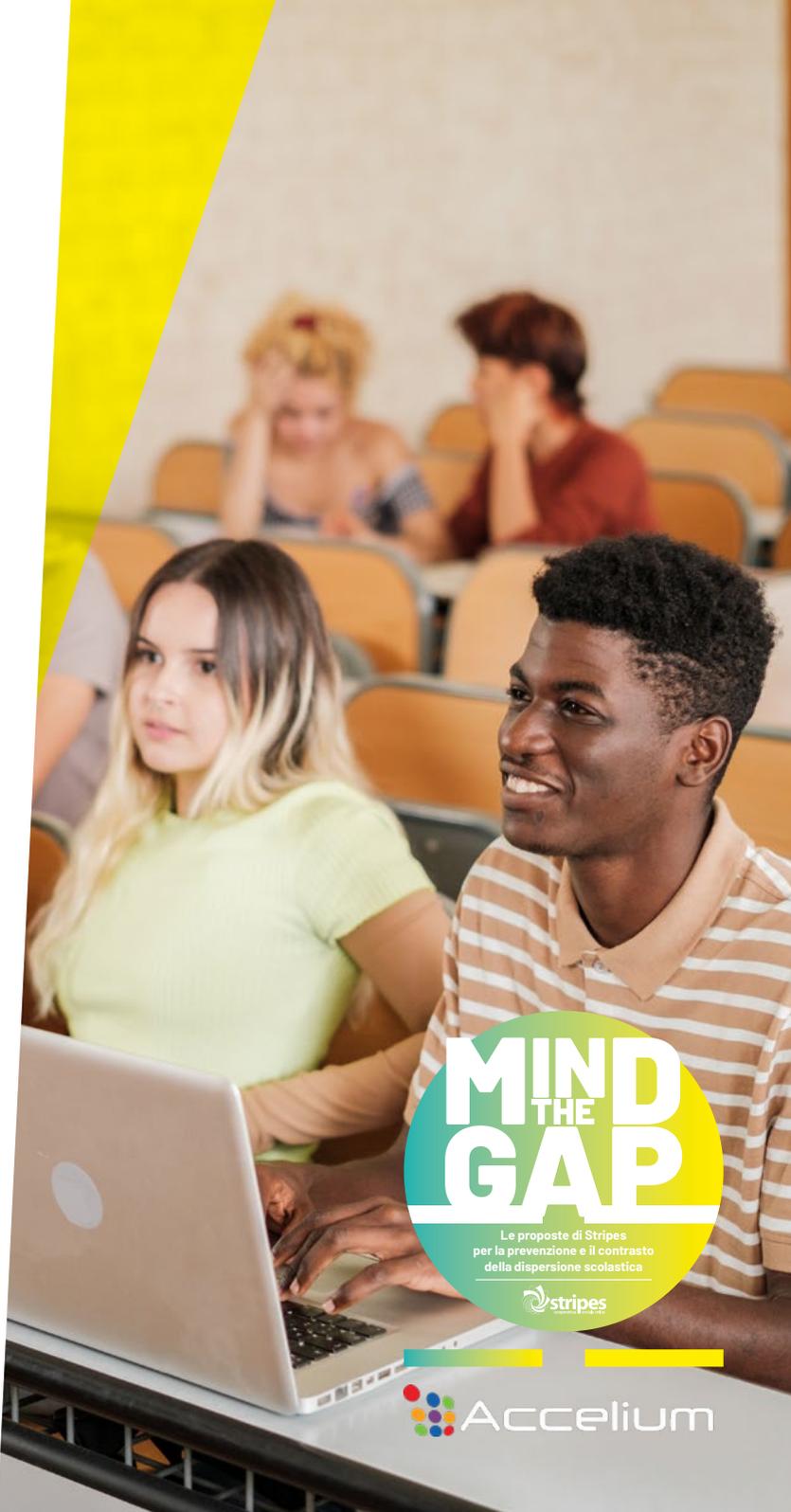
Lo Stripes Digitus Lab propone, inoltre, un'ampia offerta di corsi ed eventi di formazione dedicati ad insegnanti, educatori e genitori, organizzati nella sede del Centro o direttamente nelle scuole e sono tenuti da personale esperto sia in ambito educativo, pedagogico che tecnologico.

Ciò che rende lo Stripes Digitus Lab unico è il suo approccio educativo che si caratterizza per lo sguardo inclusivo e per l'attenzione posta ai minori che partecipano alle attività.



CENTRO INTERNAZIONALE DI RICERCA E INNOVAZIONE
SULLA ROBOTICA EDUCATIVA E LE TECNOLOGIE DIGITALI

Metodologia ACCELIUM - MIND LAB



**MIND
THE
GAP**

Le proposte di Stripes
per la prevenzione e il contrasto
della dispersione scolastica

 stripes

 Accelium

Accelium è una proposta metodologico-didattica per sviluppare processi di pensiero, competenze trasversali come pensiero critico, imparare ad imparare, consapevolezza di sé, concentrazione e persistenza. Utilizza giochi di pensiero come strumentazione per simulare situazioni di vita. Attraverso un processo di mediazione guidato dal docente, gli studenti trascendono questa esperienza. Scoprono, studiano le strategie di pensiero sperimentate nel gioco da una prospettiva più ampia, e riflettono assieme su come tradurle in strategie di vita, di studio.

La metodologia è nata oltre 25 anni fa ed usa, come principale strumentazione didattica, una **piattaforma digitale evoluta** per creare un'esperienza immersiva con giochi di pensiero che simulano molte situazioni della vita delle ragazze e dei ragazzi. Il contesto dei giochi, estremamente coinvolgenti ed interessanti, garantisce agli studenti un ambiente sicuro in cui giocare con le idee, esercitare autonomia e correre rischi, creando le condizioni necessarie per lo sviluppo della

loro creatività. Durante queste simulazioni gli studenti affronteranno delle sfide di gioco, che li stimoleranno ad identificare delle soluzioni in modi diversi. Dopodiché verranno guidati dal docente alla consapevolezza dei processi di soluzione utilizzati e, partendo da queste esperienze, costruiscono insieme dei concetti, processi di pensiero metacognitivi con lo scopo di poterli trasferire, utilizzarli poi anche in altre situazioni della loro vita quando devono trovare idee, soluzioni alternative alle loro problematiche di ogni giorno.

Ogni laboratorio di seguito descritto prevede i seguenti passaggi:

- Introduzione al tema della lezione (video, rompicapo, ecc)
- Esperienza con un gioco di pensiero sulla piattaforma Accelium
- Apprendimento di strategie di pensiero e loro applicazione al gioco
- Discussione e trasferimento, applicazione di strumenti e concetti appresi nel gioco a situazioni autentiche di vita reale

Offerta economica (al netto di iva) per percorsi in presenza presso la scuola con educatori specializzati

Piattaforma fino a 300 studenti 3.000,00 €

Piattaforma fino a 500 studenti 4.500,00 €

+

Intervento educativo per ogni gruppo classe/di studenti 1560,00 €

Esempio di calcolo:

Una scuola che coinvolge 125 studenti, con i quali decide di creare 5 gruppi, avrà un costo complessivo di: $3.000 + (5 \text{ gruppi} \times 1560,00) = 10.800 \text{ € (+iva)}$

Offerta economica (al netto di iva) per percorsi con educatori specializzati collegati da remoto

Piattaforma fino a 300 studenti 3.000,00 €

Piattaforma fino a 500 studenti 4.500,00 €

+

Intervento educativo per ogni gruppo classe/di studenti 520,00 €

Esempio di calcolo:

Una scuola che coinvolge 240 studenti, con i quali decide di creare 10 gruppi, avrà un costo complessivo di: $3.000 + (10 \text{ gruppi} \times 520) = 8.200 \text{ € (+iva)}$

PRENDERE DECISIONI (ORIENTAMENTO)

Destinatari

Secondaria I grado

Obiettivi

- Sviluppare negli studenti un atteggiamento consapevole e responsabile per le loro scelte e decisioni
- Fargli distinguere gli obiettivi a breve termine da quelli a lungo termine
- Saper prepararsi la strada
- Riconoscere e gestire distrazioni
- Essere proattivi e confidenti nella gestione degli imprevisti
- Riconoscere comportamenti familiari. Distinguere le abitudini positive e negative

Descrizione

Progetto Laboratoriale per il potenziamento delle competenze e il contrasto alla dispersione per gruppi classe, piccoli gruppi o interventi di coaching individuale. Si tratta di una proposta idonea sia per attività curricolare che extracurricolare. Sono previste 10/12 lezioni con un Educatore, per una durata del percorso di 2/3 mesi.

Il percorso può essere fruito anche da remoto e prevede 10 lezioni di circa 50 minuti con un educatore specializzato in collegamento per ogni gruppo/classe di studenti. E' richiesta la presenza presenza di un docente della scuola in classe per facilitare la dinamica della comunicazione tra studenti ed educatore e per garantire la presenza degli studenti. Il docente non ha bisogno di avere una conoscenza dettagliata dei contenuti del progetto.

IMPARARE AD IMPARARE

Destinatari

Secondaria I grado

Obiettivi

- Comprendere e interiorizzare diversi processi, strategie di problem solving
- Praticare la tecnica di porsi domande davanti ai problemi e difficoltà
- Saper definire un problema in modo chiaro preciso per poterlo affrontare con maggior successo
- Sviluppare la capacità di identificare informazioni chiave, punti di riferimento per ottenere una maggiore comprensione di un problema, argomento
- Saper riconoscere schemi di soluzioni e poterli adattarli al nuovo contesto nel modo adeguato
- Progettare soluzioni, piani di azione a ritroso
- Sviluppare un atteggiamento positivo e proattivo nei confronti dei problemi e difficoltà

Descrizione

Progetto Laboratoriale per il potenziamento delle competenze e il contrasto alla dispersione per gruppi classe, piccoli gruppi o interventi di coaching individuale. Si tratta di una proposta idonea sia per attività curricolare che extracurricolare. Sono previste 10/12 lezioni con un Educatore, per una durata del percorso di 2/3 mesi.

Il percorso può essere fruito anche da remoto e prevede 10 lezioni di circa 50 minuti con un educatore specializzato in collegamento per ogni gruppo/classe di studenti. E' richiesta la presenza presenza di un docente della scuola in classe per facilitare la dinamica della comunicazione tra studenti ed educatore e per garantire la presenza degli studenti. Il docente non ha bisogno di avere una conoscenza dettagliata dei contenuti del progetto.

Destinatari

Secondaria II grado

Obiettivi

- Sviluppare negli studenti strategie di pensiero creative per trovare soluzioni originali alle sfide della loro quotidianità
- Saper analizzare i componenti di un problema passo per passo e da prospettive diverse
- Elencare, valutare ed eliminare diverse alternative (soluzione a ritroso)
- Cercare e definire schemi famigliari, e nel caso di necessità riadattarli
- Rompere "vecchi" schemi, abitudini, creare nuovi
- Rafforzare la motivazione, la curiosità e la responsabilità personale delle ragazze e dei ragazzi nell'identificare idee nuove, scelte alternative

Descrizione

Progetto Laboratoriale per il potenziamento delle competenze e il contrasto alla dispersione per gruppi classe, piccoli gruppi o interventi di coaching individuale. Un progetto interessante e coinvolgente per far scoprire agli studenti la loro creatività innata, per sviluppare in loro strategie di pensiero creative e guidarli alla consapevolezza di come costruire, come selezionare soluzioni alternative ed originali per alcune sfide della loro vita. Si tratta di una proposta idonea sia per attività curricolare che extracurricolare. Sono previste 10/12 lezioni con un Educatore, per una durata del percorso di 2/3 mesi.

Il percorso può essere fruito anche da remoto e prevede 10 lezioni di circa 50 minuti con un educatore specializzato in collegamento per ogni gruppo/classe di studenti. E' richiesta la presenza presenza di un docente della scuola in classe per facilitare la dinamica della comunicazione tra studenti ed educatore e per garantire la presenza degli studenti. Il docente non ha bisogno di avere una conoscenza dettagliata dei contenuti del progetto.

Destinatari

Secondaria II grado

Obiettivi

- Far scoprire agli studenti il senso e il ruolo della leadership
- Far comprendere agli studenti quando e perché è importante prendere l'iniziativa
- Capire perché prima di prendere una decisione, dobbiamo guardarla da diversi punti di vista e prendere in considerazione diverse prospettive di persone diverse.
- Aiutare gli studenti ad avere un'ampia prospettiva per anticipare i risultati e le loro conseguenze nel tempo
- Apprendere come i piccoli dettagli possono talvolta determinare la riuscita o meno del proprio lavoro

Descrizione

Progetto Laboratoriale per il potenziamento delle competenze e il contrasto alla dispersione per gruppi classe, piccoli gruppi o interventi di coaching individuale. Un progetto che presenterà ai ragazzi e alle ragazze la leadership, quale atteggiamento di servizio che coinvolge tutti nelle diverse situazioni quotidiane. Le allieve e gli allievi acquisiranno competenze di lettura delle situazioni, di ascolto empatico, di pianificazione e proattività.

Il percorso può essere fruito anche da remoto e prevede 10 lezioni di circa 50 minuti con un educatore specializzato in collegamento per ogni gruppo/classe di studenti. E' richiesta la presenza presenza di un docente della scuola in classe per facilitare la dinamica della comunicazione tra studenti ed educatore e per garantire la presenza degli studenti. Il docente non ha bisogno di avere una conoscenza dettagliata dei contenuti del progetto.



Per informazioni sui laboratori



Stripes digitus lab

c/o Social Innovation Academy Fondazione Triulza
MIND Milano Innovation District
Via Cristina Belgioioso 171, Milano
digituslab@pedagogia.it - tel. 345 0104806
Ingresso Cargo 6 Mind Milano