

# Retisolidali



Home

Chi siamo

Sezioni

Rubriche

Contatti

cerca

cerca

Home » TUTTA LA CREATIVITÀ DELLE NUOVE TECNOLOGIE, CONTRO LA **POVERTÀ EDUCATIVA**

## TUTTA LA CREATIVITÀ DELLE NUOVE TECNOLOGIE, CONTRO LA **POVERTÀ EDUCATIVA**

Si può creare un'app, si può imparare il coding, persino usare i social. L'obiettivo è impadronirsi della comunicazione



📁 **Categorie:** Primopiano, Sezioni, Territori 📁 **Argomenti:** adolescenza, infanzia, nuove tecnologie, **povertà educativa** 🕒 08-08-2019 👤 Ermanno Giuca

Quando parliamo di **povertà educativa**, non ci riferiamo solo alla **povertà** economica del nucleo familiare da cui proviene il minore, ma ad un insieme di fattori che, combinati insieme, portano il minore a vivere una condizione di marginalità: il contesto economico, abitativo, la possibilità di disporre di spazi accessibili, la carenza di servizi e di opportunità educative. Save the Children nel 2014 ha introdotto l'**IPE**, l'**Indice di Povertà Educativa**, per poter misurare i progressi dell'offerta formativa a livello regionale. L'indice è composto da dodici indicatori percentuali: oltre al dato della dispersione scolastica, l'indice include l'offerta culturale fruita dai ragazzi (libri, musei, mostre), l'accessibilità a spazi dedicati allo sport, gli edifici scolastici in buone condizioni e tutti i servizi ad essi collegati (mensa, doposcuola). Il dodicesimo indicatore riguarda quei

Iscriviti alla Newsletter

**ISCRIVITI** ➔ **ORA**

Iscrivendoti alla Newsletter accetti le condizioni descritte nella [Privacy Policy del sito](#)

### Articoli simili

- PER IL NOSTRO FUTURO L'ISTRUZIONE NON BASTA. SERVE UN'EDUCAZIONE SOSTENIBILE
- CASE FAMIGLIA. COSA SONO E COSA FANNO: FACCIAMO CHIAREZZA
- APERTO A ROMA LO SPORTELLO AFFIDO, IN SUPPORTO A CHI VUOLE ACCOGLIERE

 **I GOAL 2030**

**STOP POVERTÀ EDUCATIVA**

**A QUARANT'ANNI DALLA LEGGE BASAGLIA**

Roma e Provincia

Latina e Provincia

Frosinone e Provincia

Viterbo e Provincia

Rieti e Provincia

Idee

Fatti

Territori

minori (compresi tra 6 e 17 anni) che non utilizzano internet e porta al tema dell'uso delle tecnologie contro la **povertà educativa**. Anche l'accesso limitato ai nuovi mezzi di comunicazione è, quindi, considerato fattore che contribuisce alla **povertà educativa** di un territorio.

**LA SCUOLA.** Il dato dell'alfabetizzazione digitale di bambini e ragazzi è strettamente correlato alla tecnologia presente all'interno delle scuole italiane. Nel 2018 il portale Skuola.net ha realizzato un rapporto a campione sull'**uso della tecnologia all'interno delle classi italiane**. Le aule computer – evidenzia il rapporto – sono presenti in 9 istituti su 10, ma solo nel 39% dei casi vengono usate frequentemente. Dati meno incoraggianti riguardano i problemi di connessione, infatti 1 studente su 4 afferma di non avere una connessione wi-fi che arrivi nella propria classe, a cui va aggiunto un 13% che può sfruttare solo la connessione presente in alcune aree della scuola o nei laboratori. Il dato interessante è che quasi tutti gli studenti sono dotati di un pc o di un tablet personale, ma il 58% di loro non lo utilizza (o non è messo in condizione di farlo) per la didattica frontale (nelle regioni del Sud Italia si arriva al 78%). Quindi gli studenti italiani hanno in dotazione questi strumenti, ma, probabilmente, non sanno come utilizzarli.



Flor, l'app realizzata con i bambini

dall'Impresa sociale **Con i bambini**, che in questi ultimi anni ha finanziato servizi e attività nelle regioni italiane, per contrastare le diverse forme di povertà educativa. Tanti i progetti dedicati all'educazione digitale dei più piccoli, realizzati all'interno di contesti scolastici ed extra-scolastici.

Tra questi OpenSpace (Action Aid), che insieme alla Fondazione Mondo Digitale ha installato a Bari, Milano e Reggio Calabria delle "**palestre dell'innovazione**", spazi ricavati all'interno della scuola, che vengono arricchiti con stampanti 3D e laser, kit di robotica e pc predisposti per il video-making con realtà virtuale. I corsi hanno coinvolto più di 200 ragazzi che hanno familiarizzato anche con le **basi del coding**: una programmazione software che ha fatto comprendere loro come nasce un videogioco e come si costruisce una storia animata.



Sono tanti e molto diversi tra loro gli strumenti che

[Storie](#)
[Pensieri e parole](#)
[Comunicazione](#) leggi...

**COMUNICAZIONE. COME TI TRASFORMO L'HATER IN RISORSA**

Luca Testuzza 29-07-2019

**"DARE DIRITTI AL LAVORO": IL VIDEO SUI BRACCIANTI I ...**

Eleonora Piccaro 07-03-2019

[Stili di vita](#) leggi...

**A TAVOLA IN CINQUEMILA, PERCHÈ ACCOGLIERE FA STARE BENE**

Ermanno Giuca 18-06-2019

**MAKER FAIRE ROMA: QUANDO LA TECNOLOGIA È SOSTEGNO PER LA FRAGI ...**

Ilaria Dioguardi 05-10-2018

[www.volontariato.lazio.it](http://www.volontariato.lazio.it)
[Agenda](#)
[Bandi](#)
[Formazione](#)
[Newsletter](#)
**IL GLOBAL STRIKE A ROMA: ECCO LE FOTO**

[Guarda tutte le fotogallery](#)



Il progetto di Salesiani per il Sociale utilizza Telegram per avvicinare i ragazzi alle tecnologie

si scoprono esplorando l'uso delle tecnologie contro la **povertà educativa**. A Foggia, Bari e

Cisternino, **Salesiani per il Sociale** Asps e l'associazione **Mecenate90**, con il progetto **Saperi Digitali**, attraverso un bot di Telegram, sono riuscite a mappare digitalmente emozioni come la rabbia, la paura e la felicità, posizionandole in alcuni luoghi e quartieri della città: si è così generato un grande gioco virtuale, fatto di sfide ed esplorazioni urbane, che ha coinvolto tanti ragazzi.

Gli studenti dell'istituto comprensivo Linussio di Paularo (Friuli Venezia Giulia), insieme al **Centro Zaffiria**, hanno sviluppato l'app **Floris**. In Floris il giocatore esplora un giardino virtuale alla ricerca di vari insetti che lo abitano; ogni insetto scoperto porta alla nascita di nuovi fiori, che vanno a popolare un habitat sempre in crescita. La particolarità di questa app è che gli stessi giocatori possono diventare creatori: disegnando un insetto di carta, possono digitarlo con la fotocamera del cellulare ed aggiungerlo come elemento di gioco.

**LA PIATTAFORMA.** Non solo educare i ragazzi all'utilizzo di questi mezzi ma attraverso la loro esperienza di nativi digitali, coinvolgere le famiglie del territorio. A Lucca, la Fondazione Volontariato e Partecipazione insieme al Comune ha lanciato **Condividimi**, una piattaforma dove ogni famiglia può pubblicare i propri annunci per proporre oggetti o servizi che non utilizza più o per cercarne altri. A stimolare lo scambio tra famiglie sono gli stessi ragazzi, che grazie al portale possono partecipare ad esperienze, gite fuori porta ed escursioni. Una modalità per educare adulti e ragazzi al concetto di gratuità e al senso di comunità.

Investire su questi nuovi tipi di didattica, che mettono in campo le tecnologie contro la **povertà educativa**, non vuol dire guardare al futuro, ma leggere il presente e rispondere al bisogno dei tanti nativi digitali che chiedono opportunità formative in questo campo. Una riflessione che dovrebbe partire dai piccoli territori, dove la **povertà educativa** prende sempre più piede.

*Se avete correzioni o suggerimenti da proporci, scrivete a [comunicazionecsv@csvlazio.org](mailto:comunicazionecsv@csvlazio.org)*



Ermanno Giuca





27 anni, laureato in scienze della comunicazione sociale. Ho collaborato come redattore e video-maker con diverse realtà non-profit tra cui la FIDAS (Federazione Italiana Associazioni Donatori di Sangue) e "Salesiani per il sociale" in cui attualmente curo la comunicazione web

## Lascia un commento

Il tuo indirizzo email non sarà pubblicato. I campi obbligatori sono contrassegnati \*

Commento

Nome \*

Email \*

Sito web



Do il mio consenso affinché un cookie salvi i miei dati (nome, email, sito web) per il prossimo commento.

© 2014-2019 Reti Solidali. Tutti i diritti riservati. Realizzato da 3Nastri

"Reti Solidali" è una testata registrata al Tribunale di Roma (aut. del 02/09/02 n. 508). [Privacy policy](#)

