
Scuola: Unicef, coinvolti 1.200 studenti in Sicilia, Lazio e Lombardia per progetti innovativi a impatto sociale

Si è chiusa ieri la quarta edizione di Idee in Azione per Upshifts, il programma di Unicef e Junior achievement Italia per lo sviluppo delle competenze volte a favorire la transizione scuola-lavoro. Il percorso ha portato circa 1.200 studenti di Sicilia, Lazio e Lombardia a riflettere sulle sfide della propria comunità e a proporre soluzioni innovative a impatto sociale. Dal 2020, il Programma fa parte dei modelli in corso di sperimentazione nel quadro dell'implementazione della fase pilota della Garanzia Infanzia promossa con la Commissione europea, con l'obiettivo di contrastare la povertà minorile e l'esclusione sociale, compreso l'ambito dell'istruzione e delle attività scolastiche, anche attraverso percorsi volti all'empowerment di adolescenti in situazioni di svantaggio. Per questo sono state selezionate 9 scuole secondarie di secondo grado delle città di Palermo, Roma e Milano sulla base di indicatori indiretti di svantaggio socio-economico quali, tra tutti, il tasso di dispersione scolastica, la percentuale di studenti con background migratorio e la media dei punteggi Invalsi. Il percorso si è svolto in due fasi: gli Innovation&Creativity camp, laboratori mirati ad analizzare sfide concrete e proporre soluzioni. Le idee migliori sono state poi ulteriormente sviluppate nella seconda fase di Idee in Azione per Upshifts. Gli studenti e le studentesse si sono quindi misurati con tre diverse sfide: lo sport come fonte e motore di inclusione, l'innovazione della cultura vista dalla Generazione Z, la rigenerazione urbana in chiave creativa. Durante il Demo Day, le idee di business sono state presentate davanti a una giuria composta da un team di esperti, tra cui Hydro extrusion Italy, il Comitato italiano per l'Unicef Fondazione Onlus e la Fondazione Fitzcarraldo, che ha supportato lo sviluppo dei contenuti sul tema Cultura in collaborazione con Fondazione Maxxi Roma, Polo del '900 di Torino e Officine Culturali di Catania. Tra le idee presentate, la creazione di un'app interattiva con contenuti originali per avvicinare i giovani alla scoperta dei siti urbani culturali più importanti, un progetto di rigenerazione urbana che parte dal riciclo della plastica, l'organizzazione di tornei sportivi che coinvolgono coetanei in situazioni di svantaggio.

Patrizia Caiffa