



SETTEMBRE 2024

IL CAMBIAMENTO GENERATO DAL PROGETTO “SCUOLAVERSO”

Report di valutazione
delle attività 2022-2024



**JA
Italia**

Member of
JA Worldwide

aiccon
research center



AICCON

c/o Scuola di Economia e Management

Università di Bologna, sede di Forlì

P. le della Vittoria, 15 – 47121 Forlì (FC)

ecofo.aiccon@unibo.it

Sommario

Introduzione.....	3
Nota metodologica.	4
La Catena del Valore Ecologico dell’Impatto.....	6
1. Analisi del contesto: il problema.....	7
2. Analisi del contesto: le risorse.	9
3. Le azioni progettuali.....	10
4. Le realizzazioni del progetto.	11
5. I cambiamenti che il progetto ha contribuito a generare.	13
6. Gli obiettivi trasformativi.....	19
Il contributo agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile.....	21

Introduzione.

“**ScuolaVerso – Percorsi comuni di contrasto alla dispersione scolastica nelle aree interne**” è il progetto avviato da **Junior Achievement – Young Enterprise Italy**, con il contributo del Fondo di Beneficenza ed opere di carattere sociale e culturale del Gruppo Intesa Sanpaolo. Il progetto mira a prevenire la dispersione scolastica nei territori della Basilicata e del Trentino attraverso l’attivazione di un ecosistema educativo imprenditivo di cui fanno parte scuole, famiglie, tessuto produttivo, realtà innovative e istituzioni pubbliche di riferimento.

Il periodo di attuazione del progetto si estende su due annualità; durante la prima annualità sono state avviate alcune attività tra cui quelle afferenti alla creazione e attivazione dell’ecosistema educativo imprenditivo, attraverso l’individuazione dei soggetti e le azioni di engagement delle risorse umane appartenenti alle strutture scolastiche coinvolte ed alle realtà for profit e non profit dei territori di riferimento, e sono state avviate le attività di implementazione del percorso di ri-motivazione, empowerment e orientamento rivolto ai giovani studenti coinvolti. Nella seconda annualità, sono state completate le attività relative al percorso di empowerment dei giovani ed è stato realizzato il programma “impresa in azione”, un percorso finalizzato a permettere alle classi dei giovani studenti di costituire mini-imprese, gestendo il processo dal concept iniziale dell’idea fino al suo lancio sul mercato.

La struttura del report viene sviluppata mediante l’impiego della cd. **Catena del Valore Ecologico dell’Impatto** (CVEI), la quale costituisce uno strumento di analisi e sintesi del processo di creazione del valore del progetto, nonché un mezzo narrativo atto a illustrare i passaggi essenziali per comprendere in che modo gli obiettivi di impatto siano stati perseguiti. A partire dall’analisi dei contesti territoriali di riferimento del progetto, le organizzazioni coinvolte individuano i reciproci livelli di relazione e la quota e la tipologia di risorse di varia natura apportate (cd. ecosistema relazionale e passaggio da *stakeholder* ad *assetholder*), e definiscono gli obiettivi di impatto del progetto, ovvero le trasformazioni multilivello che sul lungo periodo coinvolgono in modo compresente ed integrato i livelli micro (persone), meso (organizzazioni) e macro (sistemi). Tali obiettivi di impatto, se pur definiti localmente, si inseriscono in uno scenario sempre più ampio e globalizzato, anche dal punto di vista delle sfide a cui le azioni contribuiscono a partire dal piano locale, per passare a quello nazionale – soprattutto considerata la natura del progetto, fino a convergere su quello internazionale/globale. In questo senso, i dati e le evidenze di valutazione più rilevanti verranno riconnessi con gli **Obiettivi dell’Agenda ONU 2030 per lo Sviluppo Sostenibile**¹ e relativi target, in modo da rileggere lo specifico contributo del progetto, che agisce a livello locale, all’interno di questo importante *framework* globale. Tra questi due estremi (contesto e impatto), le organizzazioni realizzano una pluralità di azioni e possono avere un controllo sulle connesse realizzazioni nel breve periodo (*output*). Tali esiti potranno quindi condurre eventualmente a **cambiamenti** sul medio termine, e questi ultimi contribuire agli obiettivi di impatto precedentemente definiti. Infine, anche mediante l’osservazione di eventuali “inattesi” che frequentemente caratterizzano i progetti nei loro meccanismi trasformativi e generativi spesso non lineari, le evidenze del processo valutativo costituiscono patrimonio informativo in grado di riorientare le azioni in un’ottica di maggiore efficacia.

¹ Per un maggiore approfondimento, si rimanda a: <https://unric.org/it/agenda-2030/>

Nota metodologica.

Come già accennato la **metodologia ideata da AICCON** articola la valutazione partendo da una riflessione a livello di contesto per poi focalizzarsi sulle vere e proprie attività oggetto di valutazione, osservate nella loro dimensione ecosistemica e trasformativa, attraverso la co-costruzione della **Catena del Valore Ecologico dell'impatto**², che mutua alcuni elementi concettuali dalla cd. **Teoria del Cambiamento** (*Theory of Change - ToC*)³. Sulla base dei contenuti declinati all'interno di questo strumento, si sviluppa un set di indicatori quali-quantitativi rilevanti e adeguati rispetto agli obiettivi valutativi stabiliti coerentemente alla tipologia di attività oggetto di analisi. Questa metodologia si colloca nella classificazione degli approcci di valutazione riconosciuta in letteratura⁴ all'interno della famiglia dei **modelli che si focalizzano sul processo** e integra, inoltre, un orientamento partecipativo del percorso valutativo testimoniato dal **workshop di co-costruzione del framework di valutazione** svolto insieme allo staff di progetto e con gli stakeholder di riferimento, mediante momenti di confronto e scambio, tra cui si segnala:

- 2 **webinar** online di formazione e primo allineamento rispetto al linguaggio di valutazione, realizzati con gli stakeholder di riferimento dei due territori oggetto di intervento progettuale (Basilicata e Trentino Alto-Adige). Nel corso dei webinar sono stati realizzati dei laboratori finalizzati sia a comprendere i livelli di intensità delle relazioni ad inizio progetto e le tipologie di risorse apportate dagli stakeholder (ecosistema relazionale), sia ad analizzare i bisogni nei due contesti territoriali di riferimento (stima n.4 ore totali).
- 2 **workshop** in presenza, realizzati nei due territori di riferimento con i rispettivi stakeholder, e finalizzati alla co-costruzione della Catena del Valore Ecologico dell'impatto ed individuazione del set di indicatori quali-quantitativi da implementare nel processo di valutazione (stima n.6 ore totali);
- un **incontro online di validazione** del framework di valutazione e dell'insieme degli indicatori quali-quantitativi individuati (stima n.2 ore totali).

Gli indicatori e le evidenze incluse in questo report sono state ottenute attraverso:

- **strumenti di monitoraggio già utilizzati da Junior Achievement - Young Enterprise Italy**, in alcuni casi rivisti e integrati da AICCON con l'obiettivo di rilevare dati utili per la valutazione del cambiamento generato dalle attività al fine di ridurre la complessità del sistema di misurazione e valutazione (evitando la replicazione o l'inserimento di ulteriori strumenti di rilevazione). Nello specifico, con l'obiettivo di osservare i cambiamenti in termini di livelli motivazionali sia rispetto ai giovani studenti che rispetto ai docenti coinvolti si è provveduto ad integrare il "Questionario Studenti I&CC PRE e POST" ed il "Questionario Docenti" con alcune specifiche domande.
- **strumenti di rilevazione sviluppati ad hoc** per il progetto ovvero:
 - un **database studenti**, strutturato per raccogliere dati rispetto alle caratteristiche sociodemografiche degli studenti coinvolti nelle attività di progetto, ed alcuni dati afferenti alle rispettive carriere scolastiche (rischio dispersione, media voti, ecc.).

² Per un maggiore approfondimento si rimanda a De Benedictis, L., Miccolis, S., Venturi, P., Zamagni, S. (2023), "La prospettiva civile dell'impatto sociale", Aiccon Position Paper, disponibile al link: <https://www.aiccon.it/publicazione/la-prospettiva-civile-impatto-sociale/>

³ Per un maggiore approfondimento sull'approccio, si rimanda direttamente a: Connell, J.P., Kubisch A.C. (1998), "L'Approccio della Teoria del Cambiamento applicato alla valutazione delle iniziative integrate di comunità: stato dell'arte, prospettive e problemi" in Stame N. (1998), *Classici della valutazione*, Franco Angeli, Milano.

⁴ Per un maggiore approfondimento si rimanda a: Bengo, I., Arena, M., Azzone, G., Calderini, M. (2015), "Indicators and metrics for social business: a review of current approaches", *Journal of Social Entrepreneurship*, 7(1), pp. 1-24 e Stern E. (2016), *La valutazione di impatto - Una guida per committenti e manager* preparata per Bond, Milano, FrancoAngeli.

- un ***focus group stakeholder*** a fine prima annualità per approfondire alcune evidenze qualitative sulla consapevolezza rispetto al ruolo delle singole organizzazioni che sono state coinvolte nelle attività progettuali ed il grado di collaborazione con gli altri attori territoriali.
- un ***focus group stakeholder*** a fine seconda annualità per approfondire alcuni temi afferenti agli obiettivi di impatto del progetto e per comprendere il posizionamento relazionale e l'apporto di risorse degli *stakeholder* a fine progetto.

La Catena del Valore Ecologico dell'Impatto.

Come anticipato in introduzione, il processo di valutazione si è sviluppato a partire dalla co-costruzione della cd. Catena del Valore Ecologico dell'Impatto assieme agli *stakeholder* di riferimento. Tale strumento, rappresentato nella figura n.1, consente di analizzare e sintetizzare il processo di creazione del valore del progetto, rappresentando un mezzo narrativo che mira ad illustrare i passaggi essenziali per comprendere in che modo le organizzazioni coinvolte nel progetto hanno voluto perseguire gli obiettivi di impatto a partire dall'analisi di contesto.

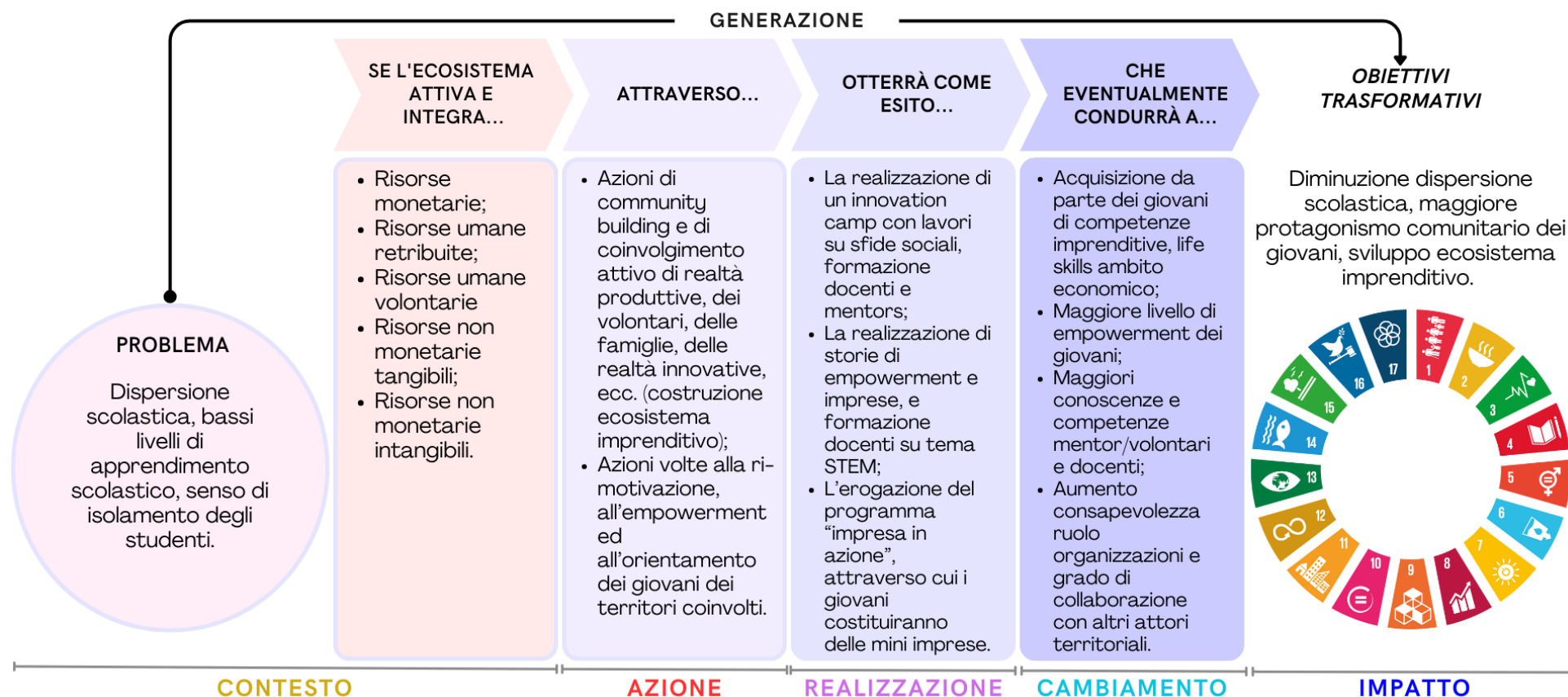
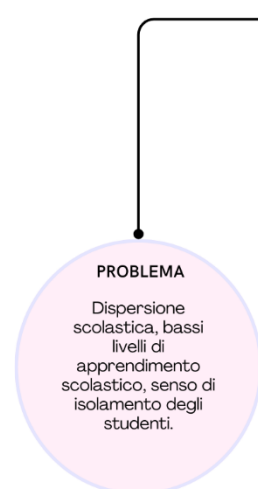


Fig. 1 – Catena del Valore Ecologico dell'impatto del progetto "ScuolaVerso" – Junior Achievement - Young Enterprise Italy

1. Analisi del contesto: il problema.



CONTESTO

Rispetto al **contesto** di riferimento, l'organizzazione individua nel fenomeno della dispersione scolastica, a cui si aggiungono criticità nell'apprendimento scolastico da parte dei minori e l'isolamento sperimentato dai giovani, i problemi su cui orientare le azioni progettuali, nella convinzione che tali problematiche siano causa di squilibri sociali ed economici. In particolare, il progetto intende agire in due territori specifici nelle regioni Basilicata e Trentino-Alto Adige. In Basilicata, nei comuni più isolati, si raggiungono tassi di dispersione talvolta superiori al 30% e anche in Trentino-Alto Adige i livelli più alti di abbandono si registrano in comuni periferici e ultraperiferici, senza apparente nesso di causalità con condizioni di disagio socioeconomico. Queste realtà hanno, invece, un comune denominatore: sono comuni isolati appartenenti alle Aree Interne.

A partire da queste considerazioni di contesto territoriale sono stati individuati gli **obiettivi di impatto sul lungo periodo**, riassumibili (i) nello sviluppo di un

ecosistema imprenditivo, che facendo leva sulla comunità educante sia in grado di coinvolgere attivamente gli attori locali (istituzioni, for profit, non profit, scuola, famiglie, sistema produttivo, sistema innovativo, ecc.) nell'interazione/azione territoriale e nella creazione di una responsabilità condivisa nei processi di sviluppo territoriale, (ii) nella riduzione della dispersione scolastica e (iii) nella maggiore motivazione e protagonismo dei giovani nel produrre un cambiamento positivo delle proprie comunità in termini socio economici.

L'identità e l'efficacia del progetto, come già accennato, sono profondamente influenzate dalla dimensione relazionale che lo caratterizza; in altri termini, assumiamo (e come approfondito, osserviamo) che la trasformazione in termini di impatto agita da una singola organizzazione sarebbe assente o "diversa", rispetto a quella che andremo ad osservare in termini di ampiezza e profondità, se non ci fosse l'interazione e la cooperazione con altri soggetti. A questo proposito, nelle figure 2, 3 e 4 è possibile trovare **una sintesi che identifica la varietà e l'intensità dei livelli di coinvolgimento della rete di soggetti eterogenei che influenzano e/o sono influenzati (*stakeholder*)** dalle attività del progetto "ScuolaVerso". Come evidenziato, si sottolinea come i soggetti, oltre ad essere portatori di interesse dell'organizzazione, si identificano come portatori di risorse nelle attività progettuali e, per questo motivo, sono definiti *assetholder*. Le rappresentazioni grafiche fanno riferimento agli ecosistemi relazionali rispettivamente ad inizio progetto e fine progetto, in entrambe i territori.



Tuttavia, durante il corso della seconda annualità, l'istituto professionale di Arco (Trentino Alto-Adige) ha non ha potuto proseguire le attività progettuali previste per le due classi inizialmente coinvolte. Come comunicato ufficialmente dall'istituto, la decisione di rinunciare è dovuta a una partecipazione non ottimale da parte degli studenti nell'elaborazione dei progetti imprenditoriali e lo scarso impegno profuso nell'iniziativa. Pertanto, l'ecosistema afferente al territorio del Trentino, a fine progetto, non è stato elaborato. Inoltre, riguardo invece al territorio della Basilicata, l'istituto scolastico "Gasparrini" di Melfi, durante il corso della seconda annualità, ha comunicato l'esigenza di ridurre la partecipazione al progetto da 4 a 2 classi, a causa dei numerosi impegni che hanno coinvolto l'istituto nelle attività approvate nell'ambito del PNRR. Pertanto, l'ecosistema di fine progetto relativo al territorio della

Basilicata deve essere letto alla luce di queste modifiche nella partecipazione delle classi. Ad, ogni modo, gli aspetti afferenti alla diminuzione delle classi nell'istituto di Melfi sono stati affrontati durante il *focus group* di fine progetto, le cui evidenze sono state riportate nel presente report alla sezione dedicata agli obiettivi trasformativi del progetto.

L'Ecosistema Relazionale - Basilicata a inizio progetto

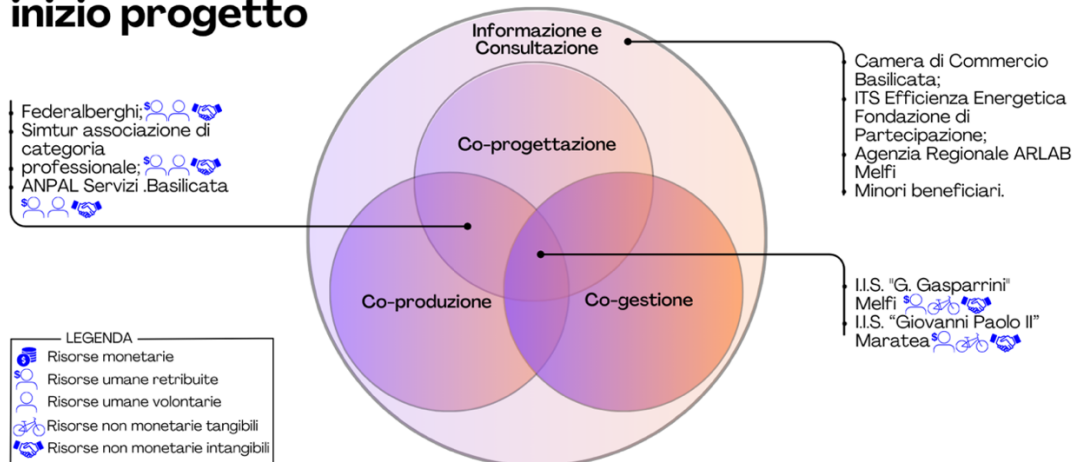


Fig. 2 – Ecosistema relazionale, Basilicata, inizio progetto

L'Ecosistema Relazionale - Trentino-Alto Adige a inizio progetto

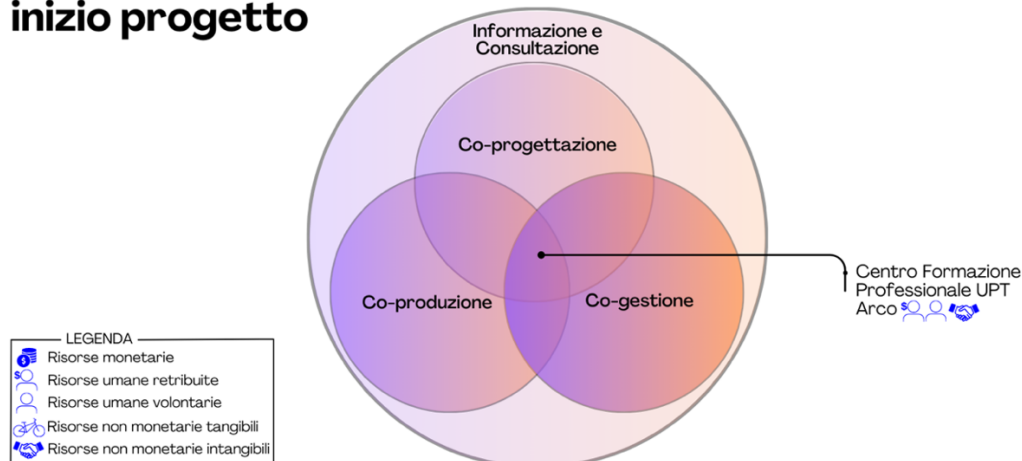


Fig. 3 – Ecosistema relazionale, Trentino Alto-Adige, inizio progetto

L'Ecosistema Relazionale - Basilicata a fine progetto

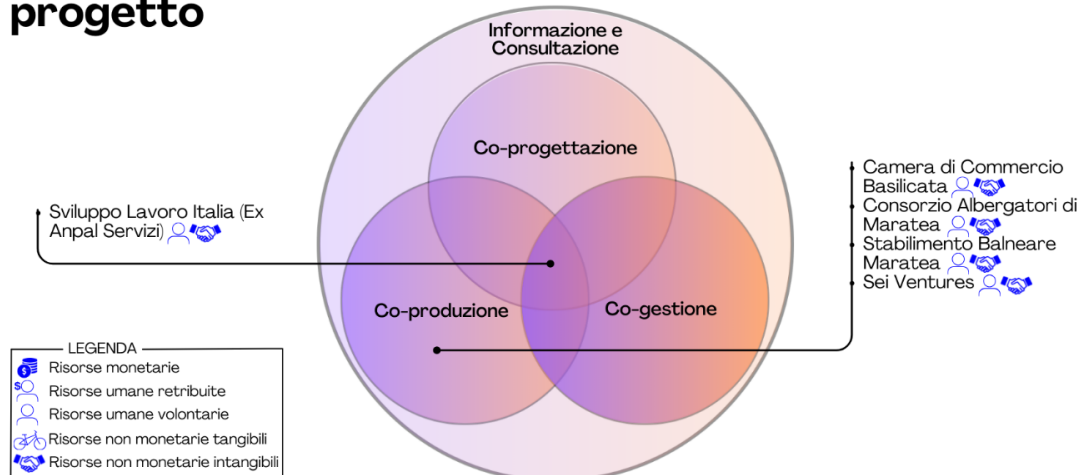


Fig. 4 – Ecosistema relazionale, Basilicata, fine progetto

2. Analisi del contesto: le risorse.

SE L'ECOSISTEMA
ATTIVA E
INTEGRA...

- Risorse monetarie;
- Risorse umane retribuite;
- Risorse umane volontarie
- Risorse non monetarie tangibili;
- Risorse non monetarie intangibili.

CONTESTO

In questa sezione si vuole dare evidenza rispetto al totale delle risorse di varia natura attivate ed impiegate per la realizzazione del progetto.

In primo luogo, l'ammontare delle **risorse monetarie** erogate attraverso il contributo del Fondo di Beneficenza ed opere di carattere sociale e culturale del Gruppo Intesa Sanpaolo è pari a 111.875 euro. Inoltre, è stata impegnata una quota di cofinanziamento da parte dei partner di progetto pari ad 49.980 euro. Pertanto, l'ammontare complessivo di risorse monetarie impiegate per la realizzazione del progetto è pari a 161.855 euro.

Complessivamente sono state impiegate nel progetto 10 **risorse umane retribuite**. (1 esterna e 9 interne). Le **risorse umane volontarie** impiegate nel progetto ammontano invece a 2.

Tra le **risorse non monetarie tangibili** si rilevano: un'aula Magna per l'Innovation Camp presso l'istituto scolastico di Maratea, 8 proiettori LIM, 13 computer e materiale vario di cancelleria.

Con riferimento alle **risorse non monetarie intangibili**, oltre a quanto già evidenziato attraverso le intensità delle relazioni rappresentante nell'ecosistema relazionale, si evidenzia come siano stati mappati complessivamente 10 organizzazioni in tutti i territori del progetto.

3. Le azioni progettuali.

ATTRAVERSO...

- Azioni di community building e di coinvolgimento attivo di realtà produttive, dei volontari, delle famiglie, delle realtà innovative, ecc. (costruzione ecosistema imprenditivo);
- Azioni volte alla ri-motivazione, all'empowerment ed all'orientamento dei giovani dei territori coinvolti.

AZIONE

Con riferimento alle **azioni** che configurano la struttura del progetto, l'inizio del medesimo corrisponde all'attivazione e alla configurazione dell'ecosistema educativo imprenditoriale nei due territori di riferimento, ovvero attraverso attività orientate ad attivare e coinvolgere i vari attori dell'ecosistema con il fine di promuovere un'azione partecipativa e condivisa all'interno delle diverse fasi delle attività progettuali.

La seconda, e centrale, fase del progetto riguarda l'attuazione del percorso di *empowerment*, orientamento e motivazione per gli studenti. Tali attività sono pensate per rafforzare alcune competenze trasversali come la creatività, il *problem solving*, la capacità di lavorare in *team*, lo spirito d'iniziativa e la leadership, nonché le competenze finanziarie e l'orientamento al proprio futuro di studio e professionale. In questo modo i beneficiari sono "introdotti" nel mondo imprenditoriale e in quello della cittadinanza attiva attraverso un percorso esperienziale e secondo un modello di scuola aperta, inclusiva e agile attraverso la partecipazione dell'ecosistema

educativo imprenditivo creato. L'azione "Storie di empowerment e imprese" è stata realizzata attraverso 4 webinar tematici sui seguenti temi: competenze stem, gender bias, competenze economiche, settore professionale e futuro.

In sintesi, le azioni progettuali della seconda fase possono essere riassunte nei seguenti punti:

- **Innovation Camp;**
- Erogazione del programma **Imprese in Azione.**

Durante il programma "Imprese in Azione" le classi partecipanti sono arrivate a costituire delle mini-imprese e ne hanno curato la gestione, dal concept dell'idea al suo lancio sul mercato. A conclusione del programma, gli studenti hanno preso parte ad un'attività di valutazione e *assessment* delle competenze acquisite riconosciuto a livello europeo (ESP – *Entrepreneurial Skills Pass*). Le mini-imprese sono state infine presentate ad un evento conclusivo e le 2 mini-imprese migliori, hanno preso parte alla competizione nazionale "Campionati di Imprenditorialità".

4. Le realizzazioni del progetto.

OTTERRÀ COME ESITO...

- La realizzazione di un innovation camp con lavori su sfide sociali, formazione docenti e mentors;
- La realizzazione di storie di empowerment e imprese, e formazione docenti su tema STEM;
- L'erogazione del programma "impresa in azione", attraverso cui i giovani costituiranno delle mini imprese.

REALIZZAZIONE

In questa sezione vengono descritti gli esiti derivanti dalla **realizzazione** delle azioni progettuali sopra menzionate. In particolare, nella seguente tabella sono riportati i dati rispetto alla partecipazione da parte di studenti, docenti, *mentor* e organizzazioni coinvolti/e nelle rispettive attività progettuali. I dati sono suddivisi in base ai tre istituti scolastici coinvolti (2 in Basilicata e 1 in Trentino Alto-Adige). Inoltre, vengono anche riportate le ore di **"Innovation Camp"** realizzate, le ore di formazione STEM realizzata per i docenti e le ore di **"Impresa in Azione"** realizzate. Rispetto a quest'ultimo programma, vengono riportati i dati afferenti ai *role model* individuati sul territorio ed il numero di mini-imprese realizzate dai giovani studenti. Come anticipato in precedenza, gli studenti dell'istituto professionale di Arco (Trentino Alto-Adige) hanno partecipato alle attività dell'Innovation Camp, ma non hanno poi proseguito le attività progettuali previste per il programma "Impresa in Azione".

Indicatore	Istituto professionale Trentino Alto-Adige	Istituto scolastico Maratea (Basilicata)	Istituto scolastico Melfi (Basilicata)	Totale
Numero di giovani studenti coinvolti nell'"Innovation Camp"	43	60	56	159
Numero di docenti coinvolti nell'"Innovation Camp"	3	5	5	13
Numero di <i>mentor</i> coinvolti nell'"Innovation Camp"	5	1	2	8
Numero di organizzazioni coinvolte nell'"Innovation Camp"	3	1	2	6
Numero di ore di "Innovation Camp" realizzate	5	5	5	15
Numero di docenti coinvolti della formazione STEM		5	7	12
Numero ore di formazione docenti nella formazione STEM		3	3	6
Numero di <i>role model</i> individuati sul territorio		2	2	4
Numero di giovani studenti coinvolti in "Impresa in Azione"		39	13	52
Numero di ore di "Impresa in Azione" realizzate		600	30	630
Numero di mini-imprese realizzate		3	1	4

Rispetto ai giovani studenti e studentesse del territorio della Basilicata, si riportano di seguito alcuni dati di natura sociodemografica. Tali dati sono stati raccolti su 43 studenti e studentesse dell'Istituto scolastico di Maratea e su 13 studenti e studentesse dell'Istituto scolastico di Melfi, per un totale di 56 persone. In figura 5 sono visualizzate le distribuzioni per genere degli/le studenti/esse della Basilicata. Inoltre, si evidenzia come tra le 56 persone, 1 (circa l'1.8%) risulta a rischio dispersione scolastica, 1 (circa l'1.8%) è di nazionalità straniera, 3 (circa il 5.4%) sono in condizione di disabilità e 5 (circa l'8.9%)

presentano bisogni educativi speciali (BES) o disturbi specifici dell'apprendimento (DSA). Infine, la media voto degli/le studenti/esse è pari a 6.9.

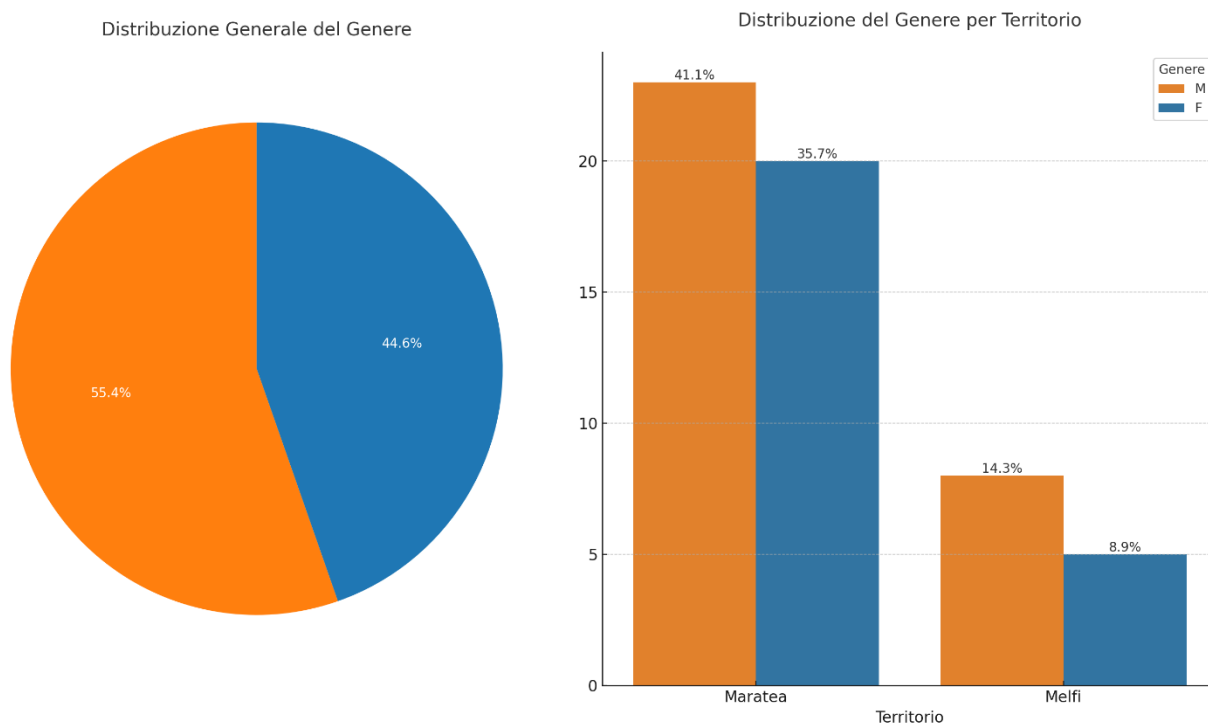


Fig. 5 – Genere degli/le studenti/esse della Basilicata

5. I cambiamenti che il progetto ha contribuito a generare.

CHE EVENTUALMENTE CONDURRÀ A...

- Acquisizione da parte dei giovani di competenze imprenditive, life skills ambito economico;
- Maggiore livello di empowerment dei giovani;
- Maggiori conoscenze e competenze mentor/volontari e docenti;
- Aumento consapevolezza ruolo organizzazioni e grado di collaborazione con altri attori territoriali.

CAMBIAMENTO

Come anticipato in introduzione, la pluralità di azioni che l'ecosistema di organizzazioni ha realizzato nell'ambito del progetto hanno influenzato, sul medio termine, alcuni **cambiamenti** nelle condizioni delle persone e sulle organizzazioni⁵.

Tutte le evidenze presenti in questo paragrafo sono state rilevate sugli/le studenti/esse della Basilicata.

Rispetto all'“**Innovation Camp**” sono stati somministrati questionari prima e dopo il programma: hanno risposto al questionario prima del programma in 116 studenti/esse (ovvero tutti gli/le studenti/esse della Basilicata, 60 dell'istituto di Maratea e 56 dell'istituto di Melfi), mentre hanno risposto al questionario dopo il programma in 97 studenti/esse⁶; con riferimento a questo programma sono state osservate le dimensioni di cambiamento afferenti alla consapevolezza rispetto alle competenze professionali e alle soft skills.

La dimensione della consapevolezza rispetto alle competenze imprenditoriali nei/nelle giovani studenti/esse è stata osservata attraverso l'utilizzo di una scala⁷, con particolare enfasi su iniziativa, creatività, lavoro di squadra, comunicazione e capacità organizzative. Tutte le medie dei singoli item risultano incrementate durante l'erogazione del programma “Innovation Camp”, ad eccezione di “Mettere alla prova la propria creatività”, che passa da 3.95 a 3.91. Come visualizzato in figura 6 (la linea orizzontale in colore rosso si riferisce all'item la cui media non è incrementata durante il programma) **la media complessiva dei punteggi auto-attribuiti dai/dalle studenti/esse alla propria consapevolezza rispetto alle competenze imprenditoriali dai/dalle studenti/esse passa da 3.64 prima del programma (linea verticale di colore verde nel grafico) a 3.84 dopo l'erogazione del programma (linea verticale di colore arancione nel grafico).**

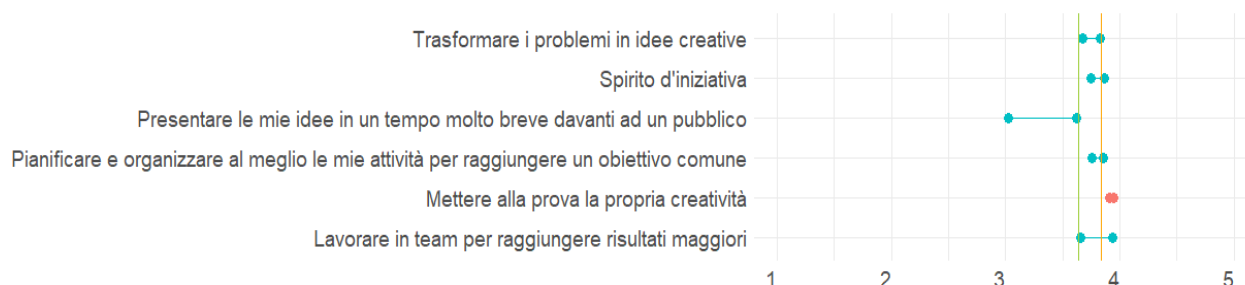


Fig. 6 – Miglioramenti nella consapevolezza rispetto alle competenze imprenditoriali

La dimensione di cambiamento delle *soft skills* nei/nelle giovani studenti/esse è stata osservata attraverso l'utilizzo di una seconda scala⁸, con particolare enfasi su ascolto attivo, comunicazione

⁵ A questo proposito, sulla base di quanto emerso nella fase di co-costruzione della Catena del Valore Ecologico dell'Impatto assieme agli *stakeholder* di progetto, si vuole nel seguito dare evidenza rispetto ai seguenti ambiti: 1. L'acquisizione da parte dei giovani di competenze imprenditive, life skills in ambito economico; 2. Maggiore livello di empowerment dei giovani; 3. Maggiori conoscenze e competenze mentor/volontari e docenti; 4. Aumento consapevolezza ruolo organizzazioni e grado di collaborazione con altri attori territoriali.

⁶ Il tasso di risposta calcolato sugli/le studenti/esse che hanno risposto ai questionari somministrati per il programma Innovation Camp, sia prima che dopo il programma, è dell'83,6%, ovvero 97 studenti/esse su 116.

⁷ Ai rispondenti è stato chiesto, sia prima che dopo l'erogazione del programma, di indicare il grado di importanza (assegnando 1 per “pochissimo”, 2 per “poco”, 3 per “abbastanza”, 4 per “molto” e 5 per “moltissimo”), che ritenevano di assegnare alle seguenti competenze: Spirito d'iniziativa - Trasformare i problemi in idee creative - Lavorare in team per raggiungere risultati maggiori - Mettere alla prova la propria creatività - Presentare le mie idee in un tempo molto breve davanti ad un pubblico - Pianificare e organizzare al meglio le mie attività per raggiungere un obiettivo comune.

⁸ Ai rispondenti è stato chiesto, sia prima che dopo l'erogazione del programma, di indicare in che misura (assegnando 1 per “insufficiente”, 2 per “sufficiente”, 3 per “discreto”, 4 per “buono” e 5 per “ottimo”), reputassero sviluppate su di essi/e le seguenti competenze soft: 1. Ascoltare i punti di vista degli altri, preoccupazioni e bisogni; 2. Esprimere idee, punti di vista o

efficace, consapevolezza di sé, apprezzamento della diversità, perseveranza, gestione dei conflitti, capacità di negoziazione, collaborazione, creazione di relazioni positive e pianificazione. Come visualizzato in figura 7 la media dei punteggi auto-attribuiti alle competenze soft dai/dalle studenti/esse alle loro competenze soft passa da 3.78 prima del programma (linea verticale di colore verde nel grafico) a 4.04 dopo l'erogazione del programma (linea verticale di colore arancione nel grafico).

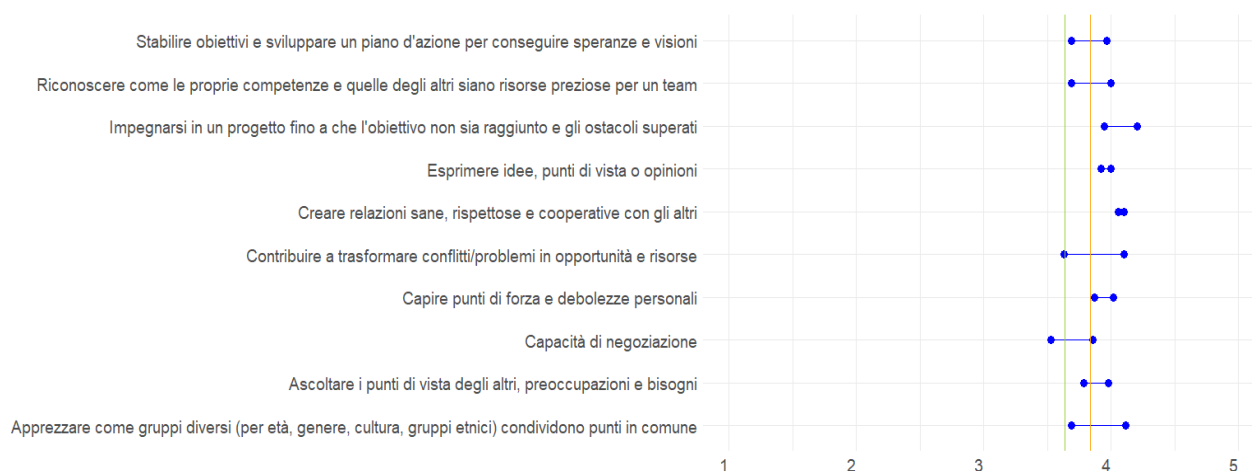


Fig. 7 – Miglioramenti nelle competenze soft

Inoltre, alla richiesta di dichiarare a cosa si è più propensi a fare a conclusione dell'Innovation Camp, circa il **36% degli/le studenti/esse dichiara di essere più propenso/a a cercare un lavoro**, circa il **32% a continuare gli studi**, mentre il restante 32% ha risposto "non lo so".

Rispetto al programma **“Impresa in Azione”**, che è stato svolto successivamente all'Innovation Camp, sono stati somministrati questionari dopo l'erogazione del programma, e hanno risposto in tutto 45 studenti/esse⁹. Con riferimento a questo programma, sono state osservate le dimensioni di cambiamento afferenti all'*empowerment* declinato allo sviluppo di un *mindset* imprenditoriale e per il successo in iniziative imprenditoriali, alle *soft skills* imprenditoriali e alle competenze di base.

La dimensione dell'*empowerment* declinato allo sviluppo di un *mindset* imprenditoriale e per il successo in iniziative imprenditoriali nei/nelle giovani studenti/esse è stata osservata attraverso l'utilizzo di una scala¹⁰, con particolare enfasi su intraprendenza, perseveranza, senso di responsabilità, senso di iniziativa, creatività e lavoro di squadra. Tutte le medie dei singoli *item* risultano incrementate durante

opinioni; 3. Capire punti di forza e debolezze personali; 4. Apprezzare come gruppi diversi (per età, genere, cultura, gruppi etnici) condividono punti in comune; 5. Impegnarsi in un progetto fino a che l'obiettivo non sia raggiunto e gli ostacoli superati; 6. Contribuire a trasformare conflitti/problemi in opportunità e risorse; 7. Capacità di negoziazione; 8. Riconoscere come le proprie competenze e quelle degli altri siano risorse preziose per un team; 9. Creare relazioni sane, rispettose e cooperative con gli altri; 10. Stabilire obiettivi e sviluppare un piano d'azione per conseguire speranze e visioni.

⁹ Agli/alle studenti/esse è stato chiesto a fine progetto di attribuire dei valori/giudizi sia riferendosi ad inizio progetto, sia riferendosi a fine progetto. Inoltre, non tutte le classi che hanno partecipato al programma Innovation Camp hanno poi partecipato al programma Impresa in Azione; gli/le studenti/esse che hanno partecipato al programma Impresa in Azione sono 41 dell'Istituto di Maratea e 13 dell'Istituto di Melfi. Si riportano di seguito i tassi di risposta ai questionari somministrati per il programma Impresa in Azione: Maratea (3_4 ENO): 83%; Maratea (3_4 SV): 91%; Maratea (4_5 SV): 83%; Melfi: 100%.

¹⁰ Ai rispondenti è stato chiesto, sia prima che dopo l'erogazione del programma, di indicare il grado (assegnando un valore tra 1 e 7, dove 1 è “basso” e 7 è “alto”) attraverso cui valutano le seguenti proprie abilità: 1. Creatività: proporre idee originali – 2. Creatività: combinar le idee in modi nuovi – 3. Creatività: costruire sulle idee degli altri – 4. Lavoro di Squadra: proporre idee originali – 5. Lavoro di Squadra: combinare le idee in modi nuovi – 6. Lavoro di Squadra: costruire sulle idee degli altri – 7. Intraprendenza: proporre soluzioni ai problemi che possono presentarsi – 8. Intraprendenza: gestire situazioni impreviste – 9. Intraprendenza: adattare i tuoi piani per riuscire a portare a termine gli obiettivi che ti sei prefissato/a – 10. Perseveranza: persistere anche quando si presentano delle battute d'arresto – 11. Perseveranza: essere determinati nel raggiungere i propri obiettivi – 12. Perseveranza: impegnarsi in attività che si sono iniziate o in cui si è deciso di partecipare – 13. Assumersi la responsabilità: affrontare le conseguenze delle proprie decisioni – 14. Assumersi la responsabilità: adempiere ai propri doveri in modo tempestivo – 15. Assumersi la responsabilità: svolgere compiti che possono essere noiosi, ma necessari – 16. Assumersi la responsabilità: sostituire gli altri quando serve – 17. Avere l'iniziativa: essere fra i primi a suggerire dei nuovi approcci o metodi – 18. Avere l'iniziativa: prendere il comando in una situazione complessa – 19. Avere l'iniziativa: osare sperimentando con nuove attività – 20. Avere l'iniziativa: essere sicuri di sé e saper promuovere le proprie idee.

l'erogazione del programma "Impresa in Azione", ad eccezione di "Adattare i tuoi piani per riuscire a portare a termine gli obiettivi che ti sei prefissato/a", che passa da 5.75 a 5.58 e di "Sostituire gli altri quando serve", che passa da 5.60 a 5.50. Come visualizzato in figura 8 (le due linee orizzontali in colore rosso si riferiscono ai due *item* le cui medie non sono incrementate durante il programma) si evidenzia come **la media dei punteggi auto-attribuiti dai/dalle studenti/esse alle dimensioni riguardanti il proprio livello di empowerment dai/dalle studenti/esse passa da 5.33 prima del programma** (linea verticale di colore verde nel grafico) **a 5.59 dopo l'erogazione del programma** (linea verticale di colore arancione nel grafico).

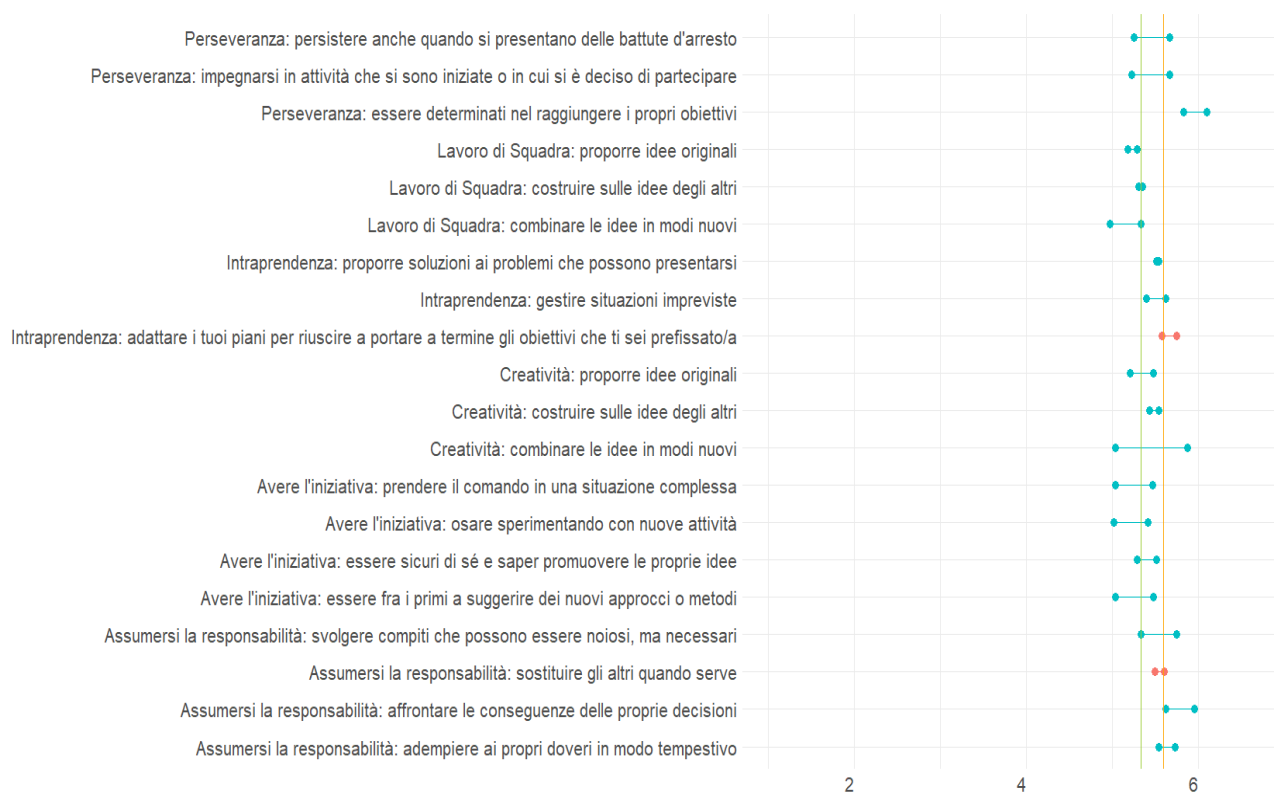


Fig. 8 – Miglioramenti nel livello di empowerment

Con riferimento alle soft skills imprenditoriali, l'osservazione del cambiamento è stata osservata attraverso l'utilizzo di una ulteriore scala¹¹, con particolare enfasi su autoefficacia, gestione delle risorse a disposizione, alfabetizzazione finanziaria, leadership e creazione di nuova impresa. Tutte le medie dei singoli item risultano incrementate durante l'erogazione del programma "Impresa in Azione", ad eccezione di "Leadership: convincere gli altri ad impegnarsi nelle tue attività", che passa da 5.58 a 5.25. Come visualizzato in figura 9 (le linee orizzontali in colore rosso si riferisce all'*item* la cui media non è incrementata durante il programma) si evidenzia come **la media dei punteggi auto-attribuiti dagli/le studenti/esse alle loro soft skills imprenditoriali passi da 5,06 prima del programma** (linea verticale di colore verde nel grafico) **a 5,28 dopo l'erogazione del programma** (linea verticale di colore arancione nel grafico).

¹¹ Ai rispondenti è stato chiesto, sia prima che dopo l'erogazione del programma, di indicare il grado (assegnando un valore tra 1 e 7, dove 1 è "basso" e 7 è "alto") attraverso cui valutano le seguenti proprie competenze: 1. Autoefficacia: credo nella mia capacità di influenzare gli eventi della mia vita – 2. Autoefficacia: posso sfruttare al meglio i miei punti di forza e le mie debolezze – 3. Autoefficacia: posso colmare le mie "debolezze" lavorando in squadra con gli altri – 4. Gestire le risorse a disposizione: fare attivamente rete per aumentare il tuo numero di contatti – 5. Gestire le risorse a disposizione: trovare le persone giuste per avere un supporto in differenti compiti e situazioni – 6. Gestire le risorse a disposizione: contattare persone che non conosci – 7. Alfabetizzazione finanziaria: impostare un budget per un nuovo progetto – 8. Alfabetizzazione finanziaria: gestire i costi del progetto – 9. Alfabetizzazione finanziaria: saper leggere e comprendere i rendiconti finanziari di base – 10. Leadership: rendere le persone entusiaste delle tue idee – 11. Leadership: divulgare le tue idee con entusiasmo – 11. Leadership: convincere gli altri ad impegnarsi nelle tue attività – 12. Creare una nuova impresa: sapere come lanciare la propria impresa – 14. Creare una nuova impresa: perseguire una carriera come lavoratore autonomo – 15. Creare una nuova impresa: gestire le sfide e i rischi della vita da imprenditore.

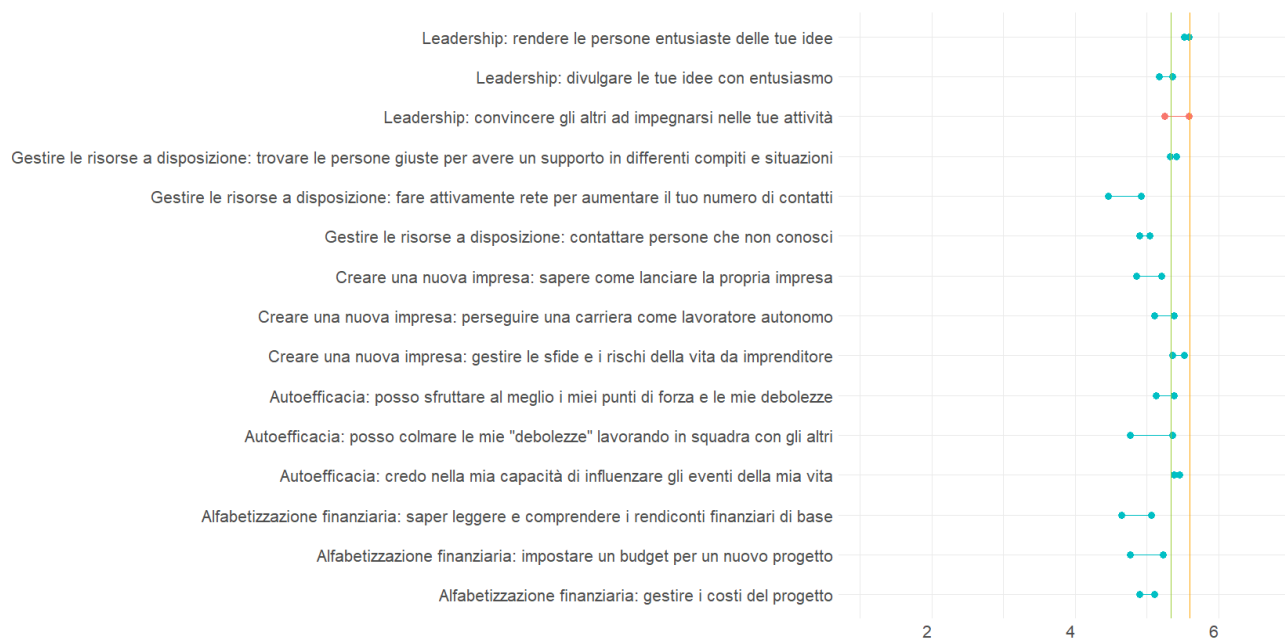


Fig. 9 – Miglioramenti nelle soft skills imprenditoriali

L'ambito delle competenze di base è stato osservato attraverso l'utilizzo di una ulteriore scala¹². Tutte le medie dei singoli item risultano incrementate durante l'erogazione del programma "Impresa in Azione", ad eccezione di "Imparare ad "imparare" (perseguire e organizzare il proprio apprendimento)", che passa da 5.48 a 5.35. Come visualizzato in figura 10 (le linea orizzontale in colore rosso si riferisce all'item la cui media non è incrementata durante il programma) si evidenzia come **la media dei punteggi auto-attribuiti dagli/le studenti/esse alle loro competenze base passi da 4,91 prima del programma (linea verticale di colore verde nel grafico) a 5,29 dopo l'erogazione del programma (linea verticale di colore arancione nel grafico).**

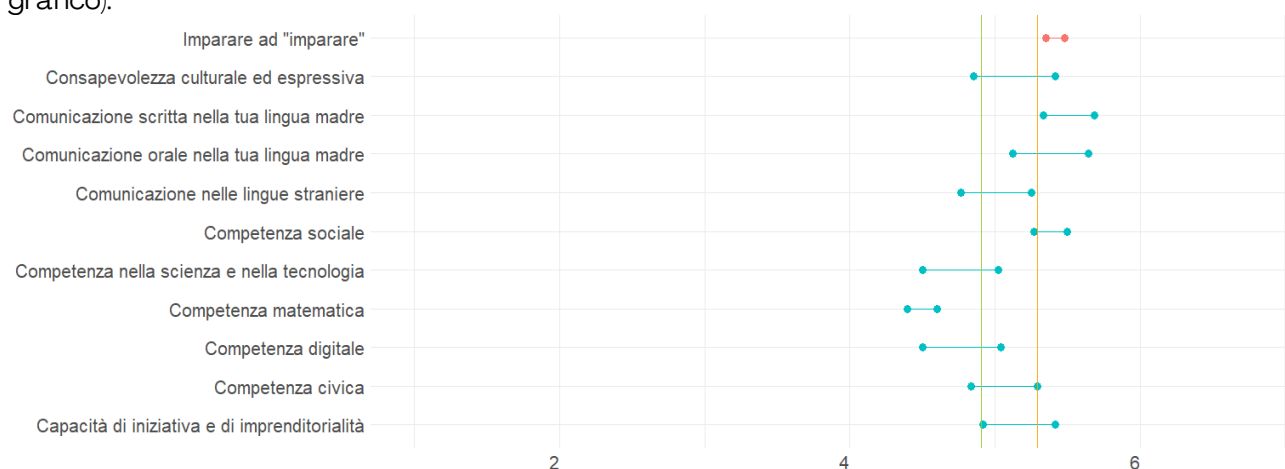


Fig. 10 – Miglioramenti nelle competenze base

¹² Ai rispondenti è stato chiesto, sia prima che dopo l'erogazione del programma, di indicare il grado (assegnando un valore tra 1 e 7, dove 1 è "basso" e 7 è "alto") attraverso cui valutano le seguenti proprie competenze: 1. Comunicazione orale nella tua lingua madre (esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni quando ascolti e quando parli) – 2. Comunicazione scritta nella tua lingua madre (esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni nella lettura e nella scrittura) – 3. Comunicazione nelle lingue straniere (esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni ascoltando, parlando, leggendo e scrivendo) – 4. Competenza matematica (applicare la matematica per risolvere eventuali problemi di carattere quotidiano che potrebbero presentarsi) – 5. Competenza nella scienza e nella tecnologia (padronanza, uso e applicazione della conoscenza che spiega il mondo naturale) – 6. Competenza digitale (uso sicuro e critico della tecnologia e conoscenza del mondo informatico) – 7. Imparare ad "imparare" (perseguire e organizzare il proprio apprendimento) – 8. Competenza sociale (competenze e comportamenti personali, interpersonali e interculturali per essere efficaci e costruttivi nella vita sociale e lavorativa) – 9. Competenza civica (conoscenza dei concetti e delle strutture sociali e politiche per impegnarsi attivamente nel processo democratico) – 10. Capacità di iniziativa e di imprenditorialità (la capacità di trasformare le idee in azione) – 11. Consapevolezza culturale ed espressiva (rendersi conto dell'importanza dell'espressione creativa delle idee, delle emozioni e delle esperienze in tutti i canali mediatici).

Inoltre, rispetto alla dimensione di cambiamento afferente alle maggiori motivazioni, conoscenze e competenze da parte degli insegnanti e *mentor*/volontari, sono stati somministrati questionari a fine progetto. Per quanto riguarda gli insegnanti, hanno risposto due partecipanti della Basilicata (una dell'istituto di Melfi e una dell'istituto di Maratea), su un totale di dodici docenti coinvolti. A questo proposito, si rileva come secondo le due rispondenti, **il progetto ha contribuito a migliorare “moltissimo” le proprie competenze in merito ai seguenti ambiti: “negoiazione”, “leadership” e “pianificazione e programmazione”¹³; inoltre, ha contribuito “molto positivamente” e “abbastanza positivamente” a cambiare le proprie motivazioni e la propria vitalità e passione rispetto all’insegnamento nella scuola.** Per quanto riguarda invece i *mentor*/volontari, sono state raccolte due risposte; a questo proposito, si rileva come secondo le due persone rispondenti, **il progetto ha contribuito a rafforzare le proprie competenze in merito all’ambito della “perseveranza”¹⁴.**

Infine, l’eventuale aumento della **consapevolezza rispetto al ruolo delle organizzazioni e grado di collaborazione con altri attori territoriali** sono state raccolte mediante focus group a fine prima annualità e fine progetto.

In particolare, a fine prima annualità sono stati realizzati due *focus group*, uno con gli stakeholder del territorio della Basilicata, un altro con quelli del Trentino Alto-Adige.

Durante il focus group con gli stakeholder della regione Basilicata sono emerse alcune difficoltà legate alla scarsa partecipazione degli imprenditori locali alle attività relative all’Innovation Camp, evidenziando così la necessità di affrontare tale questione in futuro. Al netto di queste considerazioni, tutti gli stakeholder della Basilicata hanno concordato sull’importanza delle attività svolte come occasione di riflessione e dialogo riguardo alle prospettive di efficacia per il percorso educativo dei giovani studenti e per **facilitare l’interazione tra il sistema scolastico e l’imprenditoria locale nel territorio.** Rispetto invece alle evidenze emerse nel *focus group* realizzato con gli stakeholder della Regione Trentino-Alto Adige, è emerso come il progetto abbia contribuito in primo luogo a **generare connessioni tra scuola e mondo imprenditoriale del territorio**, consentendo di far conoscere e far toccare con mano il mondo del lavoro agli studenti. Sotto il profilo del sistema scolastico, gli stakeholder hanno posto l’accento su come il progetto abbia contribuito sia ad offrire una nuova prospettiva, moderna ed efficace, rispetto agli strumenti che usualmente vengono implementati per **connettere il mondo del lavoro e le attività formative** (si pensi all’alternanza scuola-lavoro), sia ad assegnare **maggiore operatività e concretezza nell’approccio formativo di specifiche materie scolastiche**; aspetto, quest’ultimo, già consolidato nel contesto degli istituti professionali come quello coinvolto nel progetto. In generale, gli stakeholder sono concordi nell’interpretare l’Innovation Camp come un’opportunità di connessione solida tra gli studenti e le imprese, permettendo alle aziende di acquisire una visione diversificata del mondo giovanile e di apprezzare il ruolo chiave del sistema scolastico nella preparazione professionale dei giovani. Sotto questo punto di vista, il progetto ha contribuito a **mettere a sistema collaborazioni da sviluppare in futuro**, agendo sulla consapevolezza delle organizzazioni rispetto al proprio ruolo di “player” sul territorio. A conferma di ciò, si è rilevato che alcune aziende abbiano manifestato l’iniziale volontà di proseguire il loro coinvolgimento con la scuola e gli studenti, con l’obiettivo di colmare il divario tra le aspettative dei giovani riguardo al lavoro e le aspettative del mondo del lavoro stesso.

A fine progetto è stato invece realizzato un *focus group* con gli stakeholder della Basilicata. In tale occasione è stato ribadito come **le attività progettuali abbiano contribuito ad alimentare riflessioni interne alle organizzazioni rispetto all’efficacia dell’interazione tra il sistema scolastico ed il tessuto imprenditoriale locale.** In particolare, tali considerazioni sono state condivise da Anpal Servizi. A questo

¹³ Le persone rispondenti potevano indicare quali tra i seguenti ambiti ritenessero di aver migliorato le proprie competenze grazie al contributo del progetto: Adattabilità, Ricerca di miglioramento continuo, Comunicazione, Capacità decisionale, Negoiazione, Leadership, Capacità tecnico-gestionali, Pensiero creativo, Innovazione, Pianificazione e programmazione, Team working; inoltre, potevano assegnare ad ogni ambito una misura di miglioramento utilizzando la seguente scala: Per nulla, Poco, Abbastanza, Molto, Moltissimo.

¹⁴ Le persone rispondenti potevano indicare quale tra i seguenti ambiti ritenessero di aver rafforzato le proprie competenze grazie al contributo del progetto: Apertura al nuovo, Spirito d’iniziativa, Energia, Orientamento al risultato, Comunicazione efficace, Aiuto agli altri, Problem solving, Flessibilità, Perseveranza, Pianificazione, Orientamento, Coinvolgimento, Empatia, Sviluppo del talento, Leadership, Creatività, Collaborazione virtuale, Etica professionale, Risoluzione dei conflitti.

proposito, le due referenti comunicano l'intenzione di voler **lanciare qualche iniziativa sulla scia delle evidenze progettuali sui ragazzi coinvolti, provando a mettere in sinergia altri attori territoriali**. Rispetto al tema **ecosistemico**, interessanti osservazioni sono infine emerse in relazione alle difficoltà di coordinamento interne agli istituti scolastici, accennate all'inizio. Si osserva che alcune sfide, come la disponibilità dei docenti e la complessità nel coordinare diverse iniziative all'interno della scuola, potrebbero essere affrontate in futuro in modo più efficace con l'avvio di un **processo di co-progettazione che coinvolga tutti gli stakeholder del territorio**. I partecipanti hanno proposto di considerare l'idea di una **progettazione condivisa sin dalle prime fasi di definizione degli obiettivi e nella creazione dei cronoprogrammi delle attività**.

6. Gli obiettivi trasformativi.



Come è stato sottolineato in diverse circostanze, le tempistiche di redazione del presente report non hanno permesso di osservare in modo approfondito le eventuali trasformazioni del sistema socioeconomico che il progetto potrà generare contestualmente sul lungo periodo. Tuttavia, è stato comunque possibile identificare, attraverso la raccolta e analisi di alcuni dati e informazioni specifici, l'eventuale tensione del progetto verso il raggiungimento degli **obiettivi trasformativi** individuati¹⁵, e definiti *ex ante* in base al contesto territoriale preso in esame dagli stakeholder di progetto.

Con riferimento al tema della dispersione scolastica, si rileva che, su un totale di 56 studenti e studentesse, di cui 43 appartenenti all'Istituto scolastico di Maratea e 13 all'Istituto scolastico di Melfi, solo uno studente risultava, all'inizio del progetto, a rischio di dispersione scolastica. Alla fine del progetto, solo questo stesso studente risultava ancora a rischio dispersione. Sul totale di 56 studenti solo tre sono stati bocciati tra le due annualità di progetto.

La dimensione relativa al maggiore protagonismo comunitario dei giovani è stata osservata tramite la somministrazione di un questionario alla fine del progetto. In particolare, è stato chiesto agli studenti e alle studentesse in che misura ritenessero che il progetto avesse contribuito a cambiare le loro motivazioni e il loro impegno verso il sociale e le comunità di appartenenza. Come mostrato nella figura 11, **circa il 72.9% degli intervistati ritiene che il progetto abbia contribuito "molto positivamente" o "abbastanza positivamente" a modificare le proprie motivazioni e il proprio impegno verso il sociale e le comunità in cui sono inseriti.**

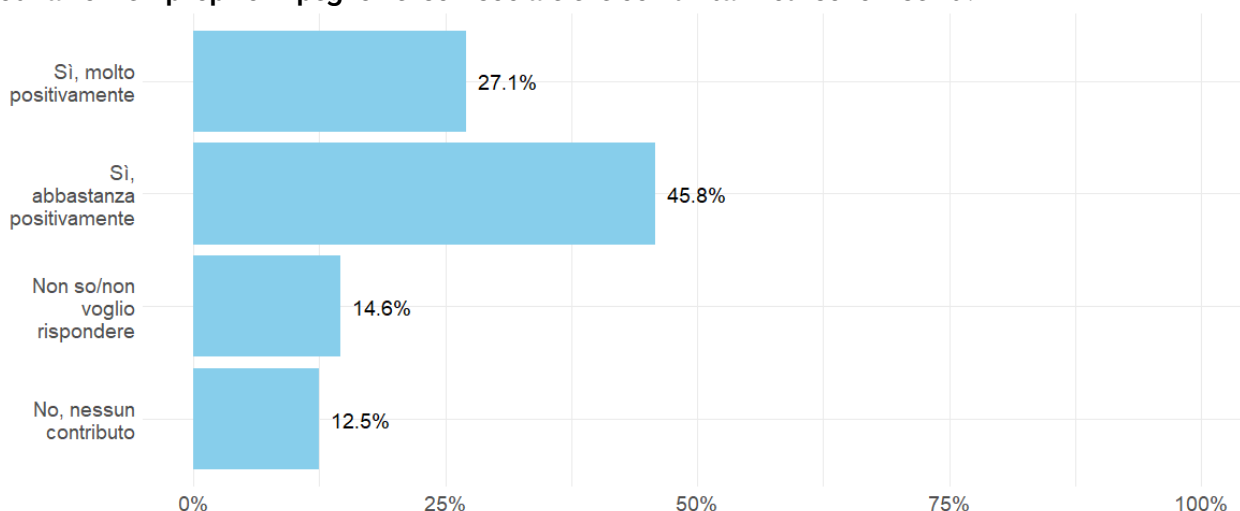


Fig. 11 – Motivazioni e impegno verso il sociale e le comunità di appartenenza da parte degli/le studenti/esse

Inoltre, si evidenzia come **le dimensioni maggiormente significative nell'ambito dell'impegno e della motivazione verso il sociale e le comunità riguardino la "Partecipazione ad attività in ambito sociale e politico" e la "Partecipazione ad attività in ambito culturale e ricreativo"**. Il grafico in figura 11 illustra il grado di rilevanza¹⁶ di questi ambiti rispetto alla dimensione delle motivazioni e dell'impegno verso il sociale e le comunità.

¹⁵ A questo proposito, sulla base di quanto emerso nella fase di co-costruzione della Catena del Valore Ecologico dell'Impatto assieme agli stakeholder di progetto, si vuole nel seguito dare evidenza rispetto ai seguenti ambiti: 1. Diminuzione della dispersione scolastica; 2. Maggiore protagonismo comunitario dei giovani; 3. Sviluppo di un ecosistema imprenditivo.

¹⁶ Per calcolare il grado di rilevanza delle risposte, sono state utilizzate le cinque possibili opzioni di risposta ad ognuna delle otto dimensioni: "Non ho sperimentato questa condizione", "Per nulla", "Poco", "Abbastanza" e "Molto". Ad ogni risposta è stato assegnato un punteggio numerico crescente: 0 per "Non ho sperimentato questa condizione", 1 per "Per nulla", 2 per "Poco", 3

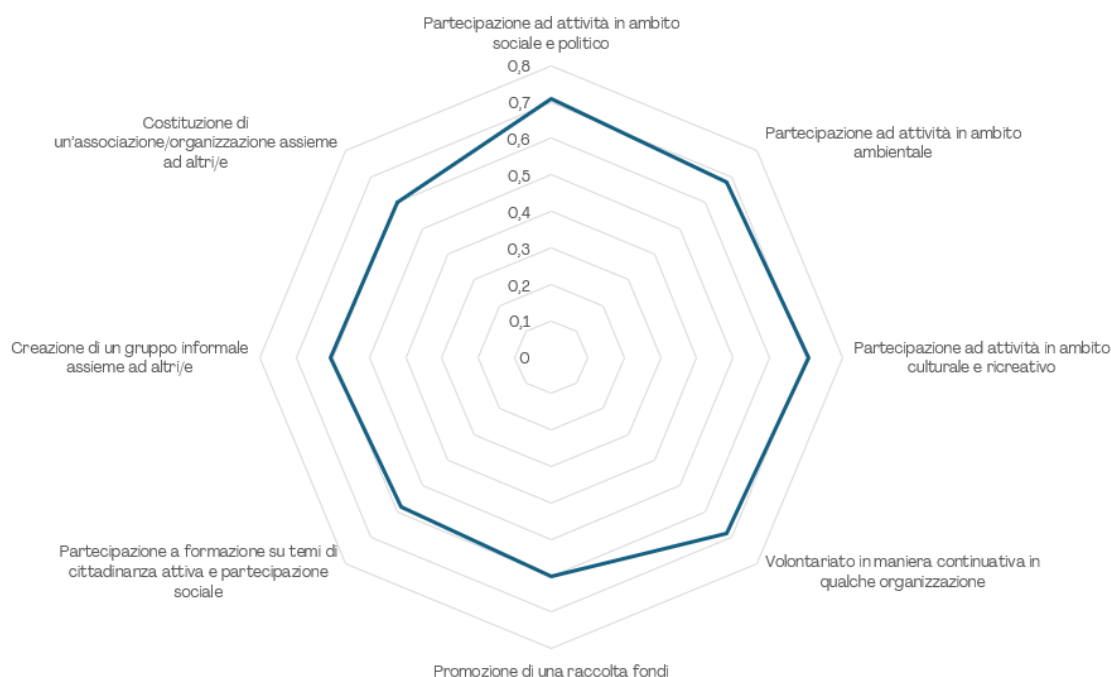


Fig. 11 – Le dimensioni afferenti alle Motivazioni e impegno verso il sociale e le comunità di appartenenza

L'orientamento all'impatto del progetto è stato osservato anche durante il *focus group* realizzato a fine progetto con gli stakeholder della Basilicata. In termini di cambiamenti che il progetto ha contribuito a generare, gli stakeholder presenti al focus group concordano unanimemente nel sostenere come gli studenti che hanno partecipato alle attività progettuali abbiano **migliorato notevolmente le proprie competenze soft**. In particolare, sottolineano, i ragazzi che hanno partecipato all'iniziativa "Impresa in Azione", hanno certamente **migliorato le proprie competenze in termini di consapevolezza dei propri mezzi, in termini di capacità di resilienza di fronte alle sfide loro proposte e hanno sviluppato un notevole attaccamento alla propria comunità, avendo sviluppato idee imprenditoriali centrate sulla valorizzazione del territorio di provenienza**. Infine, a dimostrazione di queste migliorate capacità, i docenti rilevano come i ragazzi abbiano continuato a lavorare ai propri progetti imprenditoriali, cercando di migliorarli anche dopo l'esito della premiazione, e malgrado quest'ultimo non fosse risultato positivo. Riprendendo le parole di una docente *"grazie al progetto i ragazzi hanno capito che la scuola non è solo teoria, ma è anche pratica, e la sua utilità sta esattamente nel poter sovrapporre queste due dimensioni assieme alla possibilità di valorizzare e rilanciare il proprio territorio di provenienza"*. Tuttavia, i docenti che hanno partecipato al focus group rilevano alcune difficoltà da parte della scuola nella gestione del progetto, dovute in particolare modo ai **numerosi impegni che i docenti hanno sia rispetto ai percorsi di insegnamento ordinari, sia rispetto alle numerose iniziative che in misura sempre maggiore coinvolgono gli istituti scolastici sul tema della dispersione e dell'abbandono scolastico**. Tali difficoltà derivano quindi dalla sovrapposizione delle iniziative e dai tempi stretti che devono essere di volta in volta rispettati nelle diverse progettualità che coinvolgono docenti e studenti. Tali aspetti assumono rilevanza anche rispetto **ai livelli motivazionali degli studenti**, obiettivo non trascurabile per la buona riuscita di un progetto, e che richiede un **notevole impegno da parte dei docenti coinvolti**. A questo proposito, i docenti si interrogano se l'impegno profuso nella motivazione alla partecipazione degli studenti in numerosi progetti possa produrre minori motivazioni rispetto all'impegno profuso su un numero più limitato di progettualità da seguire. A queste criticità, secondo i docenti, si aggiunge anche la durata biennale del progetto, che **potrebbe non aver sempre permesso di mantenere alta la motivazione degli studenti per un periodo così prolungato**.

per "Abbastanza" e 4 per "Molto". Il punteggio totale per ciascuna dimensione è stato calcolato sommando i prodotti del numero di risposte per il corrispondente punteggio. Questo totale è stato poi normalizzato dividendo il risultato per il massimo punteggio possibile (pari al numero di rispondenti moltiplicato per 4). Questo metodo consente di ottenere un valore compreso tra 0 e 1, dove 1 rappresenta il massimo grado di rilevanza.

Il contributo agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile.

Nel 2015, le Nazioni Unite hanno approvato l'Agenda globale per lo sviluppo sostenibile e i relativi 17 obiettivi (*Sustainable Development Goals – SDGs*), articolati in 169 target, da raggiungere entro il 2030. Gli SDGs intendono **collegare il principio di sostenibilità con lo sviluppo economico, ambientale e sociale** e offrire un **quadro di valutazione dello stato di avanzamento** dei Paesi **rispetto agli impegni presi**. Nella figura 16 sono riportate le principali evidenze quali-quantitative che possono essere ricollegate all'Agenda 2030.



Fig. 16 – Evidenze quali-quantitative che possono essere ricollegate all'Agenda 2030.

AICCON

Associazione Italiana per la promozione
della Cultura della Cooperazione e del Non Profit
P.le della Vittoria 15
47121 Forlì (FC)

@AICCONnonprofit
www.aiccon.it