



Co-funded by  
the European Union

# ATLAS.EDU TOOLKIT E ATLAS.LAB GAME BANK REPORT D'IMPATTO

FEBBRAIO  
2026

Risultati della valutazione e lessons learned dall'implementazione del toolkit ATLAS.EDU e della banca dati ATLAS.LAB, sviluppati nell'ambito del progetto "Theory of Change: The Use of the Art of Rhetoric Speech as an Innovative Tool".



Theory of  
Change  
Connecting kids to causes

# REPORT SUL RAFFORZAMENTO DELLE CAPACITÀ DEI PROFESSIONISTI DELIVERABLE 3.5

Risultati della valutazione e insegnamenti tratti dall'implementazione dell'ATLAS.EDU Toolkit e dell'ATLAS.LAB Game Bank sviluppati nell'ambito del progetto "Theory of Change: The Use of the Art of Rhetoric Speech as an Innovative Tool".

Fondazione International Rescue Committee Italia ETS



**Co-funded by  
the European Union**

Il progetto è cofinanziato dall'Unione Europea nell'ambito del Fondo Asilo, Migrazione e Integrazione. Le opinioni e i punti di vista espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea. Né l'Unione Europea né l'autorità concedente possono essere ritenute responsabili per essi.

Theory of Change | Attività: AMIF-2023-TF2-AG-CALL-03-EDUCATION

## INDICE

<b>1. Panoramica</b>	.....	<b>p. 2</b>
<b>2. Il Toolkit and la Game Bank</b>	.....	<b>p. 3</b>
2.1 Obiettivi e gruppi target	.....	<b>p. 3</b>
2.2 Caratteristiche e ambito del Toolkit e della Game Bank	.....	<b>p. 4</b>
2.3 Quadro pedagogico	.....	<b>p. 5</b>
<b>3. Implementazione nei Paesi partner</b>	.....	<b>p. 6</b>
3.1 Fase 1: Formazione dei formatori	.....	<b>p. 6</b>
3.2 Fase 2: Formazione a livello nazionale e implementazione	.....	<b>p. 7</b>
3.3 Esiti e risultati della formazione	.....	<b>p. 7</b>
<b>4. Schede Paese</b>	.....	<b>p. 9</b>
4.1 Cipro	.....	<b>p. 9</b>
4.2 Grecia	.....	<b>p. 10</b>
4.3 Italia	.....	<b>p. 11</b>
4.4 Spagna	.....	<b>p. 13</b>
4.5 Svezia	.....	<b>p.15</b>
<b>5. Sfide e lezioni apprese</b>	.....	<b>p. 16</b>
<b>6. Raccomandazioni e prossimi passi</b>	.....	<b>p. 17</b>
6.1 Raccomandazioni	.....	<b>p. 17</b>
6.2 Prossimi passi	.....	<b>p. 17</b>

## 1. PANORAMICA

L'**ATLAS.EDU Toolkit** e l'**ATLAS.LAB Game Bank** sono stati sviluppati dall'International Rescue Committee (IRC) nell'ambito del progetto **"Theory of Change: the use of the art of Rhetoric Speech as an innovative tool"** (ToC), cofinanziato dal Fondo Asilo, Migrazione e Integrazione (AMIF) della Commissione Europea. Il progetto affronta le sfide educative e di integrazione sociale che interessano bambini e adolescenti con background migratorio nelle società di accoglienza, con un focus specifico sull'apprendimento della seconda lingua (L2), sull'empowerment, sul dialogo interculturale e sulla partecipazione. Realizzata da un consorzio composto da otto organizzazioni partner in **Cipro, Grecia, Italia, Spagna e Svezia**, l'iniziativa integra competenze nei settori dell'educazione, della migrazione, della protezione dell'infanzia e dell'apprendimento basato sulla comunità.

L'**ATLAS.EDU Toolkit** e l'**ATLAS.LAB Game Bank** sono stati concepiti come risorse flessibili e orientate alla pratica, volte a fornire a docenti ed educatori strumenti utili a promuovere sia lo sviluppo linguistico sia l'inclusione sociale di bambini e adolescenti con background migratorio. I materiali sono destinati a insegnanti di L2, educatori e assistenti sociali operanti in contesti di apprendimento formale, non formale e informale. Si rivolgono principalmente a studenti di età compresa tra gli 11 e i 18 anni, con particolare attenzione agli alunni di recente arrivo nei Paesi ospitanti.

La diffusione ha seguito un approccio in due fasi. In primo luogo, l'IRC ha realizzato una **formazione dei formatori**, coinvolgendo 59 professionisti delle organizzazioni partner. Sulla base di tale percorso, le organizzazioni partner hanno successivamente organizzato 32 sessioni formative a livello nazionale nei cinque Paesi, raggiungendo 287 professionisti che operano direttamente con bambini e adolescenti con background migratorio.

I risultati della valutazione dimostrano un'elevata efficacia e un alto livello di soddisfazione dei partecipanti:

**88%** dei partecipanti ha dichiarato di essere soddisfatto o molto soddisfatto dell'esperienza formativa.

**92%** dei partecipanti ha dichiarato un miglioramento da moderato a significativo delle proprie conoscenze e competenze in materia di apprendimento linguistico e inclusione.

**92%** dei partecipanti ha riportato un rafforzamento della propria capacità di promuovere l'interculturalità nella pratica quotidiana.

Le principali lezioni apprese evidenziano che un'implementazione efficace richiede un adattamento al contesto, una formazione complementare, una solida collaborazione a livello locale e meccanismi di feedback continui. Approcci standardizzati non risultano adeguati nel lavoro con comunità migranti eterogenee; gli educatori devono adattare dinamicamente i materiali ai background dei partecipanti e alle loro circostanze in evoluzione. Inoltre, la formazione sul Toolkit e sulla Game Bank risulta maggiormente efficace quando integrata da percorsi più ampi di rafforzamento delle competenze in materia di approcci interculturali, inclusione e protezione dell'infanzia. Le partnership con scuole, università, ONG e autorità comunali a livello locale contribuiscono in modo significativo alla sostenibilità e all'ampliamento dell'impatto dell'iniziativa. Infine, sistemi strutturati di raccolta e analisi del feedback consentono un miglioramento continuo e favoriscono l'innovazione.

Nel complesso, l'approccio ATLAS si configura come un **modello scalabile e adattabile** per promuovere lo sviluppo linguistico e l'inclusione sociale dei minori con background migratorio. I risultati evidenziano un forte potenziale di replicabilità e di ulteriore espansione in ulteriori contesti educativi e aree geografiche.

## 2. II TOOLKIT E LA GAME BANK

### 2.1 Obiettivi e gruppi target

L'ATLAS.EDU Toolkit e l'ATLAS.LAB Game Bank sono stati sviluppati per **sostenere l'apprendimento della seconda lingua (L2) e promuovere l'inclusione sia sociale sia linguistica** di bambini e adolescenti con background migratorio. Queste risorse sono destinate a insegnanti di L2, educatori e assistenti sociali che operano in contesti educativi formali, non formali e informali e si rivolgono in particolare a studenti di età compresa tra gli 11 e i 18 anni, con un'attenzione specifica agli alunni di recente arrivo nel Paese ospitante.

La progettazione dell'ATLAS.EDU Toolkit e dell'ATLAS.LAB Game Bank si è basata su una ricerca condotta all'avvio del progetto in tutti i Paesi di implementazione (Italia, Cipro, Grecia, Spagna e Svezia). Le attività di ricerca sono state strutturate per raccogliere contributi da stakeholder chiave — tra cui bambini, genitori, educatori e tutori — consentendo al team di progetto di individuare i bisogni più urgenti e gli ostacoli principali nei percorsi di inclusione educativa e sociale dei minori con background migratorio. Il report risultante offre un'analisi critica delle sfide e delle opportunità legate alla promozione dell'educazione e dell'integrazione sociale, evidenziando le specificità di ciascun contesto nazionale. Sottolinea inoltre il potenziale degli strumenti educativi innovativi nel superare le barriere linguistiche e sociali, garantendo che i materiali siano adattati alle esigenze di ciascun partner e del relativo contesto locale. Lo sviluppo degli strumenti si è avvalso anche dell'approccio **Healing Classroom**, approccio educativo di punta dell'IRC e dell'expertise di **Valeria Tonioli**, docente presso l'Università Ca' Foscari di Venezia e specialista in italiano come seconda lingua, mediazione linguistico-culturale e comunicazione interculturale.

Al fine di strutturare e progettare le attività linguistiche e i giochi del Toolkit e della Game Bank, si è deciso di utilizzare i descrittori del **QCER (Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue)**, in quanto documento internazionale riconosciuto a livello europeo. Tale documento, gratuito, disponibile online e costantemente aggiornato, fornisce informazioni dettagliate sui profili degli apprendenti di lingua, sulle fasi dell'acquisizione linguistica e sulle competenze che uno studente dovrebbe possedere al termine di ciascun livello. Sebbene il Toolkit sia incentrato **sul livello A1** del QCER, sostenendo il primo approccio degli studenti alla lingua target, esso tiene conto della diversità spesso presente nei gruppi di apprendimento L2. Le attività sono pertanto articolate in modo progressivo e adattabile, con indicazioni specifiche sia per apprendenti di livello inferiore (PRE-A1) sia per quelli di livello superiore (A2). Le risorse sono concepite per essere flessibili, consentendo agli educatori di personalizzare le attività in base agli interessi, ai bisogni e ai background degli studenti, nonché al contesto sociolinguistico e culturale in cui si svolge l'apprendimento. Sono inoltre previste ulteriori indicazioni di adattamento in funzione della composizione del gruppo, della prospettiva di genere e della fascia d'età, con orientamenti specifici per studenti più giovani (11–13 anni) e più grandi (14–18 anni), ove opportuno.

Il Toolkit e la Game Bank sono attualmente disponibili in **inglese, italiano, spagnolo, svedese e greco**, garantendo un'ampia accessibilità e fruibilità in contesti educativi e culturali diversificati.

## 2.2 Caratteristiche e ambito del Toolkit e della Game Bank

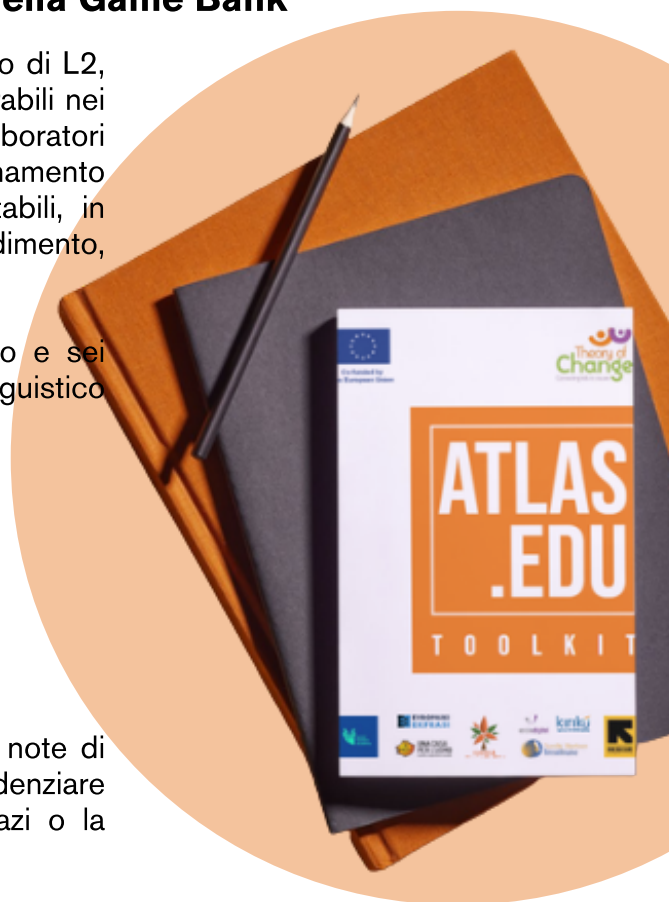
Il **Toolkit** non è concepito come un manuale autonomo di L2, bensì come un insieme complementare di attività integrabili nei percorsi di apprendimento linguistico, nei corsi o nei laboratori già esistenti. È progettato per arricchire l'insegnamento standard della L2 attraverso attività flessibili e adattabili, in grado di rispondere a diversi contesti di apprendimento, obiettivi formativi e profili degli studenti.

Il Toolkit comprende un quadro teorico e pedagogico e sei moduli tematici, ciascuno collegato a un ambito linguistico chiave:

- **Presentazione personale**
- **Scuola**
- **Cibo e bevande**
- **Abbigliamento e principali accessori**
- **Salute ed emozioni**
- **Città, quartiere e tempo libero**

All'interno del Toolkit vengono utilizzati simboli visivi e note di orientamento per facilitare la consultazione, evidenziare suggerimenti pedagogici e chiarire i materiali, gli spazi o la preparazione necessari per ciascuna attività.

Nel Toolkit vengono utilizzati simboli visivi e note di orientamento per agevolare la consultazione, evidenziare suggerimenti pedagogici e chiarire i materiali, gli spazi o la preparazione richiesti per ciascuna attività.



La **Game Bank** integra il Toolkit offrendo giochi supplementari allineati al livello A1 del QCER, con suggerimenti di adattamento ai livelli PRE-A1 o A2, ove pertinente. I giochi sono inoltre differenziati per fascia d'età (11-13 e 14-18 anni).

La Game Bank è organizzata in tre sezioni:

- **Giochi di socializzazione e icebreaker**, finalizzati a favorire la costruzione della fiducia e la coesione del gruppo
- **Giochi interculturali**, progettati per valorizzare e attivare i repertori linguistici e culturali degli studenti
- **Giochi linguistici**, che ampliano e rafforzano le attività proposte nel Toolkit

## 2.3 Quadro pedagogico

Sulla base dei risultati della ricerca, che hanno evidenziato come l'ambiente di apprendimento incida in modo determinante sugli esiti positivi del percorso educativo, il Toolkit e la Game Bank si fondano **sull'approccio Healing Classrooms (HC)**, che pone al centro la creazione di ambienti di apprendimento sicuri, accoglienti e inclusivi.

Tale approccio è particolarmente rilevante per bambini e adolescenti con background migratorio o in situazioni di vulnerabilità. Nel Toolkit, le metodologie suggerite offrono indicazioni pratiche per integrare questo approccio nelle attività scolastiche, promuovendo una didattica che tenga conto non solo dei contenuti accademici, ma anche del benessere emotivo e sociale degli studenti. L'approccio interculturale, che caratterizza la progettazione di tutte le attività, rappresenta un elemento essenziale di questa metodologia, garantendo la valorizzazione delle sensibilità e dell'unicità di ciascun partecipante. In questo modo, le Healing Classrooms non solo promuovono un ambiente di apprendimento più inclusivo e accogliente, ma contribuiscono anche alla costruzione di una comunità capace di arricchire le esperienze e le identità di ogni individuo.

L'approccio Healing Classrooms si concentra su cinque fattori protettivi chiave, particolarmente rilevanti per bambini e adolescenti con background migratorio e in condizioni di vulnerabilità: senso di controllo, senso di appartenenza, autostima, relazioni positive e stimolazione intellettuale. Tali aspetti sono fondamentali per creare un ambiente in cui gli studenti si sentano valorizzati, sviluppino relazioni positive e possano potenziare il proprio sviluppo cognitivo. L'integrazione di questi elementi nelle attività quotidiane contribuisce alla costruzione di ambienti di apprendimento efficaci e inclusivi, in cui ogni individuo è rispettato e accolto. Un contesto di apprendimento sicuro e supportivo risulta particolarmente benefico per gli studenti vulnerabili, in quanto favorisce la partecipazione attiva e il benessere emotivo.

Un elemento centrale del Toolkit e della Game Bank è il riconoscimento e la valorizzazione delle lingue d'origine e dei background culturali degli studenti. Ogni studente è considerato plurilingue, in linea con le linee guida europee che promuovono l'uso di tutte le lingue conosciute dall'individuo, sia nell'acquisizione di una seconda lingua o lingua straniera, sia nella comunicazione in contesti interculturali. La persona plurilingue non è intesa come la somma di più persone monolingua, bensì come un soggetto attivo che utilizza in modo fluido i propri repertori multilingui e interculturali per agire linguisticamente in diversi contesti sociali e culturali.

In coerenza con il Quadro di Riferimento per gli Approcci Plurali (CARAP), le attività mirano a:

- **Promuovere la consapevolezza plurilingue**
- **Favorire l'empatia, l'ascolto attivo e il pensiero critico**
- **Incoraggiare il riconoscimento della diversità come valore condiviso**

Per promuovere l'acquisizione del lessico e la comunicazione orale, il Toolkit adotta una metodologia ludica e centrata sul discente. Ispirandosi alle teorie dell'acquisizione linguistica, le attività sono progettate per svolgersi in ambienti motivanti, emotivamente coinvolgenti e a basso livello di ansia, in cui gli studenti possano partecipare attivamente e "dimenticare" di stare acquisendo una nuova lingua mentre giocano. Per gli adolescenti, in particolare, la connessione con la vita quotidiana e con compiti autentici risulta fondamentale.

In linea con gli approcci centrati sul discente, le attività mirano a:

- **Aumentare la motivazione e il coinvolgimento**
- **Stimolare il pensiero critico e astratto**
- **Favorire un'interazione significativa attraverso scenari realistici**

I giochi svolgono pertanto molteplici funzioni: supportano la socializzazione, rafforzano la consapevolezza interculturale e consolidano gli obiettivi di apprendimento linguistico in modo motivante e inclusivo.

### 3. IMPLEMENTAZIONE NEI PAESI PARTNER

L'implementazione del Toolkit e della Game Bank si è articolata in due fasi principali: una fase iniziale di Formazione dei Formatori (ToT) erogata dall'International Rescue Committee (IRC), seguita da attività di formazione a livello nazionale e implementazione realizzate dai partner di progetto nei rispettivi Paesi.

#### 3.1 Fase 1: Formazione ai formatori

Nel febbraio 2025, in occasione del Transnational Project Meeting tenutosi a Milano, l'International Rescue Committee (IRC) ha realizzato una **Formazione dei Formatori** finalizzata a introdurre le organizzazioni partner al Toolkit e alla Game Bank. Questa formazione aveva l'obiettivo di rafforzare la capacità dei partner di implementare e diffondere in modo autonomo la metodologia di progetto nei rispettivi contesti locali.

Successivamente alla formazione in presenza, IRC ha erogato ulteriori quattro sessioni formative online (due in inglese e due in italiano) per supportare ulteriormente lo staff dei partner. Tali sessioni si sono concentrate sull'applicazione pratica degli strumenti, sulle strategie di facilitazione e sull'adattamento del Toolkit a diversi contesti di apprendimento.

Complessivamente, in questa fase sono stati formati **59 professionisti delle organizzazioni partner**. Di questi, 39 partecipanti hanno completato sia la valutazione pre-formazione sia quella post-formazione (11 in presenza e 28 online). Per garantire l'anonimato, a ciascun partecipante è stato assegnato un codice identificativo univoco. A causa di lievi differenze tra i formati dei test in presenza e online, i risultati sono stati analizzati separatamente e successivamente aggregati.

I risultati di questa fase evidenziano un forte impatto formativo: l'**81,5%** dei partecipanti che ha completato entrambe le valutazioni ha mostrato un **incremento delle conoscenze**, come rilevato dal miglioramento dei punteggi nel test finale.

Questa fase ha preparato con successo i partner a svolgere un ruolo di moltiplicatori e ha garantito una comprensione condivisa del quadro pedagogico e degli strumenti del progetto.



**59**

**Professionisti** delle  
organizzazioni partner formati

**81.5%**



dei partecipanti che ha completato entrambe le valutazioni **ha mostrato un incremento delle conoscenze**, come evidenziato dal miglioramento dei punteggi nel test finale.

## 3.2 Fase 2: formazione a livello nazionale e implementazione

Ciascuna organizzazione partner ha poi realizzato attività formative a livello nazionale, adattando il Toolkit e la Game Bank ai propri contesti locali e ai gruppi target di riferimento. Pur nel rispetto di un quadro comune che ha orientato tutte le formazioni, i partner sono stati incoraggiati a personalizzare contenuti, esempi e modalità di erogazione in funzione delle esigenze locali e dei diversi contesti istituzionali.

Per garantire coerenza e comparabilità tra i diversi Paesi, l'**approccio di monitoraggio e valutazione è stato standardizzato**. Tutti i partner hanno utilizzato strumenti di monitoraggio, indicatori e strumenti di feedback comuni, consentendo una raccolta dati omogenea e facilitando un'analisi comparativa dei risultati a livello transnazionale. Tale quadro armonizzato ha assicurato la possibilità di confrontare in modo significativo gli esiti, pur mantenendo flessibilità nell'erogazione delle attività formative.

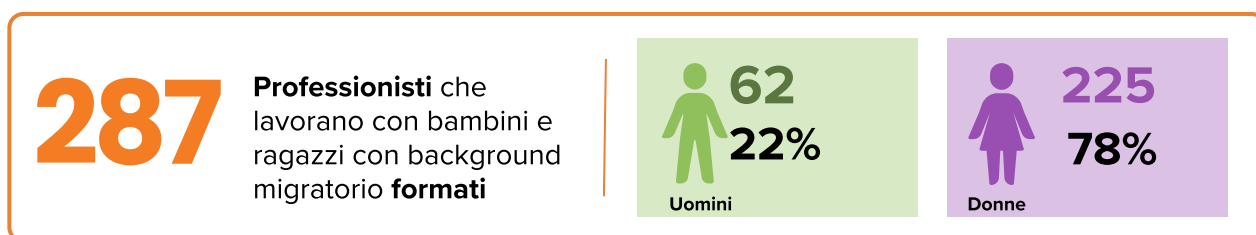
Le formazioni si sono rivolte a un'ampia gamma di professionisti che operano con bambini e adolescenti con background migratorio, tra cui:

- **Educatori formali** (insegnanti e formatori)
- **Professionisti attivi in contesti di apprendimento non formale e informale** (operatori giovanili, assistenti sociali, volontari)

L'obiettivo principale era fornire ai partecipanti strumenti e strategie pratiche per sostenere un apprendimento linguistico inclusivo, con particolare attenzione all'apprendimento socio-emotivo, alla competenza interculturale e agli approcci centrati sul discente.

Sebbene i workshop in presenza siano stati generalmente preferiti, sono state organizzate anche sessioni online al fine di garantire maggiore accessibilità e partecipazione.

## 3.3 Esiti e risultati della formazione



In Cipro, Grecia, Italia, Spagna e Svezia, le organizzazioni partner hanno realizzato complessivamente **32 sessioni formative, coinvolgendo 287 professionisti che operano con bambini e adolescenti con background migratorio**.

Questa ampia copertura geografica ha garantito che il Toolkit e la Game Bank fossero sperimentati e applicati in contesti educativi, culturali e istituzionali diversificati.

Nel complesso, le attività formative sono state valutate in modo molto positivo in tutti e cinque i Paesi. In particolare:

**92%** dei partecipanti ha dichiarato **un miglioramento elevato, significativo o moderato delle proprie conoscenze e competenze in relazione ai contenuti della formazione.**

**92%** ha inoltre indicato **un miglioramento nella capacità di promuovere l'interculturalità nel proprio lavoro con i minori.**

**88%** dei partecipanti ha dichiarato di sentirsi sicuro o molto sicuro nella propria capacità di **applicare almeno una delle strategie apprese nella pratica professionale quotidiana.**

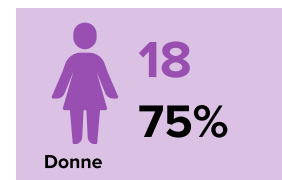
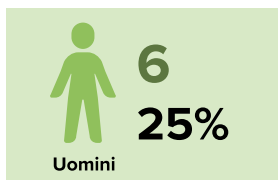


## 4. SCHEDE PAESE

### 4.1 CIPRO

**24**

**Professionisti** che operano con bambini e adolescenti con background migratorio **formati a Cipro**



A Cipro, le attività formative sono state realizzate da **CODECA**, coinvolgendo complessivamente 24 professionisti (6 uomini e 18 donne) che operano con bambini con background migratorio e le loro famiglie. I partecipanti includevano educatori, consulenti sociali, personale di assistenza, assistenti sociali e altri professionisti attivi nei servizi educativi, psicosociali e di accoglienza.

La selezione dei partecipanti ha privilegiato in modo mirato i professionisti direttamente impegnati nei centri di accoglienza e ospitalità, nonché coloro che forniscono supporto ricreativo, educativo e psicosociale. Assistenti sociali, personale di assistenza, consulenti sociali, psicologi ed educatori sono stati individuati come gruppi target prioritari, al fine di garantire che i contenuti della formazione potessero essere applicati in modo immediato e significativo nei contesti professionali quotidiani dei partecipanti. Questo approccio strategico ha rafforzato la pertinenza della formazione e favorito l'utilizzo concreto dell'ATLAS.EDU Toolkit e dell'ATLAS.LAB Game Bank nei servizi di prima linea.

Al termine delle formazioni, i partecipanti sono stati invitati a compilare un questionario online anonimo. Hanno risposto 23 partecipanti su 24:

**74%** dei partecipanti ha dichiarato di essere **soddisfatto o molto soddisfatto della formazione e delle competenze di facilitazione dei formatori.**

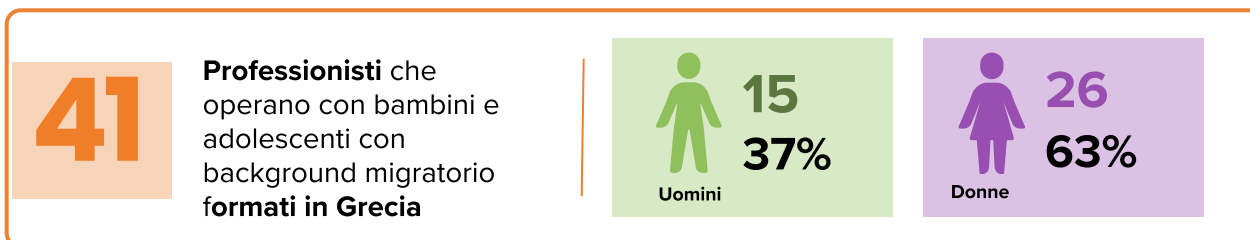
**96%** dei partecipanti ha riportato **un miglioramento nella capacità di promuovere l'interculturalità e nelle conoscenze e competenze relative ai temi trattati.**

**48%** dei partecipanti che ha completato il pre-test e il post-test ha evidenziato **un miglioramento delle proprie conoscenze.**



Il livello di soddisfazione complessivo è stato elevato: il 74% dei partecipanti ha dichiarato di essere soddisfatto o molto soddisfatto della formazione e delle competenze di facilitazione dei formatori. La maggior parte dei partecipanti ha riportato un miglioramento nella capacità di promuovere l'interculturalità (96%) e nelle conoscenze e competenze relative ai temi trattati (96%). Complessivamente, 23 partecipanti hanno completato sia il pre-test sia il post-test. Tra questi, il 48% ha evidenziato un incremento delle conoscenze.

## 4.2 GRECIA



In Grecia, le attività formative sono state realizzate da **European Expression** (Ευρωπαϊκή Έκφραση) e si sono rivolte a professionisti che operano con minori stranieri non accompagnati ad Atene, in particolare presso i centri di accoglienza di Kypseli e Inoi e negli appartamenti per l'autonomia semi-indipendente di Keas. Hanno partecipato complessivamente 41 professionisti (26 donne e 15 uomini), rappresentativi di diversi ruoli di prima linea, tra cui assistenti sociali, psicologi, tutori legali, avvocati e coordinatori di équipe.

I partecipanti sono stati selezionati in base al loro coinvolgimento diretto nei servizi di accoglienza, protezione e supporto educativo per minori con background migratorio. Tutti disponevano di qualifiche educative pertinenti e di una significativa esperienza sul campo, elementi che hanno favorito uno scambio tra pari attivo e un forte ancoraggio pratico della formazione. Le sessioni si sono concentrate sul rafforzamento delle competenze interculturali e sull'utilizzo pratico dell'ATLAS.EDU Toolkit e dell'ATLAS.LAB Game Bank nei contesti professionali quotidiani.

Al termine delle formazioni, i partecipanti sono stati invitati a compilare un questionario anonimo di soddisfazione post-formazione. Hanno risposto 40 partecipanti su 41:

**90%** dei partecipanti ha dichiarato di essere **soddisfatto o molto soddisfatto della formazione e delle competenze di facilitazione dei formatori.**

**90%** dei partecipanti ha riportato **un miglioramento nella capacità di promuovere l'interculturalità**

**98%** dei partecipanti che ha completato il pre-test e il post-test **ha evidenziato un miglioramento delle proprie conoscenze.**



Il livello di soddisfazione complessivo è stato elevato: il 90% dei rispondenti ha dichiarato di essere soddisfatto o molto soddisfatto della formazione e delle competenze di facilitazione dei formatori. La maggior parte dei partecipanti ha riportato un miglioramento nella capacità di promuovere l'interculturalità (90%). Su 40 partecipanti, 39 (pari a circa il 98%) hanno evidenziato un incremento dei punteggi relativi alle conoscenze tra la valutazione pre e post-formazione.

## 4.3 ITALIA

**103**

**Professionisti** che operano con bambini e adolescenti con background migratorio **formati in Italia**



**14**  
**14%**

Uomini



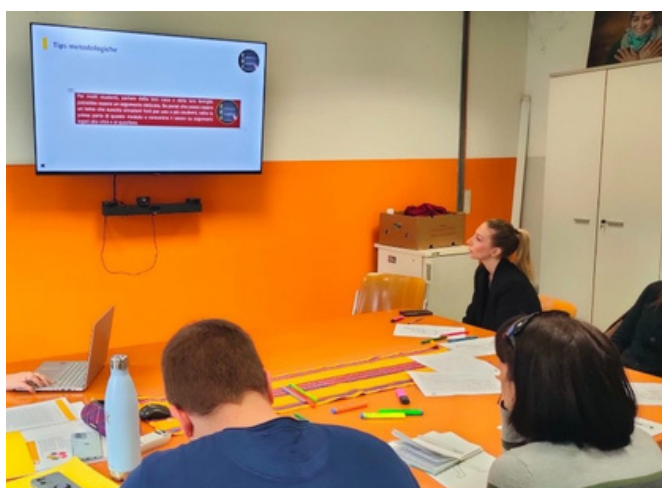
**89**  
**86%**

Donne

In Italia, le attività formative sono state realizzate da **Fondazione International Rescue Committee Italia ETS** (IRC Italia), **Kirikù Cooperativa Sociale** e **Una Casa per l'Uomo** (UCPU), concentrandosi su due principali aree geografiche: Milano e l'area di Venezia. Le formazioni hanno coinvolto professionisti e volontari che operano con adolescenti con background migratorio in contesti educativi sia formali sia informali.

A **Milano**, IRC Italia ha raggiunto 90 partecipanti con profili professionali diversificati, tra cui insegnanti, educatori, docenti di seconda lingua, volontari e project manager. Le attività formative hanno interessato un'ampia varietà di contesti, dalle scuole pubbliche alle organizzazioni di comunità e ai servizi territoriali. Sono stati formati quattro gruppi distinti: lo staff di Fondazione Verga, ONG che offre corsi di lingua italiana a studenti di recente arrivo; docenti di scuola secondaria di primo grado di un istituto comprensivo milanese; professionisti coordinati dall'Ufficio Coordinamento Insegnamento L2 del Comune di Milano; e membri della Rete Scuole Senza Permesso, rete di scuole attiva nell'area milanese. La collaborazione con queste reti consolidate ha consentito di raggiungere un pubblico ampio e di affrontare sia le sfide educative istituzionali sia quelle legate al contesto comunitario.

Nell'**area di Venezia**, IRC Italia ha collaborato con Una Casa per l'Uomo e Kirikù per formare 13 professionisti e volontari che operano con minori stranieri non accompagnati. L'iniziativa si è inserita nel solco della rete territoriale di organizzazioni di volontariato coordinata dai Servizi Sociali del Comune di Venezia. Una sessione formativa dedicata si è svolta a Mestre ed è stata adattata a partecipanti con una formazione formale limitata, ponendo particolare enfasi sulle attività pratiche della Game Bank per garantirne la pertinenza e l'immediata applicabilità.



Al termine delle formazioni, i partecipanti sono stati invitati a compilare un questionario online anonimo. Hanno risposto 58 partecipanti su 103:

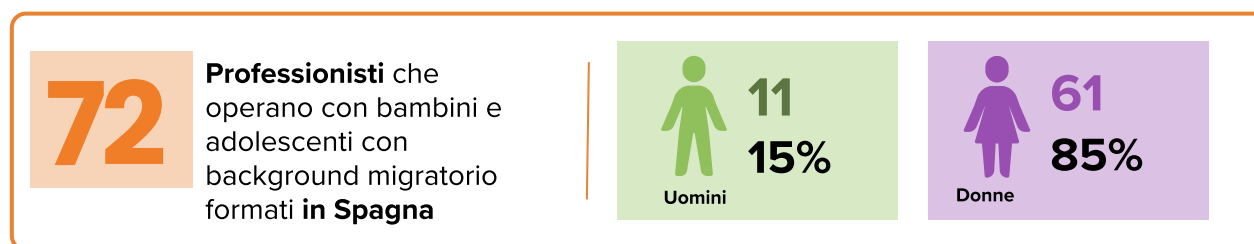
**90%** dei partecipanti ha dichiarato di **essere soddisfatto o molto soddisfatto della formazione e delle competenze di facilitazione dei formatori.**

**90%** dei partecipanti ha riportato **un miglioramento nella capacità di promuovere l'interculturalità**

**64%** dei partecipanti che ha completato il pre-test e il post-test ha evidenziato **un miglioramento delle proprie conoscenze.**

Il livello di soddisfazione complessivo è stato elevato: il 90% dei rispondenti ha dichiarato di essere soddisfatto o molto soddisfatto della formazione e delle competenze di facilitazione dei formatori. La maggior parte dei partecipanti ha riportato un miglioramento nella capacità di promuovere l'interculturalità (90%) e nelle conoscenze e competenze relative ai temi trattati (93%). I pre- e post-test completati da 45 partecipanti hanno evidenziato un incremento del 64% delle conoscenze.

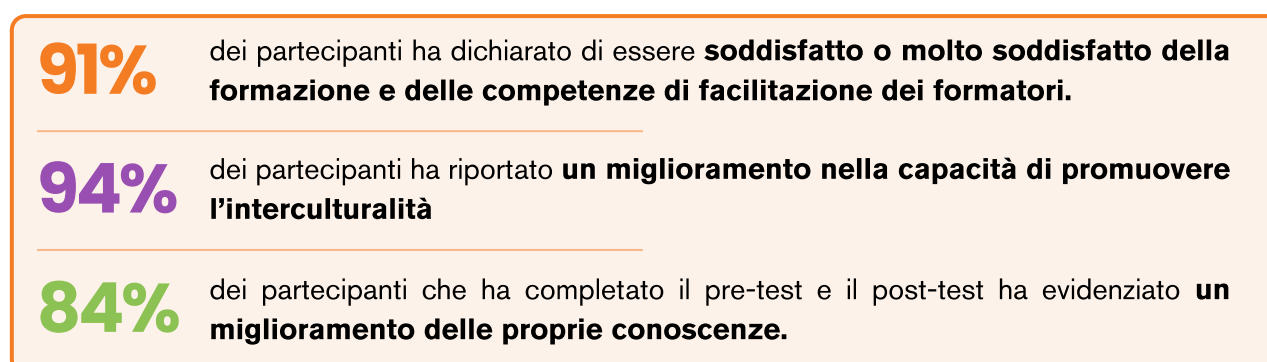
## 4.4 SPAGNA



In Spagna, le attività formative sono state realizzate da **Inercia Digital**, combinando modalità online e in presenza per raggiungere efficacemente partecipanti situati in diverse regioni, tra cui Huelva, Cadice e Jerez de la Frontera. È stata organizzata una sessione iniziale congiunta online per introdurre il quadro teorico dell'ATLAS.EDU Toolkit e dell'ATLAS.LAB Game Bank, seguita da incontri in presenza incentrati sull'applicazione pratica degli strumenti nei rispettivi contesti locali. Questo approccio ha consentito un coordinamento efficiente, garantendo al contempo un coinvolgimento diretto e operativo con i materiali.

Complessivamente, 72 professionisti hanno preso parte alle attività formative, superando l'obiettivo inizialmente previsto. I partecipanti includevano principalmente assistenti sociali, insegnanti e formatori attivi in istituzioni educative quali centri di istruzione e formazione professionale (VET), scuole secondarie, istituti superiori e università, spesso caratterizzate dalla presenza di un numero elevato di studenti provenienti dall'Africa subsahariana e dal Nord Africa. In particolare, Inercia Digital ha formato anche futuri insegnanti dell'Università di Huelva, realizzando due sessioni in presenza nella stessa giornata, dedicate sia agli aspetti teorici sia a quelli pratici dell'insegnamento dell'italiano o di altre lingue come seconda lingua a studenti con background migratorio.

Al termine delle formazioni, i partecipanti sono stati invitati a compilare un questionario online anonimo. Hanno risposto 64 partecipanti:



Il livello di soddisfazione complessivo è stato elevato: il 91% dei rispondenti ha dichiarato di essere soddisfatto o molto soddisfatto della formazione. La maggior parte dei partecipanti ha riportato un miglioramento nella capacità di promuovere l'interculturalità (94%) e nelle conoscenze e competenze relative ai temi trattati (98%).



I pre- e post-test sono stati completati da 57 partecipanti. I risultati evidenziano esiti formativi molto positivi, con l'84% dei partecipanti che ha dimostrato un incremento delle conoscenze. Nel complesso, i risultati emersi in Spagna sottolineano l'efficacia di un approccio formativo blended nel rafforzare le competenze interculturali, le abilità pratiche e la fiducia professionale sia degli operatori attualmente in servizio sia dei futuri professionisti dell'educazione che lavorano con studenti con background migratorio.

## 4.5 SVEZIA

**47**

**Professionisti** che operano con bambini e adolescenti con background migratorio **formati in Svezia**



**16**  
**34%**

Uomini



**31**  
**66%**

Donne

In Svezia, le attività formative sono state realizzate dal team di **Nordic Horizon**, adottando un approccio per fasi al fine di garantire allineamento e un'efficace diffusione. In una prima fase è stato formato lo staff interno, così da consolidare una comprensione condivisa dell'ATLAS.EDU Toolkit e dell'ATLAS.LAB Game Bank. Successivamente, operatori giovanili ed educatori sono stati coinvolti attraverso partenariati con organizzazioni di comunità e istituzioni educative locali.

Al termine delle formazioni, il feedback è stato raccolto tramite questionari somministrati sia online sia in presenza. Complessivamente, 30 partecipanti hanno fornito il proprio riscontro:

**90%**

dei partecipanti ha dichiarato di essere **soddisfatto o molto soddisfatto della formazione e delle competenze di facilitazione dei formatori.**

**94%**

dei partecipanti ha riportato **un miglioramento nella capacità di promuovere l'interculturalità**

**85%**

dei partecipanti che ha completato il pre-test e il post-test ha evidenziato **un miglioramento delle proprie conoscenze.**

Il livello di soddisfazione complessivo è stato elevato: il 90% dei rispondenti ha dichiarato di essere soddisfatto o molto soddisfatto della formazione.

La maggior parte dei partecipanti ha riportato un miglioramento nella capacità di promuovere l'interculturalità (94%). Inoltre, il 100% dei rispondenti ha indicato un incremento delle conoscenze e competenze relative ai temi oggetto della formazione.

I pre- e post-test sono stati completati rispettivamente da 28 partecipanti (pre-test) e 31 partecipanti (post-test), con 20 risposte abbinate analizzate utilizzando il framework della Theory of Change. I risultati evidenziano esiti formativi molto positivi: l'85% dei partecipanti ha dimostrato un miglioramento delle conoscenze relative ai metodi didattici basati sulla retorica, all'approccio Theory of Change e all'utilizzo efficace degli strumenti della Game Bank.



Nel complesso, i risultati provenienti dalla Svezia confermano l'efficacia di un approccio formativo graduale e basato sulla collaborazione partenariale nel rafforzare le competenze interculturali, le conoscenze e le capacità di applicazione critica tra educatori e operatori giovanili attivi in contesti multiculturali.

## 5. SFIDE E LEZIONI APPRESE

Il primo anno di implementazione dell'ATLAS.EDU Toolkit e dell'ATLAS.LAB Game Bank in Italia, Cipro, Grecia, Spagna e Svezia ha offerto spunti preziosi sia rispetto al potenziale sia rispetto alle sfide legate all'utilizzo di queste risorse in contesti educativi e sociali diversi. Sono emerse diverse lezioni chiave:

### 1. L'adattamento dei materiali è essenziale:

Gli approcci "one-size-fits-all" risultano inefficaci quando si lavora con giovani con background migratorio. Sebbene possa essere allettante considerare i "giovani con background migratorio" come un gruppo omogeneo, in realtà ogni gruppo porta con sé esperienze, risorse e sfide specifiche, influenzate da fattori quali il Paese di origine, la situazione familiare e il contesto attuale. Le attività educative devono pertanto essere adattate non solo a ciascun gruppo, ma anche a ogni singola sessione, tenendo conto dell'umore, dei livelli di energia o di eventuali eventi esterni che incidono sui partecipanti (ad esempio eventi locali o globali, ricorrenze culturali o religiose come il Ramadan). I materiali ATLAS.EDU e ATLAS.LAB dovrebbero essere considerati strumenti flessibili e aperti, che educatori e operatori devono personalizzare sulla base della conoscenza diretta dei partecipanti. Di conseguenza, una componente chiave della formazione rivolta agli educatori dovrebbe concentrarsi sulle competenze di applicazione pratica, incluse strategie per adattare i contenuti in tempo reale al fine di massimizzare il coinvolgimento e i risultati di apprendimento.

### 2. È necessaria una formazione complementare:

La formazione sul Toolkit e sul Game Bank, da sola, non è sufficiente. Educatori e operatori traggono beneficio da ulteriori percorsi formativi su approcci interculturali, protezione dell'infanzia e pratiche inclusive. Attività continuative di coaching e mentoring, nonché un supporto operativo durante l'implementazione concreta nei contesti locali, sono fondamentali per consolidare tali competenze. Questo approccio non solo rafforza fiducia e capacità professionali, ma garantisce anche che gli interventi siano sensibili ai bisogni e alle esperienze dei partecipanti.

### 3. Una forte collaborazione locale aumenta l'impatto:

La diffusione e l'adozione dei materiali ATLAS dipendono in larga misura dalla collaborazione con le reti locali già esistenti. Le partnership con scuole, università, ONG e amministrazioni comunali si sono dimostrate essenziali per il reclutamento dei partecipanti, l'adattamento al contesto e l'integrazione delle attività formative nelle strutture locali. Questo approccio collaborativo assicura che gli interventi siano pertinenti rispetto ai bisogni del territorio e sostenuti da istituzioni riconosciute, aumentando così accessibilità e sostenibilità.

### 4. Meccanismi di feedback continuo migliorano la qualità:

La raccolta regolare di feedback da parte di partecipanti, educatori e organizzazioni partner ha consentito ai team di perfezionare le attività e individuare in tempo reale criticità e buone pratiche. L'istituzione di meccanismi strutturati di riflessione e condivisione delle conoscenze tra educatori sostiene il miglioramento continuo e incoraggia un utilizzo innovativo dei materiali. Guardando al futuro, ci auguriamo che le esperienze e gli insegnamenti maturati durante questo primo anno possano orientare future repliche e processi di scaling dell'ATLAS.EDU Toolkit e dell'ATLAS.LAB Game Bank, sostenendo gli educatori nell'adattamento dei materiali ai contesti locali, nel rafforzamento delle partnership con scuole e organizzazioni della comunità e nel raggiungimento di un numero sempre maggiore di giovani con background migratorio in Europa.

## 6. RACCOMANDAZIONI E PROSSIMI PASSI

### 6.1 Raccomandazioni

Per garantire la sostenibilità e l'impatto a lungo termine dell'ATLAS.EDU Toolkit e dell'ATLAS.LAB Game Bank, si raccomanda di procedere verso una progressiva istituzionalizzazione dell'approccio all'interno dei quadri esistenti in materia di educazione e integrazione. L'integrazione della metodologia nei curricula di formazione degli insegnanti, nei programmi di sviluppo professionale e nelle strutture di educazione non formale ne rafforzerebbe la diffusione e ne garantirebbe l'applicazione continuativa oltre la durata del progetto. Il riconoscimento formale da parte delle autorità educative e l'inclusione nelle strategie nazionali di integrazione contribuirebbero ulteriormente a consolidarne la legittimità e la scalabilità.

Inoltre, le future implementazioni dovrebbero dare priorità a un rafforzamento complementare delle capacità di educatori e operatori. Sebbene il Toolkit e il Game Bank offrano risorse pratiche, la loro efficacia è massimizzata quando accompagnata da una formazione in comunicazione interculturale, approccio trauma-informed, protezione dell'infanzia e pedagogie inclusive. Un supporto strutturato di follow-up, inclusi percorsi di coaching, mentoring e opportunità di apprendimento tra pari, rafforzerebbe la fiducia e le competenze dei professionisti, promuovendo al contempo una qualità coerente nell'erogazione delle attività.

### 6.2 Prossimi passi

Nel breve periodo, la priorità dovrebbe essere posta sul consolidamento e sulla diffusione delle lezioni apprese durante la fase iniziale di implementazione. Ciò include la revisione e il perfezionamento dei materiali sviluppati fino ad oggi, nonché la produzione di risorse digitali complementari per favorirne una più ampia disseminazione e fornire un supporto continuo a educatori e insegnanti nella loro pratica quotidiana. Lo sviluppo di moduli di formazione digitali complementari e la loro integrazione nella piattaforma Theory of Change potrebbe migliorare significativamente l'accessibilità, garantire la continuità dell'apprendimento e sostenere un'adozione scalabile e sostenibile della metodologia ATLAS in diversi contesti educativi.

Nel lungo periodo, gli sforzi strategici di advocacy dovrebbero mirare a posizionare la metodologia ATLAS all'interno dei dibattiti politici nazionali ed europei in materia di educazione e integrazione dei migranti. L'espansione delle partnership ad altri Paesi e la realizzazione di ricerche longitudinali sui risultati degli studenti fornirebbero evidenze più solide in termini di impatto e sostenibilità. Tali azioni contribuirebbero a consolidare l'approccio ATLAS come modello replicabile e scalabile per la promozione dello sviluppo linguistico, dell'empowerment e dell'inclusione sociale tra bambini e adolescenti con background migratorio.