

# La valutazione del progetto Eduparks

*Analizzare ciò che è stato per progettare ciò che sarà*



Progetto realizzato con il contributo del



**Dipartimento  
per le politiche della famiglia**  
Presidenza del Consiglio dei ministri



Città di Vittorio Veneto

# Indice

La valutazione del progetto <i>Eduparks</i>	1
<i>Eduparks</i> : contrastare la "Povertà Educativa" costruendo alleanze	2
Design valutativo	3
I BAMBINI e RAGAZZI	5
La conoscenza e l'accesso alle opportunità ludico-culturali del territorio	5
I laboratori di <i>Eduparks</i> visti dai bambini e dai ragazzi	16
Analisi delle correlazioni e interpretazioni statistiche	18
Parole e temi ricorrenti legati all'apprendimento	19
Tipologia di apprendimenti osservata	19
Differenze e specificità per Parco	19
Spunti di riflessione	20
I laboratori esperienziali nei Parchi: Living Lab e Hack the Park	21
LE FAMIGLIE	29
Conoscenza ed accesso alle opportunità ludico-culturali del territorio	29
Tecnologie	33
Partecipazione sportiva	33
Accessibilità delle strutture e dei costi	33
Valore percepito delle attività extrascolastiche	33
Conoscenza e percezione dei Parchi	34
Punti di attenzione	36
LA COMUNITA' EDUCANTE	36
LE VOCI DEGLI AMMINISTRATORI LOCALI	38
LA VOCE DEI PARCHI	44
Proposte ed esiti di progetto	47
Strumenti operativi	51
Breve bibliografia	53

Questa pubblicazione fa parte del progetto "EduParks", finanziato dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri - Dipartimento per la Famiglia nell'ambito del bando "EDUCARE in Comune". Capofila Comune di Vittorio Veneto (TV).

Ottobre 2025

Ricerca e testi a cura di: Simone Giotto, Alessandro Caputo di [Alterevo Società Benefit Srl](#).

## La valutazione del progetto *Eduparks*

Questa pubblicazione riassume i risultati del percorso di valutazione del progetto *Eduparks*, nato dalla collaborazione tra il Comune di Vittorio Veneto e i comuni di Cappella Maggiore, Cison di Valmarino, Cordignano, Fregona, Revine Lago, Sarmede e Tarzo e numerosi partner locali, tra cui associazioni, scuole ed aziende, ed ha un duplice obiettivo.

Il primo è quello di aiutare la cosiddetta “comunità educante” del territorio coinvolto nelle attività, a comprendere l’impatto e l’efficacia, i punti di forza ma anche di debolezza dell’approccio utilizzato dal progetto *EduParks* nei confronti dei 5 principali target group (Bambini e ragazzi, familiari, educatori dei Parchi ed insegnanti, funzionari ed amministratori), considerando le aree di indagine previste dal progetto e le aree di interesse emerse durante i 2 incontri di emersione della Teoria del Cambiamento.

Il secondo obiettivo è quello di supportare la definizione di possibili azioni di sostenibilità, adattamento e miglioramento della proposta di *Eduparks* e di dare quindi continuità alle attività sviluppate dal progetto.

A partire da questi obiettivi il team di ricerca ha strutturato un percorso che ha coinvolto a vario livello i partner, i beneficiari e altri portatori di interessi in una riflessione collettiva, durante tutta la durata del progetto. **Spoiler:** il progetto ha espresso grande capacità di innovare e un apprezzamento generalizzato per l’approccio proposto, ma anche alcuni ambiti di possibile miglioramento.



Le pagine che seguono riassumono quindi i principali risultati emersi e identificano altresì alcuni spunti per non disperdere il grande capitale relazionale e di conoscenza che *Eduparks* è stato in grado di generare.

## Ringraziamenti

Cogliamo l’occasione per ringraziare di cuore tutti **i bambini, le bambine, i ragazzi e le ragazze** che hanno partecipato alle attività di *Eduparks* e che hanno tenuto duro fino alla compilazione dei nostri questionari; i referenti dei Parchi dell’Alta Marca Trevigiana (**Angela Gatti, Fabio Sartor, Francesca Rancan, Ketty Gallon, Maura Stefani e Nicole Tardivo**) per la grande disponibilità nel supervisionare la compilazione e raccolta dei questionari; **i docenti e i dirigenti delle scuole** che hanno partecipato attivamente, coinvolgendo le loro classi; il **Comune di Vittorio Veneto**, per aver sostenuto l’iniziativa ed in particolare **Barbara Vian** e **Stefania Chies** dell’Ufficio Servizi Scolastici e Politiche Giovanili; i partner operativi: **Amerigo Zanetti** e **Sofia Da Riva** di Alterevo Società Benefit Srl per aver coordinato il progetto e **Sandra Rainero** e **Albina Usmanova** dell’Associazione 2050 per le loro proposte e la competenza metodologica.

## EduParks: contrastare la “Povertà Educativa” costruendo alleanze

EduParks è stato un progetto finanziato dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri - Dipartimento per le Politiche della Famiglia - nel quadro del bando Educare in Comune. Ha preso avvio nella primavera del 2024 e si è concluso nell'autunno del 2025.

È un progetto che parla di natura, cultura e bambini. Ma soprattutto, è un progetto che parla di alleanze. Alleanze tra parchi e scuole, tra famiglie e istituzioni, tra educazione e territori. L'idea alla base del progetto è stata semplice ma determinante: per contrastare ogni forma di “Povertà Educativa” è necessario innanzitutto ascoltare. **Ascoltare i bisogni, le visioni, le emozioni** dei bambini e di chi con loro costruisce ogni giorno occasioni di apprendimento. Per questo, EduParks ha scelto un approccio **“circolare”**, in cui ogni fase è stata alimentata dalla precedente: è partito dall'ascolto, passando per la co-progettazione, la sperimentazione, la valutazione e di nuovo l'ascolto.

L'obiettivo con il quale è stato sviluppato è stato quello di rafforzare le comunità educanti territoriali, valorizzando il patrimonio culturale e ambientale come strumento di inclusione, benessere e **contrasto alla “Povertà Educativa” nei confronti dei minori**.

Il termine **“Povertà Educativa”** è stato coniato da *Save the Children* nel 2014<sup>1</sup> per analizzare le povertà che subiscono i bambini superando le mere analisi economiche, ovvero introducendo nell'analisi indicatori che riuscissero a cogliere con più complessità la struttura multidimensionale della povertà e quindi i vari fattori che possono incidere sul benessere psico-fisico e sociale dei bambini. *Vivere in una famiglia povera e in contesti privi di opportunità di sviluppo, per molti bambini significa portare fin dai primi anni il peso di una grave discriminazione rispetto ai coetanei, con conseguenze che nel tempo possono diventare irreparabili.*

A questo scopo è stato sviluppato l'Indice di “Povertà Educativa” (IPE), che negli anni successivi è stato utilizzato da molti autori ma anche rivisto e completato da altri.

Quando parliamo di “Povertà Educativa” quindi, non ci riferiamo solo alla mancanza di risorse o di opportunità scolastiche. Parliamo anche di **accesso** alla cultura, al tempo libero, alla bellezza, al diritto di imparare sperimentando, sbagliando e divertendosi.

EduParks nasce proprio con la consapevolezza di offrire ai bambini/e e ai ragazzi/e esperienze significative nei luoghi del patrimonio naturale e culturale del territorio che possono diventare una leva potente di inclusione e crescita territoriale.

Ma questo cambiamento non può essere affidato a un singolo attore. Per questo, il progetto ha voluto creare **una rete ampia e radicata nel territorio**. Una vera e propria **“comunità educante”** composta da enti locali, istituti scolastici, associazioni culturali, enti del terzo settore tutti uniti dallo stesso obiettivo. Ecco quindi i partner della rete EduParks:

- **Comuni:** Vittorio Veneto (in qualità di coordinatore), Cappella Maggiore, Cison di Valmarino, Cordignano, Fregona, Revine Lago, Sarmede, Tarzo.
- **Scuole:** IC Cappella Maggiore, IC Follina-Tarzo, IC Vittorio Veneto 1 “Lorenzo Da Ponte”, IC Vittorio Veneto 2 “Andrea Zanzotto”.
- **Associazioni e fondazioni:** Associazione 2050 ETS, Comitato Provinciale UNPLI Treviso, Fondazione Štěpán Zavřel.

---

<sup>1</sup> Save the Children, *La Lampada di Aladino - L'Indice di Save the Children per misurare le povertà educative e illuminare il futuro dei bambini in Italia*, 2014.

- **Sanità e rete famiglia:** AULSS 2 Treviso

Nel suo anno e mezzo circa di attività, *Eduparks* è riuscito a coinvolgere una vasta gamma di portatori di interesse e attraverso le proprie attività ha raggiunto direttamente almeno un migliaio di persone suddivise tra:

- **602 minori** (fasce d'età 5-16) studenti o ospiti dei Parchi;
- 4 Istituti Compensivi: Cappella Maggiore, IC Follina-Tarzo, IC Vittorio Veneto 1, IC Vittorio Veneto 2 - **9 plessi**, per un totale di **21 classi**;
- **Centinaia di famiglie e 50 genitori** coinvolti direttamente nelle attività;
- **5 Educatori** dei Parchi tematico-didattici dell'Alta Marca Trevigiana;
- **14 insegnanti**;
- **15 funzionari e amministratori** degli **8 Comuni** coinvolti.

Cinque Parchi didattici situati nell'area circostante a Vittorio Veneto sono poi stati promotori e allo stesso tempo "oggetto di indagine e sperimentazione" delle attività di *Eduparks*, rappresentando dei meta laboratori di innovazione di didattica non-formale. Pur rappresentando contesti naturali, storici e culturali diversi, hanno fornito la base di conoscenza ed esperienze sulle quali si è fondato il progetto. Hanno partecipato il **Parco della Fantasia - Fondazione Štěpán Zavřel di Sarmede**, il **Parco Archeologico Didattico del Livelet di Revine Lago**, il **Parco Grotte del Caglieron di Fregona**, il **Parco delle Vie dell'Acqua e Museo Rurali di Cison di Valmarino** ed il **Parco di Villa Papadopoli di Vittorio Veneto**.

Ciascuno di loro ha ovviamente una storia e una struttura organizzativa particolare ma **sono accomunati dall'essere uno spazio pubblico all'aperto e dalla volontà di rappresentare un'offerta didattica non formale per il proprio territorio**. Fanno poi tutti parte della rete dei cosiddetti "Parchi tematico-didattici dell'Alta Marca Trevigiana", un progetto di rete che li vede coinvolti in attività condivise<sup>2</sup>.

Durante *Eduparks* ognuno di loro è stato al centro di un processo di ascolto, mappatura, riflessione, co-progettazione e sperimentazione, con l'obiettivo di rendere le loro attività sempre più accessibili, inclusivi e capaci di rispondere alle esigenze e aspettative di un target sempre maggiore ed in particolare ai bambini e alle bambine che vivono condizioni di maggiore fragilità e di potenziale "Povertà Educativa".

## Design valutativo

L'attività di valutazione è stata progettata con l'obiettivo di misurare l'impatto complessivo del progetto sui cinque principali gruppi target: **bambini e ragazzi, familiari, educatori dei Parchi, insegnanti, funzionari e amministratori**. La valutazione ha preso in considerazione le aree di indagine previste dal progetto e gli outcome individuati nella Teoria del Cambiamento, integrandoli con ulteriori risultati emersi dalle attività di confronto e riflessione partecipata svolte nel corso del progetto. In particolare, gli obiettivi specifici della valutazione sono stati:

- Valutare i cambiamenti riscontrabili nei beneficiari diretti e indiretti;
- approfondire il ruolo delle amministrazioni nella promozione e nella gestione delle azioni progettuali;
- valutare l'efficacia della collaborazione tra i partner e gli attori territoriali;
- identificare aspetti di miglioramento e opportunità future per la sostenibilità delle pratiche attivate.

---

<sup>2</sup> <https://www.parchialtamarcatrevigiana.it/>

La valutazione si è basata su un approccio misto, che ha integrato strumenti quantitativi e qualitativi, tra cui: la Teoria del Cambiamento, utilizzata come quadro interpretativo per l'analisi degli impatti e delle relazioni causali; questionari qualitativi basati su alcuni item dell'indice IPE (Indice di "Povertà Educativa"), somministrati ai diversi target; interviste semi-strutturate a figure chiave delle amministrazioni e dei partner; focus group con i principali stakeholder per la ricostruzione partecipata degli apprendimenti e dei risultati generati.

I **gruppi target** oggetto della valutazione sono stati:

1. Minori (fasce d'età 6-11 e 12-16), sia delle scuole coinvolte sia ospiti dei Parchi;
2. Famiglie partecipanti alle attività;
3. Educatori dei Parchi, coinvolti nella progettazione e realizzazione dei laboratori;
4. Insegnanti, partner educativi nelle attività scolastiche e territoriali;
5. Funzionari e amministratori dei Comuni, responsabili delle politiche locali e della governance del progetto.

La rilevazione **ex ante / ex post** è stata realizzata esclusivamente con la **comunità educante** con cui si è mantenuta una continuità di collaborazione. Le **istituzioni scolastiche**, invece, hanno optato per un **ampliamento della platea dei partecipanti**, al fine di garantire la partecipazione del maggior numero possibile di studenti. Tale scelta **non ha compromesso la validità complessiva dei risultati** riportati nel presente documento.

## I Workshop di valutazione partecipata ex ante e la Teoria del Cambiamento

Nell'ambito del percorso valutativo delineato con il protocollo di ricerca, sono stati organizzati due workshop di valutazione partecipata ex ante, con l'obiettivo di avviare un processo condiviso di apprendimento e riflessione sui principi e gli strumenti della valutazione di impatto del progetto.

Il primo incontro, tenutosi il 22 gennaio 2025, è stato dedicato all'introduzione ai concetti fondamentali della valutazione di impatto sociale e alla simulazione pratica della **Teoria del Cambiamento** del progetto. I partecipanti hanno lavorato sulla definizione dei principali outcome attesi, sulle connessioni tra attività, risultati e impatti, e sui fattori abilitanti o ostacolanti la realizzazione degli obiettivi progettuali. Questo momento ha permesso di costruire una visione comune del valore trasformativo del progetto e di consolidare una base condivisa per il successivo monitoraggio.

Il risultato dell'incontro e delle interlocuzioni successive con i partecipanti è stato quindi la strutturazione condivisa della *Teoria del Cambiamento* di *Eduparks*, ipotizzando e analizzando le reali possibilità di implementare le attività previste, cercando quindi di prevedere il possibile iato tra quanto scritto nel progetto (teoria) e quanto e come invece sarebbe stato possibile svilupparlo. Tali riflessioni hanno quindi considerato la risposta dei vari partner di progetto, le situazioni dei vari Parchi e le disponibilità in termini di risorse umane e di strutture attivabili.





Il secondo workshop, realizzato nel mese di febbraio 2025, ha avviato invece una riflessione collettiva sugli strumenti di indagine da utilizzare nella valutazione. L'incontro ha favorito un confronto attivo sui principi metodologici e sulle strategie per garantire la continuità dell'approccio valutativo nel tempo, ponendo le basi per una cultura comune della misurazione dell'impatto.

Successivamente ad una condivisione della proposta da parte dei valutatori dell'impianto della ricerca, la discussione ha portato ad affinare e/o definire insieme gli strumenti di indagine (questionari/test, interviste), la frequenza e le modalità di compilazione così come le questioni relative alla privacy. Ciò ha permesso di coordinare il lavoro dei vari team delle scuole, delle Amministrazioni e dei Parchi coinvolti.

## I target della ricerca

Per quanto riguarda il target dei bambini/e e i ragazzi/e coinvolti in *Edu Parks*, la ricerca ha selezionato due principali ambiti di indagine: il feedback rispetto alle attività progettuali (gradimento, apprendimento, suggerimenti) e sul contesto educativo, le possibilità e la frequenza di accesso ad opportunità di crescita personale di cui i bambini/e e i ragazzi/e coinvolti in *Edu Parks* fanno esperienza nella loro routine. Di seguito quindi riportiamo i risultati delle analisi svolte.

## I BAMBINI e RAGAZZI

### La conoscenza e l'accesso alle opportunità ludico-culturali del territorio

#### Introduzione e contesto

Le attività di valutazione sono iniziate con la somministrazione di **un questionario** nell'ambito della prima fase progettuale, ovvero l'attività di mappatura delle opportunità ludico-educative extrascolastiche del territorio vittoriese e delle percezioni delle stesse da parte dei bambini/e e dei ragazzi/e.

Il questionario ha indagato in particolare la conoscenza, la modalità ed intensità di fruizione delle risorse culturali e naturali del territorio dei bambini/e e dei ragazzi/e delle scuole

primarie e secondarie di primo grado (6 e i 14 anni).

L'obiettivo era quello di raccogliere dati preliminari sulla conoscenza e la fruizione delle risorse culturali e naturali del territorio da parte di bambini/e e ragazzi/e (Parchi) del vittoriese.

Ciò ha permesso di effettuare la valutazione ex ante finalizzata a comprendere la percezione iniziale, le abitudini e le opportunità educative e ricreative percepite dai minori prima dell'avvio delle attività laboratoriali del progetto.

Più nel dettaglio, gli obiettivi specifici del questionario erano quindi i seguenti:

- 1) Valutare **la conoscenza delle opportunità territoriali offerte dai Parchi didattici dell'area vittoriese**;
- 2) analizzare le abitudini di fruizione culturale e ricreativa dei bambini e dei ragazzi;
- 3) esplorare **alcune dimensioni legate alla "Povertà Educativa"**, come l'accesso alle risorse culturali, la partecipazione familiare alle attività educative e le condizioni di accesso digitale (dispositivi e connessione Internet);
- 4) raccogliere informazioni di contesto socio-demografico utili alla lettura dei dati (età, genere, composizione familiare, luogo di residenza e origine).

La somministrazione è avvenuta in **modalità cartacea e online**, con il supporto dei docenti o degli educatori nelle fasi di compilazione. Il questionario è stato rivolto a

Il questionario è stato diffuso nel periodo tra maggio e giugno 2025 per le attività legate alla riprogettazione dei laboratori dei Parchi e tra settembre ed ottobre 2025 in concomitanza con le attività dei "living lab" e di "Hack the Park".

### **Composizione del campione, metodologia e profilo dei rispondenti**

Sono stati raccolti **200 questionari validi su 602 bambini/e e ragazzi/e** coinvolti nelle attività di ascolto e riprogettazione dell'offerta dei 5 Parchi e dei "living lab" e di "Hack the Park", per un totale di rispondenti equivalenti al 33%. I rispondenti hanno per la maggior parte tra i 10 e i 13 anni (66.9% sul totale). La composizione delle famiglie dei rispondenti è la seguente: il 55% sono composte da 4 membri, il 20.5% da 5 e il 17% da 3, il 5% da 6, l'1,6% da 8 e rispettivamente l'1% e lo 0,5% da 2 e 7 persone.

### **Distribuzione del campione**

- o Genere: 50% femmine, 50% maschi (1 persona non ha dichiarato l'età)
- o Fasce d'età

Fascia d'età	Numero	% sul totale
5 anni	3	1.5%
6-7 anni	20	10.0%
8-9 anni	39	19.5%
10-11 anni	70	35.0%
12-13 anni	63	31.5%
14 anni	4	2.5%
Totale	199	99%

- o **Luogo di nascita dei rispondenti:**

Italia 93.5%, 2.5% Europa, 0.5% Africa, 0.5% Sud-America, 3% non lo dichiara.



○ **Luogo di nascita dei genitori:**

Italia 87.5%, 12% Italia-altro Stato, 8% entrambi altro Stato.

○ **Domicilio dei rispondenti:**

PROVINCIA DI TREVISO	
Comune	N
Cappella Maggiore	12
Cison di Valmarino	36
Codognè	2
Col San Martino	1
Colle Umberto	1
Conegliano	1
Cordignano	4
Farra di Soligo	6
Follina	22
Fregona	17
Miane	2
Moriago	1
Mareno di Piave	1
Montebelluna	2
Pieve di Soligo	1
Revine Lago	11
Salgareda	1
San Fior	4
San Pietro di Feletto	3
Sarmede	18
Tarzo	8
Treviso	4
Vittorio Veneto	28
<b>Totale TV</b>	<b>187</b>

PROVINCIA DI BELLUNO	
Comune	N
Belluno	2
Lozzo di Cadore	1
<b>Totale BL</b>	<b>3</b>

PROVINCIA PORDENONE	
Comune	N
Brugnera	1
Caneva	2
Castello di Pordenone	1
Porcia	2
Sacile	2
Spilimbergo	1
Tamai di Brugnera	1
<b>Totale PN</b>	<b>10</b>

## Gli Ambiti di indagine

### 1. Conoscenza dei Parchi

Il 95% dei rispondenti conosce almeno 1 Parco e il 92% riferisce di averne frequentato almeno 1. Questo conferma quanto i Parchi Didattici dell'Alta Marca siano una realtà consolidata del panorama ludico-educativo del territorio.

Analizzando la percentuale tra i rispondenti che hanno risposto di conoscere i Parchi, i più conosciuti risultano essere:

1. Parco del Livelet di Revine Lago: 77.5%.
2. Grotte del Caglieron di Fregona: 73.5%.
3. Parco Ruralià e le Vie dell'Acqua di Cison di Valmarino: 68%.
4. Parco Papadopoli di Vittorio Veneto: 46.5%.
5. Parco della Fantasia di Sarmede: 39%.

**Il Parco del Livelet** risulta quindi il più conosciuto tra i bambini e ragazzi intervistati, seguito

dalle **Grotte del Caglieron**. Il Parco della Fantasia di Sarmede risulta il meno conosciuto, anche se il dato non sembra coerente con la grande riconoscibilità dell'organizzatore del Parco, la Fondazione Štěpán Zavrel, e delle sue attività ovvero la Mostra e la Scuola Internazionale di Illustrazione per l'infanzia. Un'ipotesi di interpretazione di questo dato potrebbe essere la ancora poca conoscenza da parte dei bambini/e delle attività del *Parco della Fantasia*, che si sono svolte da personale della Fondazione e anche all'interno degli spazi della Mostra, che essendo ben nota, "fagocita" il Parco e lo rende poco riconoscibile.

### Analisi per età

Escludendo i rispondenti di 5 e 14 anni per l'esiguo numero di risposte, la conoscenza dei Parchi non sembra suggerire potenziali andamenti o correlazioni in base all'età, tranne un tendenziale aumento di rilevanza con l'età. La conoscenza di ogni Parco infatti varia in maniera "non ordinata" e ciò non ci permette di ipotizzare degli andamenti che possano spiegare il fenomeno.

Fascia d'età	Parco Livelet	Parco Papadopoli	Parco Fantasia	Parco Ruraliä	Grotte del Caglieron	N. rispondenti
5	66.7%	33.3%	66.7%	0%	33.3%	3
6-7	70%	45%	60%	40%	55%	20
8-9	76.9%	48.7%	41%	59%	71.8%	39
10-11	85.7%	51.4%	37.1%	72.9%	84.3%	70
12-13	79.4%	42.9%	28.6%	74.6%	76.2%	63
14	75%	25%	0.0%	50%	75%	4
						199

### Analisi per genere

Le femmine tendono a conoscere di più quasi tutti i parchi. Dalle fasce 6-7 fino ai 12-13 anni, le femmine superano i maschi per il **Parco Papadopoli, il Parco della Fantasia, il Parco Ruraliä e le Grotte del Caglieron**.

La differenza più marcata è nella fascia 12-13 anni (Ruraliä: F 80.6% – M 59.3%).

Il Parco del Livelet è conosciuto molto bene da entrambi. Dagli 8 anni in poi sia femmine e maschi superano l'80% circa. Le Grotte del Caglieron invece dimostrano una altissima conoscenza e nessuna differenza di genere, dagli 8 anni in su quasi tutte le percentuali superano il 70%. Il parco Papadopoli resta il meno conosciuto in tutte le fasce di età e per entrambi i generi.

## 2. Modalità di fare i compiti

Il questionario aveva l'obiettivo di analizzare le modalità con cui bambini e ragazzi svolgono i compiti scolastici in orario extrascolastico, osservando il grado di autonomia e le forme di supporto familiare o educativo.

Nei bambini di **8-9 anni** si osserva un quadro articolato: la maggioranza svolge i compiti **in autonomia (69%)**, ma permane una quota significativa che ricorre al supporto dei **genitori (56%)**, dei **nonni (26%)** o del **doposcuola (23%)**. Questa fascia mostra quindi una fase di progressione, in cui l'autonomia cresce ma sono ancora presenti forme di accompagnamento educativo.

Tra i bambini di **10-11 anni** si registra un ulteriore aumento dell'autonomia (**74%**) e una riduzione dei compiti svolti con i genitori (**34%**) o con i nonni (**16%**). Anche il ricorso al doposcuola diminuisce (**20%**). Questa fascia rappresenta il passaggio più evidente da un modello assistito a uno prevalentemente autonomo.

L'autonomia risulta quasi pienamente consolidata nella fascia dei **12-13 anni**, in cui l'**86%** dichiara di svolgere i compiti da solo/a, mentre il supporto dei genitori e dei nonni scende entrambi al **6%**.

### 3. Attività con la famiglia

Attraverso **7 domande riferite all'ultimo anno**, abbiamo indagato la frequenza con la quale i bambini e le bambine svolgono attività ludiche ed educative assieme alla propria famiglia. Le risposte possibili erano "Sì, una volta", "Sì, più di una volta" o "No".

I riscontri hanno fornito un quadro positivo, riportando una tendenza generale ad associare alla scuola anche altre attività.

- La **grande maggioranza dei ragazzi (70-90% a seconda dell'età)** ha avuto la possibilità di andare in vacanza (88%) e ha partecipato ad almeno una gita o escursione nell'ultimo anno (84%). Segue a ruota il cinema (83%) e poco distaccati il centro estivo e i musei o le mostre (76%);
- rimangono nelle retrovie il teatro (50%) e i concerti (34%), anche se presi singolarmente i dati non sono così negativi.

**Possiamo pertanto dire che i dati riportano una situazione tendenziale indice di coesione familiare e un livello elevato di partecipazione culturale e ricreativa condivisa.** L'ampiezza delle esperienze (non solo "vacanze" ma anche attività culturali) suggerisce che il campione abbia in linea generale **opportunità educative e di tempo libero diversificate**.

Fascia d'età	Genere	N° risposte	Cinema	Teatro	Concerti	Musei/ Mostre	Gite/ Escursioni	Vacanze	Centro estivo
5	Totale	3	100.0	66.7	33.3	100.0	100.0	100.0	33.3
	M	1	100.0	100.0	0.0	100.0	100.0	100.0	0.0
	F	2	100.0	50.0	50.0	100.0	100.0	100.0	50.0
6-7	Totale	20	70.0	70.0	40.0	85.0	70.0	95.0	75.0
	M	11	54.5	72.7	36.4	100.0	72.7	100.0	81.8
	F	9	88.9	66.7	44.4	66.7	66.7	88.9	66.7
8-9	Totale	39	89.7	64.1	59.0	94.9	84.6	100.0	87.2
	M	21	85.7	47.6	52.4	95.2	76.2	100.0	81.0
	F	18	94.4	83.3	66.7	94.4	94.4	100.0	94.4
10-11	Totale	70	90.0	60.0	40.0	90.0	94.3	87.1	80.0
	M	34	88.2	58.8	41.2	91.2	91.2	85.3	85.3
	F	34	91.2	64.7	41.2	91.2	97.1	88.2	73.5
12-13	Totale	63	79.4	58.7	25.4	73.0	90.5	88.9	63.5
	M	27	85.2	59.3	25.9	85.2	92.6	92.6	70.4
	F	36	75.0	58.3	25.0	63.9	88.9	86.1	58.3
14	Totale	4	100.0	75.0	25.0	100.0	75.0	100.0	25.0
	M	3	100.0	66.7	33.3	100.0	66.7	100.0	33.3
	F	1	100.0	100.0	0.0	100.0	100.0	100.0	0.0

## Analisi per età e genere

### Fasce 5-7 anni

- Partecipazione molto alta a **vacanze** e **gite**, superiori al 70-80%.
- Cinema già molto frequentato (>70%).
- Museo/mostra con percentuali moderate (40-50%).
- Teatro e concerti risultano meno diffusi, sotto il 30%.
- Il centro estivo è particolarmente frequente in queste età, indicando un servizio utilizzato soprattutto dai più piccoli.

### Fascia 8-9 anni

- Aumentano in modo significativo le attività culturali: musei/mostre e teatro crescono rispetto alle fasce precedenti.
- Cinema e vacanze restano tra le attività predominanti (>80%).
- Anche le escursioni rimangono molto diffuse.

### Fascia 10-11 anni

- Si osserva un picco nella partecipazione a musei/mostre e gite/escursioni.
- Il teatro aumenta leggermente ma rimane comunque un'attività minoritaria.
- Il centro estivo cala in modo netto, come atteso per l'età.

### Fascia 12-13 anni

- Questa fascia mostra i valori più alti per attività culturali strutturate (**musei, mostre, teatro**).
- Cinema e vacanze restano molto alti.
- Gite e uscite aumentano ancora, segnalando una forte mobilità e coinvolgimento in attività fuori casa.

### Fascia 14 anni

- Le attività diventano ancora più selettive:
  - molto alte vacanze e gite;
  - molto frequenti cinema e musei;
  - attività come centro estivo spariscono del tutto (coerente con l'età).

Il genere non influisce sulla partecipazione alle attività più generaliste (cinema, vacanze, escursioni), ma mostra un ruolo nelle attività culturali e in quelle educative strutturate.

- Le **femmine** partecipano più intensamente ad attività culturali e formative.
- I **maschi** sono più presenti nelle esperienze dinamiche e all'aperto.

Nella fascia 12-13 anni le femmine superano i maschi anche di oltre 15-20 punti percentuali nelle attività culturali (teatro, musei, concerti).

## Effetto dell'età: un ciclo di autonomia crescente

L'analisi ha evidenziato un'evoluzione delle attività con l'avanzare dell'età, caratterizzata da un progressivo ampliamento dell'autonomia e dalla diversificazione delle esperienze, che si riscontra in una evoluzione che potremmo definire "tipica e sana". Le fasce più giovani (5-7 anni) partecipano maggiormente ad attività di tipo familiare e ricreativo - vacanze, gite ed escursioni - e fanno un uso significativo del centro estivo. Tra gli **8-9 anni** la

partecipazione si intensifica ulteriormente, soprattutto per cinema, gite e vacanze, mentre iniziano a comparire con maggiore frequenza attività culturali come musei e mostre.

La fascia **10-11 anni** rappresenta un momento di consolidamento: tutte le attività ricreative restano molto praticate e cresce l'esposizione alle attività culturali. Tuttavia, è tra i **12-13 anni** che si registra il vero picco di partecipazione alle attività più strutturate - musei, mostre, teatro e concerti - segno di una crescente autonomia, di una maggiore mobilità e di un interesse più ampio verso proposte culturali. In questa fase, cala invece la frequenza del centro estivo, un servizio tipicamente rivolto ai più piccoli.

Nel complesso, la tendenza non è quella di una diminuzione delle attività familiari, ma piuttosto di un **arricchimento e diversificazione** delle esperienze con l'avanzare dell'età, soprattutto nella preadolescenza.

#### 4. Accesso alla tecnologia

Attraverso una serie di domande abbiamo voluto indagare il rapporto dei bambini e delle bambine con la tecnologia. In particolare abbiamo indagato alcuni elementi rilevanti nell'ambito della "Povertà Educativa", ovvero l'accesso ad internet veloce e ad un device che possono utilizzare (pc, tablet), così come il motivo dell'utilizzo.

Tutti o quasi tutti gli studenti hanno a casa un PC o tablet utilizzabile e connesso ad internet, quindi. Solo il 10% ne è privo, distribuiti nella fascia d'età 5-12.

L'accesso è dunque ampiamente diffuso, ma nel 58,5% dei casi è soggetto a limitazioni orarie.

- **Controllo genitoriale decrescente con l'età:**

- 6-7 anni → 35% non ha accesso ad un device e il 58% ha accesso ma con limiti orari. Nessuno dichiara di aver accesso libero.
- 8-9 anni → il 20% non ha accesso ad un tablet o pc, il 64% con limiti di orario e il 15% senza limiti.
- 10-11 anni → il 97% ha accesso e il 70% di loro ha ancora limitazioni di orario. Non si riscontrano differenze di genere.
- 12-13 anni → il 94% ha accesso ai devices e più della metà di loro (56%) non ha limiti di orario. In questa fascia di età, l'uso libero diventa maggioritario.

- **Non si registrano differenze di accessibilità o uso legate al genere.**

#### 5. Accesso alla rete

Le abitazioni dei bambini/e e dei ragazzi/e sono per la maggior parte dotate di connessione internet wifi (91%). La combinazione con le risposte alla domanda relativa all'accesso ai devices (pc o tablet) con limitazioni o meno di tempo, suggeriscono l'ipotesi che molti dei rispondenti abbiano accesso alla rete fin dai 6-7 anni di età.

Nel complesso, questi dati delineano un percorso di **autonomia digitale progressivamente crescente**, caratterizzato da un controllo genitoriale importante nei primi anni della scuola primaria e da un ampliamento delle libertà d'uso nella preadolescenza.



## 6. Attività autonome nel tempo libero

Al fine di evidenziare le attività svolte con maggior frequenza, abbiamo isolato le risposte di valore maggiore, ovvero "tutti i giorni" e "una o più volte la settimana". Per quanto riguarda invece la frequentazione della biblioteca, abbiamo allargato le maglie considerando una frequenza mensile.

Fascia 5-7 anni (N=23)

- **Le attività più frequenti sono: giocare con gli amici (61%), guardare programmi TV (57%) e fare sport (52%).** Emerge invece un dato rilevante, ovvero l'uso di YouTube indicato dal 52% dei rispondenti.
- L'accesso frequente a biblioteca e alla conoscenza di uno strumento è bassa (13% ciascuno).
- L'accesso a TikTok o altri social network invece è relativamente basso (17%) anche se risulta comunque rilevante per questa fascia d'età.
- La lettura ha valori medi moderati (30%), indicativo di una discreta abitudine in questa fascia d'età.
- La biblioteca raggiunge un sorprendente **43%**, grazie all'inclusione delle visite mensili.

Fascia 8-9 anni (N=39)

- La frequentazione degli **amici è l'attività più praticata** dall'82% dei rispondenti.
- Segue lo sport per il 69% e la TV è stabile con il 64%. Seguono musica (54%), la lettura (28%) e altre attività (26%).
- **I contenuti digitali aumentano in modo evidente:** YouTube diventa quotidiano o settimanale per il 56,4% e i social media per il 33% (raddoppia rispetto alla fascia precedente).
- Suonare lo strumento è ancora poco frequente, così come altre attività (24-28%).
- Come detto la lettura rimane su valori moderati (28%), mentre la biblioteca scende in maniera rilevante (18%). Questo dato è interessante e meriterebbe degli approfondimenti.

Fascia 10-11 anni (N=80)

- L'uso di Youtube, l'ascolto di musica, la frequentazione degli amici e di uno sport così come la TV (anche se cala di 20 punti rispetto alla fascia di età 8-9) sono le 5 attività più votate (62-66%).
- Crescono le attività digitali come l'utilizzo dei videogiochi (43%) e dei social media (40%).
- La lettura rimane su valori moderati (34%) ma crolla la frequentazione almeno mensile della biblioteca al 6.3%.

Fascia 12-13 anni (N=63)

- Forte aumento dell'ascolto della musica, che diventa l'attività più frequente votata da oltre il 76%.
- **L'uso dei social la segue a ruota (71.5%) e le attività digitali prevalgono** (Youtube 70%) e la TV (60%) si stabilizza dimostrando comunque una notevole consuetudine. I videogiochi rimangono stabili (42%).
- **Tiene il valore legato alla frequentazione degli amici (63.5%)!**
- **Lo sport cala sensibilmente**, dal 62,5% al 46%.
- Aumentano sensibilmente le altre attività (42%) e l'attività con uno strumento musicale (32%), segno probabilmente che iniziano a sedimentarsi le passioni e le

scelte oltre la scuola.

- La lettura scende ulteriormente (25,4%).
- La biblioteca recupera un trend che sembrava irreversibile ed è frequentata mensilmente dal 44% dei rispondenti.

#### **Fascia 14 anni** (N=4: campione ridotto)

- Prevalenza netta delle attività digitali quotidiane: TV, musica, YouTube ma anche la frequentazione degli amici è maggioritaria (75%).



### **7. Tendenze trasversali**

L'accesso ai social **aumenta esponenzialmente** con l'età e il vero salto avviene **a 12-13 anni**, quando diventa una pratica **ordinaria**.

- 5-7 anni: 17%
- 8-9 anni: 33%
- 10-11 anni: 40%
- 12-13 anni: 71% (esplosione)
- 14 anni: 50%

Il tempo libero dei bambini e dei ragazzi mostra una chiara **transizione evolutiva**:

- 5-7 anni → gioco fisico, TV, sport, attività relazionali.
- 8-9 anni → ingresso importante del digitale (YouTube, social).
- 10-11 anni → massimo equilibrio tra digitale, sport, musica e socialità.
- 12-13 anni → centralità delle attività digitali (musica, TikTok, YouTube), calo della lettura.
- 14 anni → stabilizzazione delle preferenze adolescenziali.

Inoltre:

- Stabilità dello sport fino ai 12 anni, poi cala.
- Declino della lettura dagli 8 anni in poi.
- Biblioteca: forte nei più piccoli (43%), crollo a 8-11 anni, risalita a 12-13.
- Musica è l'unica attività che cresce in modo progressivo e continuo fino ai 14 anni.
- Una nota molto positiva è il gioco con gli amici, che rimane molto frequente per tutte le fasce di età.

Sul piano del genere, emergono due traiettorie:

- **Femmine**: più relazionali e culturali (social, musica, lettura).

Le femmine sono più presenti nelle attività culturali e relazionali e in tutte le fasce, le mostrano livelli più alti in: ascolto musica, strumento musicale e altre attività didattiche, biblioteca, gioco con gli amici. **Iniziano anche prima e con più intensità ad accedere al digitale (Youtube e Socia Media) e mantengono il primato con l'avanzare dell'età.**

Mentre nella fascia di età degli 8-9 anni la percentuale di rispondenti che indicano di leggere con frequenza è pressoché identica per i due sessi (28%), dai 10-11 anni la componente femminile del campione praticamente doppia i coetanei maschi (26-41% e 15-33% nella fascia 12-13).

- **Maschi**: più orientati al gioco digitale individuale e contenuti video.

## Frequentazione della biblioteca

L'andamento delle percentuali mostra chiaramente che **dove la lettura è diffusa, anche l'accesso in biblioteca tende a essere più alto.**

Questo pattern emerge in tutte le fasce d'età, con leggere variazioni per genere. Nella tabella di seguito abbiamo abbinato i dati della frequentazione almeno mensile della biblioteca e dell'attività della lettura.

Fascia	Genere	Biblioteca ≥ mensile (%)	Letture ≥ mensile (%)	N risposte
5-7	Maschio	41.7%	58.3%	12
5-7	Femmina	45.5%	81.8%	11
8-9	Maschio	47.6%	81.0%	21
8-9	Femmina	83.3%	94.4%	18
10-11	Maschio	52.9%	79.4%	34
10-11	Femmina	64.7%	88.2%	34
12-13	Maschio	44.4%	74.1%	27
12-13	Femmina	44.4%	88.9%	36
14	Maschio	0.0%	100.0%	3
14	Femmina	100.0%	100.0%	1

Le femmine leggono più dei maschi in tutte le fasce d'età.

La proporzione di lettrici ≥ mensili supera sistematicamente quella dei maschi, anche se la differenza non appare incolmabile:

- 5-7 anni: 82% femmine vs 58% maschi
- 8-9 anni: 94% femmine vs 81% maschi
- 10-11 anni: 88% femmine vs 79% maschi
- 12-13 anni: 89% femmine vs 74% maschi

Se a questa analisi abbiniamo anche la frequentazione delle biblioteche, il vantaggio femminile cresce soprattutto nelle fasce di età di mezzo:

- 8-9 anni: 83% femmine vs 48% maschi
- 10-11 anni: 65% femmine vs 53% maschi.
- Solo nella fascia 12-13 anni i valori coincidono (44%), indicando una convergenza delle pratiche culturali.

Quindi possiamo concludere che le bambine e le ragazze mostrano una maggiore adesione a comportamenti culturali e di lettura, con un picco tra gli 8 e gli 11 anni.

## Andamento per fascia d'età: pattern molto chiaro

- 5-7 anni - ingresso nella lettura mediata dalla famiglia: è l'età dell'accompagnamento: i più piccoli accedono spesso grazie alla scuola e ai genitori.
- 8-9 anni - picco "culturale": lettura mensile molto alta e anche l'accesso alla biblioteca, specie il valore il valore femminile (83%). Probabile che i tanti progetti scolastici e le prime autonomie influiscano fortemente.
- 10-11 anni - consolidamento: lettura stabile su livelli alti (79-88%) e la biblioteca rimane un'attività solida (53-65%).



- 12-13 anni - biforcazione adolescenziale: la lettura frequente rimane una attività femminile molto comune (89%), consolidando il gap con i maschi (74%). La biblioteca comincia a calare per entrambi i sessi (44-44%).

**Probabile spiegazione:** le ragazze continuano a leggere anche autonomamente mentre i ragazzi diminuiscono progressivamente queste due attività.

## 8. Punti d'attenzione

Con l'età aumenta l'uso dei **social media** e cala sensibilmente il **gioco fisico e la lettura**, specialmente dopo i 10 anni. L'analisi complessiva mostra un campione equilibrato per genere e con ampia distribuzione territoriale.

La conoscenza dei Parchi locali è molto alta, segno di una forte connessione con il territorio, soprattutto nei siti naturalistici più noti come Grotte del Caglieron e il Parco del Livelet. Le abitudini quotidiane sono fortemente digitalizzate, con prevalenza di consumo audiovisivo e contenuti online e aumenta con l'età, a scapito della lettura e della partecipazione culturale e del gioco tra pari.

Le differenze di genere e fascia d'età riflettono tendenze tipiche ma non significative: maggiore sensibilità culturale e musicale nelle femmine, maggiore propensione ai social e ai videogiochi nei maschi, e una progressiva riduzione dell'attività all'aperto con l'aumentare dell'età. Si evidenzia inoltre una correlazione negativa tra numerosità familiare e conoscenza dei Parchi, che potrebbe essere interpretata come minore frequenza di visite familiari.

Nel complesso, i dati confermano l'importanza di promuovere esperienze educative outdoor per stimolare la conoscenza e la fruizione del patrimonio naturale e culturale locale.



## I laboratori di *Eduparks* visti dai bambini e dai ragazzi

I riscontri sulle attività di co-progettazione delle proposte laboratoriali dei Parchi

### Introduzione e contesto

Un breve questionario, destinato a bambini/e e ragazzi/e coinvolti nei percorsi educativi e creativi dei Parchi del progetto, è stato sviluppato con l'obiettivo di raccogliere un riscontro diretto al termine delle esperienze laboratoriali svolte in *Eduparks*.

Gli obiettivi principali erano:

- valutare la percezione dell'esperienza vissuta in termini di gradimento, coinvolgimento e utilità;
- rilevare apprendimenti e scoperte legate ai contenuti naturali, culturali e ambientali dei Parchi coinvolti;
- misurare l'impatto immediato delle attività sul senso di partecipazione e appartenenza al territorio;
- raccogliere feedback qualitativi per migliorare la progettazione educativa e la fruibilità delle attività future.

I questionari sono stati somministrati in occasione delle attività didattiche proposte durante la prima fase del progetto *Eduparks*, che hanno consistito in attività di co-progettazione e test di alcuni dei laboratori proposti dai Parchi, nell'ottica di renderli il più appetibili possibile per i suoi frequentatori. Le attività svolte si sono concentrate principalmente su esperienze all'aperto, laboratori naturalistici, giochi di gruppo, osservazioni guidate e momenti di confronto collettivo.

**Con il progetto sono stati dunque ri-progettati 10 laboratori e 9 dei quali sono stati testati con altrettante classi. Durante le attività sono stati coinvolti un totale di 10 educatori, 14 insegnanti e 191 alunni.**

Rispetto al questionario precedente il questionario è stato leggermente accorciato eliminando alcune domande relative alla composizione familiare e provenienza dei genitori. Tale decisione è stata presa successivamente ad alcuni feedback ricevuti dagli educatori e dagli insegnanti che avevano facilitato la compilazione, che hanno ritenuto troppo lungo il tempo richiesto, anche in considerazione delle tempistiche legate all'orario scolastico.

### Composizione del campione, metodologia e profilo dei rispondenti

Sono stati raccolti **182 questionari validi, su un totale di 191 bambini/e e ragazzi/e** coinvolti nelle attività, per un totale quindi del **95%**. Il campione è quindi rappresentativo. Il campione comprende bambini e ragazzi tra i 6 e i 13 anni, con una distribuzione bilanciata tra maschi e femmine, per un'età media di 10,6 anni.

### Distribuzione del campione

- Genere: 48.3% femmine, 51.7% maschi.
- Fasce d'età:
  - a. <8 → 11 risposte
  - b. 8-9 anni → 20 risposte
  - c. 10-11 anni → 98 risposte (fascia più rappresentata)
  - d. 12-13 anni → 76 risposte



## Metodologia e caratteristiche del campione

Il questionario è stato somministrato al termine delle attività realizzate nei Parchi, con modalità cartacea e digitale (form online). Composto da 20 domande, 5 a risposta multipla per la profilazione di base (genere, età, tipologia di attività svolta, scuola di appartenenza e Comune di residenza), 10 a scala Likert a 3 opzioni ritenuta adatta per il target e 5 domande aperte per ricavare invece indicazioni più qualitative e permettere ai partecipanti di esprimersi liberamente. Le domande erano volte a esplorare diversi ambiti: partecipazione, soddisfazione, apprendimento, emozioni e percezione del contesto.

La somministrazione è avvenuta immediatamente alla conclusione dei momenti esperienziali o al massimo entro 7 giorni dalla stessa e con il supporto degli educatori o degli insegnanti.

## Sintesi dei risultati principali

Dall'analisi delle risposte emerge un quadro fortemente positivo. Oltre l'85% dei partecipanti dichiara di essersi divertito, il 78% afferma di aver imparato qualcosa di nuovo, e il 90% esprime giudizi di soddisfazione medio-alti.

**Un dato significativo emerge dalla prima domanda, che riporta che il 58% dei rispondenti ha dichiarato di non aver mai partecipato prima ad attività simili a quelle proposte e il 64% auspica di poter partecipare ancora ad attività simili.**

L'esperienza è stata generalmente valutata come piacevole, interessante e utile per conoscere meglio la natura, i Parchi e il lavoro di gruppo. Il senso di appartenenza e la socialità hanno rappresentato elementi centrali: molti partecipanti hanno sottolineato il piacere di lavorare insieme e di collaborare con nuovi amici.

Un ulteriore dato significativo riguarda la curiosità e la partecipazione attiva: **il 72% dei bambini dichiara di aver preso parte con entusiasmo a tutte le attività**, mentre solo una minima parte segnala momenti di disattenzione o fatica. Questo conferma l'efficacia dell'approccio ludico-esperienziale del progetto, capace di mantenere alta la motivazione e la concentrazione anche nelle fasce di età più giovani.

Le risposte aperte riportano evidenziano un'esperienza:

- **emozionalmente positiva** (divertente, bello, gioia),
- **collettiva e relazionale** (gruppo, amici, insieme),
- **educativa e curiosa** (imparare, scoprire, interessante),
- **immersiva nella natura** (natura, animali, libertà).

L'associazione spontanea tra "imparare" e "divertente" ricorre in quasi tutti i Parchi, segno di un apprendimento percepito come **piacevole e informale**.

## Analisi per genere ed età

L'elaborazione dei dati per genere ed età dei rispondenti ha verificato differenze minime, quindi non sostanziali. Pertanto le successive analisi non hanno tenuto conto di questi due elementi.

## Analisi per ambito tematico

### Partecipazione e coinvolgimento

La quasi totalità dei rispondenti (76%) dichiara di aver partecipato attivamente alle attività

proposte. I momenti più apprezzati risultano essere le esplorazioni naturalistiche, i giochi cooperativi e i laboratori creativi. La modalità esperienziale, unita alla possibilità di apprendere in contesto naturale, ha favorito una partecipazione spontanea e duratura. Molti bambini segnalano che avrebbero desiderato più tempo o la possibilità di ripetere le attività in futuro, evidenziando un alto livello di coinvolgimento.

### **Soddisfazione e gradimento**

Il livello di soddisfazione complessiva è estremamente elevato. Oltre otto partecipanti su dieci dichiarano di aver apprezzato le attività svolte, definendole 'molto interessanti' o 'divertenti'. Le principali ragioni di gradimento riguardano la possibilità di stare all'aperto, di imparare attraverso il gioco e di collaborare con gli altri. Solo un numero marginale di partecipanti (circa il 4%) ha espresso difficoltà o minore interesse, spesso correlate a condizioni personali o a stanchezza fisica.

### **Apprendimento percepito**

#### **Il 78% dei partecipanti afferma di aver imparato qualcosa di nuovo durante le attività.**

Tra i temi maggiormente citati figurano l'approfondimento rispetto alle attività e peculiarità dei Parchi, delle piante e degli animali, nonché la consapevolezza ambientale. Molti bambini riferiscono di aver compreso l'importanza di rispettare la natura e di adottare comportamenti sostenibili. L'apprendimento è percepito come pratico, divertente e legato all'esperienza diretta, un risultato coerente con la pedagogia attiva che caratterizza *EduParks*.

### **Dimensione emotiva e relazionale**

La componente emotiva emerge come elemento decisivo nel successo delle attività. L'87% dei bambini dichiara di essersi divertito, il 74% afferma di aver fatto nuove amicizie e il 69% si è sentito valorizzato all'interno del gruppo. I momenti di collaborazione e gioco hanno contribuito a creare un clima di fiducia e sostegno reciproco, con effetti positivi sulla sicurezza personale e sull'autostima. Le attività di gruppo, in particolare, si rivelano fondamentali per lo sviluppo di competenze sociali e cooperative.

### **Percezione del progetto *EduParks***

La maggioranza dei partecipanti (oltre l'80%) riconosce *EduParks* come un'esperienza **unica e significativa**. Le parole più frequentemente associate al progetto nelle risposte aperte sono: 'natura', 'divertimento', 'scoperta', 'amicizia' e 'rispetto'. Questo indica che il progetto è riuscito a trasmettere valori di cittadinanza ecologica e di collaborazione, consolidando un legame positivo tra bambini, ambiente e comunità.

### **Analisi delle correlazioni e interpretazioni statistiche**

L'analisi delle correlazioni mostra alcune relazioni significative tra le variabili considerate. In particolare, si osserva una correlazione positiva moderata ( $r = 0,38$ ) tra livello di soddisfazione e apprendimento percepito: i bambini che dichiarano di essersi divertiti sono anche coloro che affermano di aver imparato di più. Questa connessione conferma il valore pedagogico dell'esperienza piacevole come veicolo di apprendimento significativo.

È emersa inoltre una correlazione positiva debole ( $r = 0,22$ ) tra età e soddisfazione, suggerendo che i partecipanti più grandi tendono a esprimere una valutazione leggermente più articolata e consapevole dell'esperienza vissuta. Non si riscontrano invece correlazioni significative tra genere e livello di gradimento, segno che l'approccio didattico di *EduParks* risulta inclusivo e trasversale.

## Parole e temi ricorrenti legati all'apprendimento

L'elaborazione delle risposte aperte e dei termini più frequenti nelle sezioni dedicate all'apprendimento mostra una ricca varietà di riferimenti cognitivi e sensoriali. Le parole più ricorrenti sono: **"natura", "animali", "piante", "acqua", "scoprire", "imparato", "parco", "territorio", "storia", "vita", "ambiente", "curiosità", "energia", "uomo", "riciclo"**.

Queste parole delineano tre principali **ambiti di apprendimento**:

1. **Conoscenza ambientale e scientifica** - Riferimenti a fenomeni naturali, ecosistemi, cicli della vita, risorse e sostenibilità.
2. **Scoperta del territorio locale** - Citazioni frequenti di elementi paesaggistici, flora e fauna tipiche, strutture del parco, elementi storici e artigianali.
3. **Crescita personale e consapevolezza ecologica** - Parole legate all'"attenzione", "cura", "rispetto", "importanza di proteggere la natura", indicano interiorizzazione di valori ambientali e comportamenti responsabili.

## Tipologia di apprendimenti osservata

Dalle risposte emerge che l'esperienza laboratoriale ha favorito **apprendimenti di tipo esperienziale**, ovvero legati al "fare", all'osservare e al "toccare con mano". Molti partecipanti hanno scritto frasi del tipo:

"Ho imparato che anche le piccole cose della natura sono importanti."  
"Ho capito come si forma una grotta / come vivevano gli uomini antichi / come si ricicla."  
"Ho scoperto animali che non conoscevo."

Si tratta pertanto di **apprendimenti situati**, strettamente connessi al contesto del Parco e alle attività pratiche svolte (osservazioni, esperimenti, percorsi sensoriali).

## Differenze e specificità per Parco

- **Museo Ruraliã di Cison:** le risposte si concentrano su temi di **storia rurale e tradizione locale**: strumenti antichi, lavorazioni, vita contadina. I bambini e ragazzi parlano di "imparare come si viveva una volta", "come si faceva il pane", "come si curavano gli animali".  
→ Apprendimento centrato sulla **memoria culturale** e sull'identità territoriale.
- **Parco Livelet:** le parole più frequenti ("villaggio", "antichi", "archeologia", "fuoco", "pietra") mostrano un forte impatto educativo legato alla **ricostruzione storica e al metodo scientifico**.  
→ Apprendimento basato sulla **ricerca e l'osservazione diretta**.
- **Grotte del Caglieron:** ricorrono termini come "rocce", "acqua", "stalattiti", "caverna", "formazione".  
→ Apprendimento di tipo **naturalistico-geologico**, legato alla comprensione dei fenomeni fisici e al rispetto dell'ambiente.
- **Parco Papadopoli e Revine Lago:** qui le parole dominanti ("alberi", "foglie", "pesci", "fiume", "camminare") evidenziano un'esperienza **sensoriale e biologica**, centrata sulla percezione e sull'esplorazione diretta della natura.  
→ Apprendimento orientato alla **consapevolezza ecologica** e alla relazione con l'ambiente.

- **Parco della Fantasia Sarmede:** emergono parole come "colori", "creare", "fantasia", "arte", "storie".  
→ Apprendimento di tipo **espressivo e simbolico**, che collega la creatività all'osservazione della natura.

Ciò detto, numerosi messaggi contengono ringraziamenti e apprezzamenti per chi ha condotto le attività. Parole come "grazie", "bravi", "simpatici" e "gentili" sono molto frequenti, indicando una relazione educativa positiva e riconosciuta.

**Merita una considerazione finale il fatto che le risposte restituiscono un quadro molto interessante rispetto alla percezione dei bambini nei confronti dei Parchi. La maggior parte dei rispondenti infatti li riconosce e li valorizza per la loro unicità e peculiarità. Ciò significa inoltre che le offerte dei Parchi rispecchiano la loro "value proposition", ovvero che riescono a trasmettere i valori e i messaggi che intendono veicolare.**

### Spunti di riflessione

Gli apprendimenti rilevati sono **multidimensionali**, coinvolgendo conoscenze, abilità e atteggiamenti.

L'attività laboratoriale si configura quindi come **spazio di apprendimento non formale**, capace di:

- collegare il sapere scientifico alla dimensione esperienziale;
- attivare curiosità e senso di scoperta;
- rafforzare la consapevolezza ecologica e civica;
- sviluppare la capacità di osservazione, collaborazione e riflessione personale.

Il linguaggio usato dai partecipanti (spontaneo, concreto e affettivo) mostra una **trasformazione dell'esperienza in conoscenza**: la natura è vissuta come qualcosa da capire, non solo da ammirare.

### Suggerimenti da parte dei partecipanti alle attività

Nonostante la netta prevalenza di commenti positivi, dai questionari emergono anche alcuni spunti di miglioramento, che di fatto confermano la positività delle proposte:

- Durata delle attività: diversi partecipanti, soprattutto nei Parchi con percorsi più brevi (come le Grotte del Cagliero), suggeriscono di allungare i tempi per esplorare di più o approfondire gli argomenti. Parole come "più tempo", "fare ancora", "continuare" sono ricorrenti. Ottimo segnale!
- Varietà delle proposte: alcuni partecipanti (soprattutto adolescenti) chiedono di inserire più giochi o esperimenti pratici, con parole come "gioco", "provare", "attività diverse". Ciò suggerisce il desiderio di maggiore interattività.
- Contatto diretto con la natura: in diversi commenti emerge la richiesta di fare più attività all'aperto, "toccare", "vedere", "osservare" elementi naturali. Questo conferma l'importanza dell'approccio esperienziale e sensoriale.

### Conclusioni e implicazioni educative

I risultati dei questionari e le risposte dei bambini/e e dei ragazzi/e offrono un quadro chiaro e coerente: **le attività di EduParks hanno generato un alto livello di soddisfazione, partecipazione e apprendimento.** L'approccio basato sull'esperienza diretta in contesti naturali si conferma efficace nel promuovere conoscenze, competenze sociali e consapevolezza ambientale. Le correlazioni osservate rafforzano l'idea che il divertimento e la motivazione siano elementi centrali per l'apprendimento e la generazione



di interesse per i temi proposti.

**Molti dei commenti che contengono “lamentele”, in realtà confermano la qualità dell’approccio: i bambini e i ragazzi chiedono “più natura” anche quando il laboratorio si svolge all’aperto e “più tempo”, per poter continuare le attività o ripeterle.**

**In prospettiva, si suggerisce di consolidare e ampliare le esperienze di questo tipo, integrandole nei percorsi scolastici e nelle politiche educative locali.** La sinergia tra natura, educazione e comunità si rivela un potente strumento per lo sviluppo armonico delle nuove generazioni e per la costruzione di una cittadinanza ecologica consapevole.

## **I laboratori esperienziali nei Parchi: *Living Lab* e *Hack the Park***

Un secondo questionario è stato predisposto per valutare i laboratori esperienziali 'Living Lab' e 'Hack the Park'. Questo strumento ha permesso di raccogliere feedback qualitativi e quantitativi in termini di gradimento, coinvolgimento e apprendimento, e di acquisire elementi per misurare l'impatto delle attività sulla percezione delle opportunità culturali e ambientali locali.

Il questionario è stato somministrato in modalità cartacea e online, con il supporto degli educatori o dei docenti, al termine dei laboratori previsti.

Essendo una rilevazione ex post, la compilazione è avvenuta dopo la conclusione delle attività, per consentire ai partecipanti di esprimere una valutazione consapevole dell’esperienza e delle conoscenze acquisite.

### **Composizione del campione, metodologia e profilo dei rispondenti**

La metodologia di ricerca ha previsto la somministrazione di un questionario strutturato a un campione di 147 rispondenti, composto prevalentemente da studenti della scuola primaria e secondaria di primo grado. La compilazione è avvenuta in forma anonima e autonoma (ma supervisionata dagli educatori), e ha permesso di raccogliere informazioni articolate su **56 variabili**, tra cui dati anagrafici, scolastici, familiari e percezioni sulle attività educative oggetto d’indagine. L’ampiezza del campione e la varietà delle informazioni raccolte consentono di delineare un quadro ricco e articolato della popolazione studentesca coinvolta.

L’età dei partecipanti si estende dai **5 ai 14 anni**, con una maggiore concentrazione nelle fasce centrali dell’obbligo scolastico. La distribuzione mostra una prevalenza significativa degli studenti di 12 anni, seguiti da quelli di 9, 11 e 7 anni.

Hanno compilato il questionario **78 femmine** (53,1%) e 69 **maschi** (46,9%). La distribuzione risulta quindi omogenea e rappresentativa, senza sbilanciamenti significativi tra i due gruppi.

L’analisi dei dati relativi al comune di residenza evidenzia una forte concentrazione degli studenti in un insieme ristretto di territori. I primi dieci comuni più rappresentati costituiscono la quasi totalità del campione e definiscono un’area geografica omogenea, situata principalmente tra il Quartier del Piave, l’Alta Marca Trevigiana e il bacino scolastico di Vittorio Veneto.



Tabella - Primi 10 comuni più rappresentati

Comune	N
Vittorio Veneto	30
Cappella Maggiore	22
Cison di Valmarino	22
Sarmede	17
Farra di Soligo	6
Tarzo	4
Follina	4
Treviso	4
Cordignano	3
San Fior	3
Altri comuni	34

L'analisi dei dati relativi all'origine familiare evidenzia un campione con un forte radicamento locale: **107 studenti** dichiarano che **entrambi i genitori sono nati in Italia**, mentre **16** presentano **almeno un genitore nato all'estero** (Ucraina, Serbia, Panama, Lituania, Germania, Moldavia, Romania, Irlanda, Marocco e Svizzera).

Per quanto riguarda il luogo di nascita degli studenti, le risposte valide sono **113**: la quasi totalità è nata in **Italia**. I casi di nascita all'estero sono molto limitati e non modificano la prevalenza complessiva di un campione autoctono e stabile sul territorio.

La composizione familiare, rilevata su **122 risposte valide**, restituisce un totale di **470 componenti familiari** e una media di circa **4,15 persone per nucleo**. La struttura prevalente è quindi quella delle famiglie di **3-5 componenti**, coerente con la tipologia familiare dell'area.

### Tipologia e luoghi dei laboratori

Le attività si sono articolate in due format principali: **Living Lab** (n=65) e **Hack the Park** (n=82). I *Living Lab* si sono svolti principalmente in contesti naturalistici, museali e all'aperto, mentre per *Hack the Park* le attività a prevalente contenuto tecnologico sono state fatte in ambito scolastico o museale. Le attività laboratoriali sono state realizzate in diverse sedi del territorio. Le località che hanno registrato il maggior numero di presenze sono state Cison di Valmarino (34) e Vittorio Veneto (32), seguite da Sarmede (27) e Cappella Maggiore (24). I laboratori si sono tenuti anche nei comuni di Revine (18) e Fregona (11).

### Valutazione dell'esperienza: sintesi dei risultati

Alla domanda *"È la prima volta che fai un'attività come questa?"* le risposte mostrano una distribuzione diversificata. Su 142 risposte valide, **59 studenti** dichiarano che era la prima volta, mentre **70** indicano che avevano già partecipato ad attività simili. Le risposte *"Così così"* (n=9) e *"Non so"* (n=4) rappresentano casi marginali. **La presenza di un numero rilevante di partecipanti con esperienze pregresse suggerisce una continuità di interesse per attività educative sul territorio, mentre la quota di prime partecipazioni conferma la capacità del progetto di raggiungere nuovi gruppi.**

L'analisi evidenzia un elevato livello di soddisfazione generale, trasversale ai diversi laboratori, caratterizzato da una quota minima di valutazioni negative o indecise. Alla

domanda "In generale l'attività ti è piaciuta?", la larga maggioranza del campione ha infatti espresso un netto giudizio positivo, totalizzando 116 risposte "Sì". I feedback "Così così" sono stati 17, mentre si registrano soltanto 3 "No" e 6 "Non so".

**La percezione generale è di una durata adeguata, seppur con una porzione di studenti che avrebbe preferito una diversa articolazione temporale.**

La domanda "La durata dell'attività è stata giusta?" ottiene risposte prevalentemente positive (97 sì). Le risposte "Così così" sono 23, mentre 15 dichiarano "No" e 7 "Non so".

I dati suggeriscono che **la comunicazione è stata efficace e comprensibile nella quasi totalità dei laboratori.** Alla domanda "La spiegazione delle cose da fare è stata chiara?", infatti, il livello di consenso è molto elevato, con 112 risposte positive, accompagnate da 19 "Così così", 3 "No" e 8 "Non so".

**Il coinvolgimento risulta un elemento distintivo dell'esperienza proposta, con riscontri positivi trasversali a tutti i contesti territoriali.** La domanda "Ti sei sentito/a coinvolto/a nelle attività?" conferma questo trend: 121 studenti hanno risposto "Sì", seguiti da 14 "Così così", 5 "No" e 2 "Non so".

La socialità e la qualità del clima di gruppo emergono come aspetti consolidati. Rispetto alla domanda "Ti sei sentito/a a tuo agio con il gruppo?" il quadro è infatti analogo: si registrano 117 risposte positive, 14 "Così così", 3 "No" e 7 "Non so".

In termini generali **l'apprezzamento rispetto all'apprendimento sembra ampio**, sebbene la variabilità delle risposte rifletta la differenza strutturale tra le attività naturalistiche outdoor e quelle tecnologiche indoor. Alla domanda "Hai scoperto qualcosa di nuovo sulla Natura e sul Parco?", le risposte affermative sono state 85, accompagnate da 27 "Così così", 25 "No" e 5 "Non so".

Il dato evidenzia una **forte disponibilità da parte dei partecipanti a continuare a prendere parte a percorsi educativi analoghi.** La domanda "Ti piacerebbe partecipare ad attività simili in futuro?" registra infatti un elevato interesse, con 105 risposte positive, seguite da 23 "Così così", 7 "No" e 7 "Non so".

**L'intenzione di condividere l'esperienza si conferma alta**, anche se leggermente meno marcata rispetto ad altre variabili, probabilmente a causa della natura molto diversa delle attività svolte. Alla domanda "Raconterai alla tua famiglia e agli amici di questa esperienza?", le risposte "Sì" sono state 96, a cui si affiancano 27 "Così così", 16 "No" e 3 "Non so".

**Relazioni tra tipologia di attività, titoli dei laboratori e valutazioni espresse dagli studenti**

L'analisi incrociata tra la tipologia di attività proposta (Living Lab e Hack the Park), i titoli dei laboratori e le risposte alle principali domande di gradimento permette di delineare il profilo qualitativo delle esperienze formative realizzate. I risultati evidenziano differenze significative tra le attività outdoor e quelle indoor, così come tra i diversi format laboratoriali.

**Confronto generale tra le attività *Living Lab* e *Hack the Park***

Il primo livello di analisi ha previsto la comparazione tra i due macro-format: *Living Lab* (65

partecipanti) e *Hack the Park* (82 partecipanti). I risultati mettono in luce una tendenza costante: le attività **Living Lab, svolte prevalentemente in contesti naturali e outdoor, ottengono livelli più elevati di gradimento, coinvolgimento e scoperta**, mentre **Hack the Park, basato su attività museali e scolastiche, eccelle in dimensioni più didattiche come la chiarezza delle spiegazioni**.

Indicatore	Living Lab	Hack the Park
Gradimento generale	<b>86%</b>	78%
Durata percepita come adeguata	81%	76%
Chiarezza delle spiegazioni	74%	<b>89%</b>
Coinvolgimento	<b>88%</b>	82%
Agio nel gruppo	84%	81%
Scoperta della natura	<b>81%</b>	27%
Interesse futuro	<b>80%</b>	69%
Racconto dell'esperienza a familiari/amici	68%	61%

Dalla comparazione emerge chiaramente come le **attività outdoor hanno generato un valore aggiunto concreto in termini di motivazione e impatto percepito**, soprattutto laddove la dimensione naturale è parte integrante dell'esperienza.

Il secondo livello di approfondimento ha preso in considerazione i singoli laboratori. Di seguito, vengono riportati i principali indicatori sintetizzati per ciascuna esperienza.

Laboratorio	Gradimento	Chiarezza	Coinvolgimento	Scoperta Natura	Partecipazione futura
I segreti delle Grotte (Cagliarion)	<b>91%</b>	86%	88%	<b>92%</b>	85%
Biodiversità - Parco Papadopoli	90%	85%	89%	<b>95%</b>	88%
Caccia all'indizio - Livelet	85%	80%	83%	76%	81%
Caccia al tesoro - Papadopoli	86%	78%	83%	71%	78%
Cerca, trova, stampa - Parco Fantasia	79%	78%	82%	58%	75%
Il museo sono io - Ruraliă	75%	67%	70%	45%	67%
Mazzo di Carte - Ruraliă	78%	<b>88%</b>	80%	22%	70%
Robotica - Scuola	74%	<b>90%</b>	79%	14%	65%

## I Laboratori *Living Lab*

I laboratori svolti nei parchi, nei siti naturali o all'aperto ottengono in generale livelli più elevati di risposta positiva. In particolare: *"I segreti delle Grotte"* e *"Alla scoperta della biodiversità al Parco Papadopoli"* sono i due laboratori che raggiungono le performance più alte in quasi tutte le metriche.

Entrambi superano il 90% di gradimento, coinvolgimento e scoperta e rappresentano le esperienze più impattanti dell'intero campione.

Altri laboratori, come Caccia all'indizio e Caccia al tesoro, mostrano comunque valori molto positivi, confermando il potenziale educativo delle attività outdoor.

## I Laboratori *Hack the Park*

Le attività realizzate in contesti scolastici o museali risultano più equilibrate dal punto di vista didattico: "*Robotica*" e "*Mazzo di Carte*" ottengono elevati livelli di chiarezza delle spiegazioni (rispettivamente 90% e 88%). Il coinvolgimento rimane buono (tra 79% e 80%). La componente di scoperta naturale, coerentemente con il contenuto, rimane molto bassa (tra 14% e 22%).

Dall'analisi emergono due relazioni principali: la dimensione naturale è il fattore più differenziante. **Nei laboratori outdoor, rispetto agli indoor aumenta il gradimento complessivo (+8%); cresce il coinvolgimento (+6%); migliora l'interesse a partecipare in futuro (+11%).**

Le esperienze più complete sono quelle immersive. **I laboratori che combinano contatto con l'ambiente naturale, attività di esplorazione, struttura chiara risultano essere quelli con il miglior equilibrio complessivo.**

### Alcuni spunti qualitativi

**L'analisi qualitativa delle risposte aperte mette in evidenza differenze significative tra i due macro-format proposti, *Living Lab* e *Hack the Park*,** e consente di comprendere meglio l'esperienza soggettiva vissuta dagli studenti nei diversi laboratori.

**Nel caso dei *Living Lab*, le emozioni riportate dagli studenti sono prevalentemente positive e immediate:** ricorrono spesso termini come felice, divertito/a, curioso/a, a mio agio, interessato/a, entusiasta, rilassato/a, talvolta affiancati da riferimenti alla stanchezza fisica, in particolare nelle attività più dinamiche. Le attività considerate "più belle" o significative riguardano in larga parte la dimensione pratica e sensoriale: correre e cercare indizi, osservare muschi, alghe e felci con la lente, usare il termometro, orientarsi con la bussola, risolvere indovinelli, entrare nelle palafitte, esplorare il bosco, costruire e stampare timbri, pitturare borse con colori naturali.

**Gli apprendimenti dichiarati rimandano in modo coerente ai contenuti dei contesti:** alle **Grotte del Caglieron** si imparano nozioni su rocce, felci, sori e sulla natura artificiale delle grotte; al **Parco del Livelet** emergono riferimenti all'età del bronzo e del rame, all'uso dell'ortica filata, ai funghi che "prendono fuoco" e alla vita dei nostri antenati; al **Parco della Fantasia** gli studenti sottolineano l'acquisizione di tecniche per costruire e usare timbri, stampare su spugna e leggere i quadri; al **Parco Papadopoli** si richiamano la scoperta di nuovi alberi, la ghiacciaia, i rifugi per api selvatiche, i nomi delle foglie e degli insetti. Anche nel laboratorio "*Il museo sono io*" al **Museo Ruraliä** emergono apprendimenti legati alla registrazione audio, all'uso del pennino e alla scoperta del museo stesso e dei suoi oggetti.

**In sintesi, nei *Living Lab* l'esperienza viene percepita come fortemente esplorativa, corporea e ambientale, con una chiara integrazione tra emozioni, movimento e scoperta della natura e del territorio.**

**Il format *Hack the Park* presenta un profilo qualitativo differente,** più centrato sulla dimensione tecnologica, progettuale e comunicativa. Le emozioni espresse sono in prevalenza positive (felicità, divertimento, curiosità, interesse), ma emergono più frequentemente rispetto ai *Living Lab* anche riferimenti alla fatica, alla confusione, all'ansia o all'imbarazzo.

Nei laboratori "Mazzo di Carte" al Museo Ruraliã gli studenti apprezzano in particolare il disegnare e il "fare le carte", visitare il museo e conoscere strumenti e oggetti di un tempo; gli apprendimenti richiamano la scoperta di come si progettano le carte, dei nomi degli attrezzi e del funzionamento di alcuni strumenti.

Nel Laboratorio di *Robotica* a scuola, l'attenzione si concentra sulla programmazione e sul controllo dei robot, sull'uso di applicazioni dedicate, sulla costruzione dei percorsi e delle mappe, sulla rappresentazione grafica dei parchi e sul collegamento tra tecnologia e territorio. Nelle attività legate a *Podcast*, video e plastici del Parco Papadopoli, vengono evidenziate la costruzione del parco sul cartellone, la registrazione di podcast, il montaggio dei video e la scoperta di aspetti storici e naturalistici (numero e tipologia di piante, storia del parco, cura dell'ambiente). In questi casi l'apprendimento è descritto in termini di nuove competenze digitali e comunicative, conoscenza di programmi, attrezzature, modalità di montaggio e progettazione.

**Nel complesso, la stratificazione per formato e per laboratorio restituisce due profili educativi distinti ma complementari.** Da un lato, i *Living Lab* valorizzano l'esperienza diretta nei luoghi, la relazione con l'ambiente naturale e la dimensione esplorativa, con un forte investimento emotivo e un apprendimento percepito come concreto e contestualizzato.

Dall'altro, *Hack the Park* sostiene lo sviluppo di competenze tecnologiche, espressive e collaborative, ponendo al centro la progettazione, la programmazione e la produzione di contenuti multimediali. **I singoli laboratori declinano questi elementi in modo specifico:** le Grotte del Caglieron come spazio di indagine scientifica e naturalistica; il Livelet come luogo di immersione nella storia; il Parco della Fantasia come ambiente creativo e manuale; Papadopoli come laboratorio di biodiversità; il Museo Ruraliã come ponte tra memoria materiale e attività espressive; la Robotica come contesto privilegiato per il pensiero computazionale e il lavoro di gruppo.

Infine, con riferimento all'apprendimento "Hai scoperto qualcosa di nuovo?" ha ricevuto l'85% di "Sì". Tuttavia, la qualità di questo "Sì" varia notevolmente. Analizzando le risposte aperte si può distinguere tra un apprendimento "generico" e uno "specifico".

#### **Cosa emerge dai dati:**

- **Apprendimento Generico (circa 40% delle risposte affermative):** I partecipanti indicano di aver imparato cose nuove ma rimangono vaghi.
  - *Esempi:* "Sì, molte cose sulla natura", "Come vivevano una volta", "Cose sui robot", "Il parco". Queste risposte indicano un'esperienza positiva ma una ritenzione delle informazioni superficiale.
- **Apprendimento Specifico (circa 60% delle risposte affermative):** I partecipanti citano dettagli precisi, dimostrando un impatto educativo profondo.
  - *Esempi:* Non solo "la natura", ma "i sori delle felci" o "gli alberi monumentali". Non solo "i robot", ma "come si programmano i gradi di rotazione" o "l'uso dei sensori". Non solo "la storia", ma "la tecnica di accensione del fuoco con la selce".

**Questi risultati confermano che il progetto non si limita a proporre attività gradite, ma attiva esperienze formative differenziate che combinano in modo efficace natura, cultura, tecnologia e cooperazione.** La coesistenza di formati outdoor e indoor, esplorativi e tecnologici, permette di rispondere a bisogni diversi e di ampliare il ventaglio



di competenze e significati **che gli studenti associano all'educazione nei parchi e nei territori coinvolti.**

## Tendenze

Approfondendo la lettura dei dati, emergono **alcune associazioni interessanti** e tendenze che riguardano il genere, tipo di esperienza e modalità di apprendimento. La prima correlazione riguarda il rapporto tra genere e partecipazione ai due macro-format. L'incrocio tra sesso e tipo di attività mostra una distribuzione complessivamente equilibrata, con le femmine leggermente prevalenti: complessivamente, le femmine rappresentano il 52,4% dei partecipanti e i maschi il 46,6%.

Analizzando le parole scelte dai bambini per **descrivere l'esperienza** emergono divergenze interessanti: **le femmine usano con maggiore frequenza termini emotivi e relazionali** - come "felice", "curiosa", "coinvolta", "creativa", "a mio agio", "entusiasta" - e fanno spesso riferimento alla collaborazione, al gruppo, alla bellezza del contesto e alla cura del lavoro manuale. **I maschi, invece, fanno più spesso ricorso a parole operative o tecniche** come "divertito", "curioso", "attento", "interessato", e nei laboratori più impegnativi emergono anche sensazioni fisiche come "stanco" e "accaldato". Nei contesti strutturati, in particolare nelle attività di robotica, compaiono nei maschi più riferimenti alla tecnologia, alla programmazione e agli strumenti utilizzati.

Un secondo ambito di correlazione rilevante riguarda il tipo di esperienza - *Living Lab* o *Hack the Park* - e la tipologia di apprendimenti riportati dai partecipanti.

Nei Living Lab, che si svolgono in contesti prevalentemente outdoor, ricorrono espressioni emotive positive come "felice", "curiosa", "interessata", accompagnate da sensazioni fisiche legate al movimento, ad esempio "stanca" o "accaldata". **Gli apprendimenti dichiarati riguardano soprattutto contenuti naturalistici e territoriali:** nomi di specie vegetali come alberi, felci e muschi, caratteristiche del paesaggio, elementi di storia naturale e antropica dei luoghi, strumenti antichi o peculiarità del territorio. Nei singoli laboratori emergono specificità ben definite: alle Grotte del Caglieron è molto forte la componente geologica e botanica (età delle rocce, formazione delle cavità, sori delle felci); al Livelet prevalgono apprendimenti legati alla vita preistorica e alle tecniche antiche; al Parco Papadopoli emergono conoscenze su biodiversità, api selvatiche, alberi monumentali e tecniche di orientamento.

Nel format *Hack the Park*, più legato alla tecnologia e alla creatività, ricorrono invece parole come "creativo", "divertente", "impegnativo", "interessante". Qui gli apprendimenti dichiarati si concentrano sull'uso di strumenti digitali, registrazione audio e video, costruzione e programmazione di robot, modellazione, produzione di podcast e progettazione grafica e spaziale. I laboratori presentano approfondimenti distinti: "*Mazzo di Carte*" al Museo Ruralià introduce alla progettazione grafica e alla scoperta degli oggetti del museo, mentre il laboratorio di Robotica nelle scuole genera un forte apprendimento tecnologico, dalla programmazione all'uso delle app digitali, fino alla definizione di percorsi e mappe.

**Un'altra correlazione significativa emerge analizzando il rapporto tra tipo di laboratorio e livello di novità percepita.** Dalle risposte alla domanda "Cosa hai imparato?" emergono pattern chiari. I laboratori con la maggiore proporzione di affermazioni del tipo "non sapevo" sono "I segreti delle Grotte" (con forte impatto educativo su geologia e botanica), "*Caccia all'indizio*" al Livelet (che introduce archeologia e vita preistorica) e "*Alla scoperta della biodiversità*" al Parco Papadopoli (che porta alla scoperta

di alberi, insetti e aspetti ecologici poco conosciuti). Al contrario, i laboratori con minore percezione di novità sono *"Il Museo sono io"* (centrato su attività creative più che informative), *"Mazzo di Carte"* (dove alcuni bambini dichiarano conoscenze pregresse, forse per attività simili già svolte), e il laboratorio di Robotica, in cui alcuni partecipanti affermano di conoscere già alcuni strumenti digitali. **Nel complesso, i laboratori outdoor risultano più efficaci nel generare scoperta di nuovi contenuti, mentre i laboratori tecnologici e creativi sembrano attivare soprattutto abilità progettuali e pratiche.**

**Infine, dai dati qualitativi del laboratorio di Robotica emerge un comportamento differenziato tra maschi e femmine.** Le femmine fanno riferimento con maggiore frequenza alla collaborazione, alla creatività, alla costruzione della mappa e alle dinamiche di gruppo. Nei loro apprendimenti dichiarati compaiono la programmazione, l'uso del robot e la scoperta dei parchi rappresentati. I maschi, invece, si concentrano maggiormente sugli aspetti tecnici: costruzione, funzionamento, precisione del compito, uso dell'applicazione digitale e componenti tecnologiche del robot. In questo caso si evidenzia una distinzione chiara: le femmine tendono a mediare la tecnologia attraverso dimensioni relazionali e creative, mentre i maschi la mediano attraverso aspetti di funzionamento, costruzione e precisione tecnica.

### Punti di attenzione

Le attività outdoor mostrano un impatto superiore: nei Living Lab il gradimento raggiunge l'**86%**, il coinvolgimento l'**88%** e l'interesse per ripetere l'attività in futuro l'**80%**, **confermando che l'ambiente naturale amplifica la qualità dell'esperienza.**

Nei laboratori in cui è forte la componente di scoperta – come *"I segreti delle Grotte"* (**92%**) e *"Alla scoperta della biodiversità"* (**95%**) – si registrano anche i valori più elevati di gradimento e coinvolgimento (oltre l'**88%**), a dimostrazione che la percezione di apprendimento concreto aumenta la soddisfazione complessiva.

Le attività indoor però sembrano garantire maggiore chiarezza: *"Robotica"* raggiunge il **90%** di comprensione e *"Mazzo di Carte"* l'**88%**, mentre i Living Lab risultano più efficaci dal punto di vista emotivo e partecipativo. I due formati si rivelano dunque complementari.

Alcuni laboratori mostrano forse margini di miglioramento: *"Il museo sono io"* (gradimento comunque molto alto al **75%**) e *"Robotica"* (**74%**) presentando valori elevati sulla chiarezza ma meno sulla partecipazione e sulla scoperta ( $\leq$  **45%**), indicando la necessità di introdurre elementi più dinamici.

La qualità delle relazioni nel gruppo incide in modo diretto sui risultati: **nelle attività in cui gli studenti dichiarano di essersi sentiti a proprio agio (oltre l'80%), aumentano automaticamente gradimento, coinvolgimento e interesse a ripetere l'esperienza.**

La novità dell'esperienza ha un impatto limitato: chi partecipa per la prima volta mostra maggiore entusiasmo iniziale, ma non emergono correlazioni significative con il gradimento finale, che dipende soprattutto dalla qualità del laboratorio. Le attività con il maggiore impatto educativo sono anche quelle maggiormente condivise con familiari e amici: nei laboratori più efficaci, il valore della condivisione supera l'**80%**, indicando un alto livello di significatività percepita.



## LE FAMIGLIE

### Conoscenza ed accesso alle opportunità ludico-culturali del territorio

#### Introduzione e contesto

Un'altro target fondamentale di *Eduparks* è stato quello delle famiglie residenti nei Comuni partner di progetto ed in particolar modo, anche se non in via esclusiva, dei genitori dei bambini e dei ragazzi coinvolti nelle attività progettuali. Anche per loro è stato sviluppato un questionario ad hoc, al fine di raccogliere informazioni, giudizi e commenti. Lo strumento ha consentito di esplorare la conoscenza e l'accesso alle opportunità educative e culturali del territorio, nonché di raccogliere feedback sull'esperienza progettuale e sulla proposta educativa sviluppata nei Parchi.

Attraverso il questionario abbiamo quindi:

- sollecitato le famiglie su alcuni temi legati alla **"Povertà Educativa"**, analizzando la disponibilità e l'accessibilità delle opportunità educative, culturali e ricreative nel contesto locale;
- raccolto feedback qualitativi e quantitativi sull'esperienza del progetto e sulla percezione di efficacia delle attività da parte delle famiglie;
- approfondito il ruolo delle famiglie come beneficiari indiretti del progetto, valutando il loro grado di coinvolgimento e interesse verso le attività proposte nei Parchi.

L'indagine ha risposto all'esigenza di comprendere come le famiglie si rapportano con gli spazi naturali del territorio e quale ruolo attribuiscono ai Parchi in termini educativi, ricreativi e comunitari. L'attenzione era rivolta, in particolare, alla possibilità di promuovere la fruizione consapevole del patrimonio ambientale attraverso attività condivise tra genitori e figli, e di indagare eventuali barriere che ostacolano la partecipazione.

Il questionario pertanto ha permesso di raccogliere un quadro articolato e ricco di spunti. I risultati offrono una interessante fotografia della relazione tra le famiglie e l'ambiente naturale del territorio "vittoriese", delineando abitudini, livelli di conoscenza, motivazioni, aspettative e limiti percepiti.

#### Composizione del campione, metodologia e profilo dei rispondenti

Il questionario è stato diffuso nel periodo **aprile-maggio 2025** attraverso un modulo online e come detto è stato indirizzato principalmente ai genitori dei figli coinvolti nelle attività di *Eduparks*, raccogliendo **98 risposte valide**. Esso è stato anche diffuso tramite alcune scuole partner, anche se purtroppo in questo caso i rispondenti sono stati molto pochi. Chi ha deciso di rispondere risiede prevalentemente nei comuni del vittoriese e nelle aree limitrofe, in particolare **Vittorio Veneto, Cison di Valmarino, Fregona, Tarzo e Follina**.

Le indicazioni di compilazione del questionario indicavano ai genitori di rispondere per conto della coppia (se presente) e di compilare un questionario per ogni figlio/a.

Le domande hanno riguardato **quattro ambiti principali**: anagrafici e di composizione della famiglia; esperienze scolastiche ed educative; conoscenza e frequentazione dei Parchi; interesse verso attività educative e ricreative.

L'analisi poi è stata condotta con metodo descrittivo e comparativo, integrando alcune correlazioni tra le variabili per individuare relazioni significative tra abitudini, conoscenza e disponibilità a partecipare.

Il campione è composto in modo quasi uniforme da famiglie di cittadinanza italiana. Solo 6 nuclei familiari dichiarano cittadinanze diverse, rispettivamente ucraina, serba, kosovara, rumena, moldava e panamense. Ogni famiglia è composta in media da **3,95 persone** (2,28 media regionale del Veneto, fonte Istat 2022; 2,2 media nazionale, fonte Istat 2024). Le famiglie con quattro componenti risultano le più numerose, L'età media dei figli è di circa **undici anni**, con un intervallo che va dai 6 ai 14. La fascia prevalente è quella della scuola primaria e dei primi anni della scuola secondaria di primo grado.

### **Esperienze educative e rapporto con la scuola**

Dalle risposte emerge che il 51% dei bambini e delle bambine ha frequentato l'asilo nido o il nido in famiglia, mentre la totalità ha frequentato la scuola dell'infanzia. Le motivazioni per cui il 49% delle famiglie non hanno usufruito di servizi educativi 0-3 sono prevalentemente di natura pratica: presenza di familiari che hanno potuto prendersene cura (81,3%) costi troppo elevati (10,4%), assenza del servizio nel Comune di residenza o nelle vicinanze.

Riguardo all'esperienza scolastica, molte famiglie giudicano positivamente la qualità delle strutture frequentate (69 famiglie).

Dalle risposte qualitative emergono diverse motivazioni di soddisfazione rispetto all'attuale orario scolastico: equilibrio e sostenibilità dell'orario, settimana corta con sabato libero, tempo per attività extrascolastiche, qualità dell'apprendimento, buona organizzazione del servizio scolastico, compatibilità con le esigenze familiari e lavorative, e soddisfazione generale senza criticità. **In modo trasversale, molti genitori ritengono che l'orario sia ben bilanciato e adatto all'età dei bambini**, poiché consente di alternare studio, riposo e attività ricreative in modo armonico.

**La settimana corta è considerata un vantaggio significativo**, poiché permette di avere il sabato libero per recuperare energie, studiare o dedicarsi ad attività sportive e familiari. Numerose risposte sottolineano anche come le ore di lezione siano sufficienti per garantire un apprendimento efficace, valorizzando la qualità più della quantità, e come la presenza di un doposcuola ben organizzato e di personale competente contribuisca alla serenità delle famiglie. Alcuni genitori apprezzano in particolare la compatibilità dell'orario con gli impegni lavorativi e i ritmi domestici, trovandolo funzionale alla gestione quotidiana.

**Nel complesso, prevale una percezione di equilibrio, efficacia e benessere, con un diffuso consenso sull'adequatezza dell'attuale organizzazione e la mancanza di necessità di cambiamenti.**

**Dalle risposte delle famiglie parzialmente soddisfatte (29) emergono sette principali aree di osservazione:** durata e distribuzione dell'orario, gestione della stanchezza, qualità dell'offerta pomeridiana, sostegno e inclusione, compatibilità con i tempi familiari, costi dei servizi e arricchimento formativo. **Pur riconoscendo alcuni aspetti positivi, molti genitori ritengono le giornate troppo lunghe** e segnalano un calo di attenzione nelle ultime ore, preferendo una distribuzione più equilibrata, con lezioni anche al sabato mattina e pomeriggio liberi. **Alcuni evidenziano difficoltà di conciliazione con gli orari di lavoro e una carenza di servizi pomeridiani adeguati, soprattutto per bambini con bisogni**

**educativi speciali, oltre a un numero insufficiente di ore di sostegno.**

**Viene richiesta una maggiore presenza di attività creative, artistiche e laboratoriali, e una revisione della pausa pranzo e dei costi dei servizi facoltativi.** In sintesi, le famiglie giudicano **l'orario complessivamente funzionale ma migliorabile**, soprattutto nella distribuzione dei tempi e nell'attenzione ai diversi bisogni educativi.

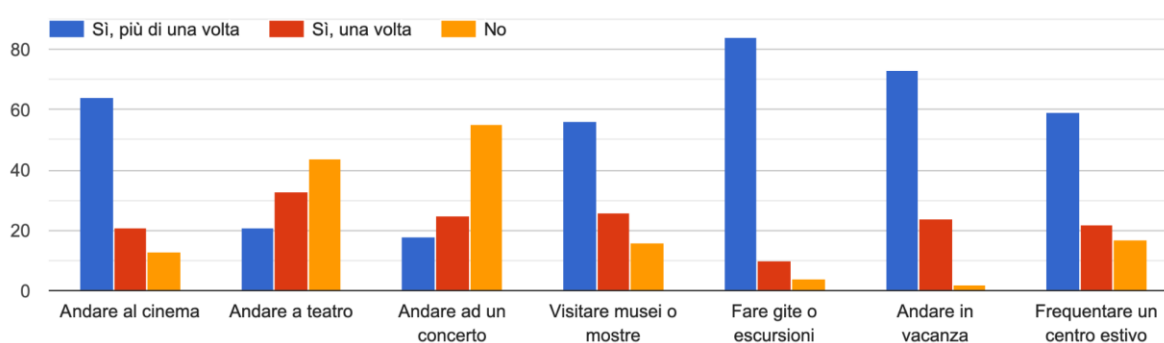
Le risposte restituiscono un quadro complessivamente positivo in merito alla **qualità delle strutture scolastiche frequentate dai figli**. La quasi totalità dei rispondenti si dichiara soddisfatta o molto soddisfatta (94,9%). Dalle risposte aperte emerge che la soddisfazione è legata soprattutto alla pulizia e manutenzione degli ambienti, alla buona organizzazione e alla cura del contesto educativo. Alcuni genitori sottolineano, tuttavia, la necessità di migliorare gli spazi laboratoriali, le aree sportive e l'offerta di servizi accessori. Tra le osservazioni più ricorrenti:

- "La struttura è sempre pulita e ordinata, l'unica mancanza è una mensa interna."
- "Potrebbero essere ripristinati alcuni laboratori."
- "Manca la mensa, la pista di atletica e le lezioni per l'indirizzo musicale sono fatte in altra sede."
- "È una scuola ben organizzata."

Per quanto riguarda la disponibilità di una mensa scolastica, circa due terzi dei rispondenti (64,3%) dichiarano che la scuola ne è dotata, mentre il restante 35,7% frequenta istituti privi di tale servizio.

Il questionario ha indagato la frequenza con cui i figli hanno partecipato, nell'ultimo anno, ad alcune attività di carattere culturale e ricreativo.

Suo figlio/sua figlia ha partecipato nell'ultimo anno a una delle seguenti attività?



L'analisi mostra un ampio coinvolgimento dei figli in attività **extrascolastiche e ricreative**, con livelli di partecipazione diversificati a seconda del tipo di esperienza.

- Le attività più comuni e ripetute nel corso dell'anno sono le gite o escursioni (85,7%), seguite dalle vacanze (73,5%), il cinema (63,4%) e i centri estivi (60,2%).
- Le visite a musei o mostre si collocano su un buon livello di partecipazione (57,1% più volte e 26,5% una volta).
- Il teatro (21,4% più volte; 33,7% una volta) e i concerti (18,4% più volte; 25,5% una volta) risultano invece meno frequenti.



Il questionario ha indagato il grado di accordo dei genitori con l'affermazione: "Nella mia zona mio/a figlio/a può facilmente trovare attività culturali (musei, mostre, concerti, letture etc.) adatte a lui/lei."

Tabella 1 - Distribuzione delle risposte

Livello di accordo	Frequenza	Percentuale
Completamente d'accordo	21	21,4%
Parzialmente d'accordo	46	46,9%
Né d'accordo né in disaccordo	10	10,2%
Parzialmente in disaccordo	12	12,2%
Totalmente in disaccordo	9	9,2%

La maggioranza dei rispondenti (68,3%) si dichiara d'accordo, pienamente o in parte, con l'affermazione proposta, segnalando la presenza percepita di un'offerta culturale moderatamente accessibile per bambini e ragazzi. **Tuttavia, una parte consistente del campione – quasi un terzo (31,6%) – manifesta neutralità o disaccordo, evidenziando margini di miglioramento nell'accessibilità e nella varietà delle proposte.**

In particolare:

- Il gruppo più numeroso è quello dei "parzialmente d'accordo" (46,9%), che riconosce alcune opportunità ma non le considera pienamente adeguate o diffuse.
- Solo un genitore su cinque (21,4%) si dichiara completamente d'accordo, a conferma di un'offerta percepita come limitata o disomogenea.
- Le posizioni di disaccordo (21,4% complessivo tra "parzialmente" e "totalmente") suggeriscono che in alcune aree l'accesso ad attività culturali resta difficoltoso o insufficiente.

**La maggior parte dei genitori (circa il 70%) ritiene che le attività culturali per i figli siano economicamente accessibili**, con quasi la metà dei rispondenti (49%) parzialmente d'accordo e un ulteriore 21% completamente d'accordo. **Solo poco più di un decimo (12%) manifesta disaccordo**, mentre il 17% mantiene una posizione neutra. Nel complesso, il quadro è positivo ma non uniforme: molte famiglie percepiscono costi sostenibili, ma persistono alcune barriere economiche locali che limitano la partecipazione piena di tutti i bambini e ragazzi.

**La grande maggioranza dei genitori – circa l'80% – ritiene che i propri figli abbiano l'opportunità di sviluppare relazioni sociali sane attraverso la scuola**, indicando un livello di fiducia elevato nel ruolo educativo e inclusivo dell'istituzione scolastica. **Una quota leggermente inferiore, pari a circa il 70%, esprime lo stesso giudizio positivo riguardo alle attività extrascolastiche**, che vengono comunque riconosciute come spazi di socializzazione e crescita, sebbene con una partecipazione meno omogenea tra le famiglie.

Infine, oltre il 75% dei rispondenti si dichiara d'accordo o completamente d'accordo con l'affermazione secondo cui il figlio o la figlia si sente supportato e accolto nel contesto scolastico. Solo una minoranza, inferiore al 10%, manifesta incertezza o disaccordo.

**Nel complesso, i risultati delineano un quadro positivo: la scuola è percepita come un luogo sicuro e relazionale, mentre le attività extrascolastiche rafforzano ulteriormente le opportunità di interazione e sviluppo sociale.**

## **Tecnologie**

La quasi totalità delle famiglie – oltre il 90% – dichiara che la scuola frequentata dai figli dispone di una connessione Internet per scopi didattici, segno di un'infrastruttura tecnologica ormai diffusa nel sistema scolastico. Anche sul piano domestico la situazione appare positiva: **circa l'85% dei genitori riferisce che i propri figli dispongono di una connessione Internet a casa**, utilizzata per studiare, svolgere compiti o partecipare a momenti formativi online.

Quando si chiede di valutare la qualità dell'utilizzo delle tecnologie a scuola, il 65% dei rispondenti si dichiara d'accordo o completamente d'accordo con l'affermazione secondo cui le tecnologie impiegate sono adeguate a preparare gli studenti al futuro, mentre un 20% mantiene una posizione neutra e circa il 15% esprime disaccordo.

## **Accesso alla lettura e ai materiali culturali**

La maggior parte dei genitori riferisce che la scuola frequentata dai figli dispone di una biblioteca e che, anche fuori dall'ambiente scolastico, è presente una biblioteca pubblica accessibile, a conferma di una buona disponibilità di spazi dedicati alla lettura nel territorio.

**Circa l'80% dei bambini e ragazzi dichiara di leggere libri al di fuori dei testi scolastici, un dato incoraggiante che evidenzia l'interesse per la lettura come attività autonoma.**

Per quanto riguarda la quantità, la maggioranza dei lettori legge tra 3 e 5 libri all'anno, mentre una quota più ridotta supera le 10 letture annuali, segno di una minoranza particolarmente appassionata.

## **Partecipazione sportiva**

**La quasi totalità dei genitori (circa l'85%) dichiara che il proprio figlio pratica regolarmente uno sport**, principalmente discipline come calcio, nuoto, danza, pallavolo e atletica. Il restante 15% non svolge attività sportiva continuativa, spesso per motivi organizzativi o di interesse personale.

## **Accessibilità delle strutture e dei costi**

Per quanto riguarda la disponibilità di spazi, **il 70% dei rispondenti si dichiara d'accordo o completamente d'accordo con l'affermazione che nella propria zona sono presenti strutture sportive facilmente accessibili**, mentre circa il 20% mostra neutralità e solo il 10% esprime disaccordo.

Sui costi, invece, **il 40% delle famiglie ritiene che le spese per attività scolastiche o extrascolastiche rappresentino un ostacolo alla partecipazione, segnalando quindi una criticità economica rilevante**. Solo il 30% indica che alcune attività sono gratuite, spesso organizzate da enti pubblici o associazioni locali.

## **Valore percepito delle attività extrascolastiche**

**Oltre il 90% dei genitori considera importante o molto importante la partecipazione**

**dei figli ad attività educative e ricreative al di fuori della scuola.** Le motivazioni più citate riguardano lo sviluppo di competenze sociali (78%), il benessere psicofisico (72%), e la possibilità di scoprire nuovi interessi e talenti (65%). **Una minoranza però significativa (circa il 15%) segnala di aver rinunciato ad alcune attività ritenute interessanti per motivi economici o logistici.**

### **Valutazione dell'offerta locale e desiderio di maggiore partecipazione**

Solo il 35% dei genitori ritiene che il proprio territorio offra un numero adeguato di attività extrascolastiche, mentre il 50% esprime parziale accordo e il restante 15% dichiara disaccordo.

Inoltre, **il 75% afferma di desiderare che il proprio figlio partecipi a un numero maggiore di attività**, segnalando quindi una domanda potenziale più ampia rispetto all'offerta disponibile.

### **Impatto percepito delle attività sui figli**

I giudizi sull'impatto delle attività extrascolastiche sono fortemente positivi:

- Competenze scolastiche migliorate: 68%
- Competenze sociali sviluppate: 82%
- Autostima aumentata: 79%

Questi dati mostrano come le esperienze educative e ricreative esterne alla scuola contribuiscano in modo significativo alla crescita globale dei ragazzi, rafforzando sia le abilità cognitive sia quelle relazionali e personali.

### **Conoscenza e percezione dei Parchi**

La conoscenza dei Parchi del vittoriese è pressoché totale: tutte le famiglie dichiarano di conoscerne almeno uno. I dati mostrano che una parte consistente delle famiglie **conosce almeno uno dei Parchi del Vittoriese**, in particolare il **Parco Archeologico Didattico del Livelet**, citato da oltre **un quarto dei rispondenti** (28%), seguito dal **Parco del Piave**, dal **Parco delle Fontane Bianche di Fontigo** e dal **Parco Naturalistico di Revine Lago**.

Sono percepiti come spazi familiari, riconoscibili e parte integrante del paesaggio quotidiano.

### **Frequenza di visita**

**Il 69% delle famiglie visita i Parchi occasionalmente, il 24% lo fa in modo abituale, mentre solo il 6% dichiara di non averli mai visitati.**

La quota di visitatori abituali è significativa, ma la fascia degli occasionali rappresenta la maggioranza assoluta: persone che conoscono i Parchi, vi si recano sporadicamente e potrebbero aumentare la frequenza se trovasse motivazioni aggiuntive o opportunità specifiche.

L'analisi per comune mostra che i residenti nei territori più vicini ai Parchi – in particolare Vittorio Veneto, Tarzo e Cison di Valmarino – sono anche quelli che li frequentano con maggiore regolarità. La distanza geografica incide sulla frequenza di visita, ma non ne compromette l'interesse complessivo.

### **Motivazioni della visita**

Le motivazioni principali che spingono le famiglie a visitare i Parchi riguardano soprattutto il **tempo libero** e la **ricerca di benessere**. Lo svago e la possibilità di trascorrere momenti

in famiglia rappresentano la ragione più citata (oltre l'80% delle risposte). Seguono l'interesse educativo o culturale (circa il 47%) e la partecipazione a eventi specifici (40%).

Questi dati mostrano come i Parchi siano percepiti non solo come spazi naturali, ma anche come luoghi di relazione e apprendimento informale. Il parco è, nella percezione collettiva, un ambiente accogliente, capace di coniugare la dimensione ludica con quella formativa.

### Motivazioni della non-visita

Le famiglie che non frequentano i Parchi o che lo fanno raramente indicano come motivazioni principali la **mancanza di tempo** e la **scarsa conoscenza delle attività offerte**. Seguono, con frequenza minore, le difficoltà logistiche legate alla distanza o ai trasporti, e in alcuni casi la percezione di costi elevati. Solo sei famiglie dichiarano di non avere particolare interesse per i Parchi, confermando che la mancanza di partecipazione non è determinata da disinteresse, ma da ostacoli pratici o da una scarsa comunicazione dell'offerta.

### Misure ritenute utili per migliorare l'accessibilità

Le risposte a questa domanda delineano con chiarezza le condizioni che, secondo le famiglie, renderebbero più agevole la partecipazione. La richiesta più frequente riguarda il **potenziamento dei trasporti** e la possibilità di disporre di **navette o servizi dedicati**. Molti genitori auspicano anche una **riduzione dei costi** o la possibilità di accedere ad attività gratuite, oltre alla creazione di iniziative più vicine alla propria abitazione. Altri suggeriscono una maggiore **diversificazione dell'offerta** e una **comunicazione più capillare e chiara**.

Nel complesso, le famiglie non percepiscono i Parchi come luoghi lontani o inaccessibili, ma segnalano il bisogno di una migliore organizzazione pratica e informativa per poterli vivere con continuità.

### Interesse verso attività educative e ricreative nei Parchi

L'interesse per partecipare a nuove attività nei Parchi è estremamente elevato: **l'85% delle famiglie** si dichiara disponibile o molto disponibile a partecipare. Il 52% risponde "probabilmente sì", il 33% "sicuramente sì", mentre solo tre famiglie su 98 esprimono un'opinione negativa.

Un'analisi più approfondita mostra che l'interesse è **trasversale** rispetto alle altre variabili. Anche tra le famiglie che non hanno mai visitato un parco, quattro su sei si dichiarano interessate a farlo in futuro. La propensione positiva è inoltre indipendente dall'età dei figli: sia i genitori di bambini più piccoli sia quelli di preadolescenti manifestano curiosità e disponibilità.

La dimensione familiare, invece, mostra un'influenza più evidente: le famiglie con quattro componenti sono quelle più motivate a partecipare, probabilmente perché più sensibili alla ricerca di esperienze condivise.

### Tipologie di attività preferite

Le famiglie mostrano una gamma di interessi ampia e coerente con l'idea di un parco come spazio polifunzionale. Le attività più desiderate sono quelle **sportive all'aperto**, citate da 73 famiglie, seguite dalle **escursioni e visite guidate** (68), dai **laboratori didattici e creativi** (67) e dagli **eventi culturali e spettacoli** (56).

Si tratta di attività che uniscono movimento, scoperta e creatività. Le famiglie mostrano una chiara preferenza per esperienze che combinano il contatto con la natura e la dimensione relazionale, più che per attività puramente didattiche o teoriche.

**L'elemento di socialità appare centrale:** ciò che le famiglie cercano non è solo un'occasione per i figli, ma un'esperienza da vivere insieme.

## Punti di attenzione

**Il questionario fornisce un'immagine complessivamente positiva del rapporto tra famiglie, scuola, territorio e opportunità educative.** Le risposte descrivono famiglie partecipi, attente al benessere dei figli e interessate a esperienze culturali, sportive e naturali. La scuola emerge come uno spazio di fiducia, accoglienza e crescita personale: oltre il 75% dei genitori ritiene che i figli si sentano supportati nel contesto scolastico, e la maggior parte giudica adeguate le strutture e i servizi, come la biblioteca e la connessione Internet. La partecipazione ad attività extrascolastiche e ricreative è diffusa: più dell'80% dei bambini e ragazzi ha preso parte a esperienze come gite, vacanze, cinema o centri estivi, riconoscendo il valore educativo e sociale del tempo libero. Anche la fruizione dei Parchi e delle attività all'aperto è elevata e associata a motivazioni legate al benessere, alla scoperta e alla condivisione familiare.

Accanto a questo quadro positivo, emergono alcune criticità e punti di attenzione. L'età dei figli non influisce sulla motivazione, che resta costante tra i nove e i tredici anni, mentre il numero dei componenti familiari si associa positivamente all'interesse verso le attività, segno che le famiglie più numerose tendono a ricercare occasioni di condivisione. Si osservano inoltre connessioni tra le motivazioni della visita e le tipologie di attività preferite: chi frequenta i Parchi per interesse educativo è più attratto da laboratori e visite guidate, mentre chi li vive come spazi di svago predilige eventi e attività sportive. Le famiglie che segnalano ostacoli logistici o economici non mostrano minore interesse, ma piuttosto una difficoltà pratica a partecipare: le motivazioni restano forti anche dove l'accesso è limitato. Resta comunque evidente una disparità di accesso economico - circa il 40% indica il costo come un ostacolo - e una percezione di offerta territoriale non sempre adeguata o conosciuta.

## LA COMUNITA' EDUCANTE

Il questionario "Comunità educante" è stato concepito come strumento ex post ed era rivolto ai soggetti appartenenti alla comunità educante coinvolti in *Edu Parks* (insegnanti, educatori, operatori dei Parchi, enti locali) con l'obiettivo di raccogliere percezioni, conoscenze e pratiche educative maturate nel corso del progetto.

Il questionario, somministrato in forma anonima e con tempi di compilazione brevi, è stato strutturato su scale Likert a 5 punti e ha indagato cinque aree principali:

1. Conoscenza e percezione della "Povertà Educativa", a partire da una definizione condivisa tratta da Save the Children (2016);
2. Apprendimenti legati al progetto *Edu Parks*, in termini di nuove conoscenze sulla "Povertà Educativa" e sulla valorizzazione del patrimonio culturale e naturalistico locale;
3. Organizzazione e gestione dei laboratori generativi, con domande sul monitoraggio e sui programmi educativi per la riduzione della "Povertà Educativa";
4. Competenze e pratiche didattiche, relative al lavoro di gruppo, al pensiero creativo, all'ascolto attivo e alle metodologie partecipative come *Design Thinking*, *Empathy*





*map e gamification;*

5. Approcci alla valutazione di impatto, volti a rilevare la familiarità dei rispondenti con i metodi di misurazione dell'impatto sociale e l'interesse a sviluppare modelli di valutazione per la propria organizzazione.

Il questionario *EduParks - Comunità educante ex-ante* è stato somministrato a docenti, educatori e operatori di enti partner del progetto con l'obiettivo di rilevare il livello iniziale di conoscenze, percezioni e pratiche riguardanti la "Povertà Educativa", la didattica non formale e la co-creazione.

L'indagine costituisce la base di riferimento per la successiva valutazione d'impatto del progetto, orientata a misurare l'evoluzione delle competenze, delle metodologie e delle reti educative territoriali.

## Composizione del campione e metodologia e profilo dei rispondenti

Al questionario hanno partecipato **10 tra educatori e insegnanti**, appartenenti a scuole e Parchi coinvolti nel progetto *EduParks*, **5 provenienti da istituti scolastici** e **5 da Parchi o enti gestori di aree naturalistiche**.

## Conoscenza e rilevanza della "Povertà Educativa"

La conoscenza del tema della "Povertà Educativa" è diffusa: **tutti i 10 rispondenti** dichiarano di conoscerne almeno gli aspetti essenziali, e **8 su 10** affermano di considerarlo un tema rilevante per il proprio territorio di lavoro. Tuttavia, la capacità delle organizzazioni di **monitorare sistematicamente la "Povertà Educativa"** risulta disomogenea: solo **4 enti** dichiarano di avere strumenti di rilevazione o osservazione costante, mentre **6** non dispongono di un sistema strutturato.

Il dato mostra una **alta consapevolezza individuale**, ma anche la **necessità di rafforzare le pratiche organizzative** di monitoraggio e prevenzione della "Povertà Educativa", soprattutto a livello sistemico.

## Apprendimento e impatto di *EduParks*

I partecipanti riconoscono in *EduParks* un'occasione di crescita e aggiornamento professionale. **9 rispondenti su 10** dichiarano di aver acquisito nuove conoscenze sul tema della "Povertà Educativa" grazie alle attività formative del progetto, e **8** affermano di aver approfondito anche la conoscenza dell'offerta didattica non formale e del patrimonio culturale e naturalistico del territorio.

Il progetto è percepito come **opportunità concreta di formazione territoriale**, capace di creare un linguaggio comune tra operatori scolastici e ambientali.

## Didattica, edugaming e innovazione metodologica

La quasi totalità dei partecipanti (**8 su 10**) considera i lavori di gruppo e l'apprendimento esperienziale strumenti didattici fondamentali, ma solo **6** dichiarano di applicarli regolarmente.

L'interesse verso l'edugaming è molto alto: **8 rispondenti** affermano di conoscerne i principi e **7** dichiarano che *EduParks* ha fornito nuovi elementi utili per integrare il gioco nella didattica. Più della metà (**6 rispondenti**) ha potuto sperimentare direttamente attività di edugaming durante il percorso. Il dato conferma che *EduParks* ha agito da **catalizzatore**

**di innovazione didattica**, sostenendo l'adozione di pratiche ludico-educative e interdisciplinari nei contesti formali e non formali.

### Co-creazione e partecipazione

La maggior parte dei rispondenti (**8 su 10**) dichiara di prevedere momenti di **co-creazione con bambini e ragazzi** nelle proprie attività. Grazie a *EduParks*, **7 partecipanti** hanno approfondito nuovi approcci di co-progettazione educativa, e **6** hanno sperimentato concretamente attività co-create durante il progetto.

### Valutazione d'impatto e accountability

Il livello di conoscenza dei modelli di **valutazione dell'impatto sociale** è limitato: solo **4 rispondenti** dichiarano di avere competenze di base in materia. Tuttavia, **8 su 10** riconoscono la valutazione come elemento importante per l'accountability della propria organizzazione, e **tutti i partecipanti (10)** esprimono interesse a sviluppare un proprio modello di valutazione in futuro. Questo indica una **forte disponibilità ad apprendere strumenti di misurazione del cambiamento**, pur partendo da un livello di competenza ancora iniziale.

### Punti di attenzione

L'analisi delle risposte mostra che la comunità educante coinvolta in *EduParks* parte da una **base di conoscenze e motivazioni solida**, accompagnata da un forte interesse verso l'innovazione metodologica e la collaborazione interistituzionale.

I dati evidenziano un impatto già visibile nella **crescita delle competenze pedagogiche**, nella **diffusione dell'edugaming** e nell'adozione di approcci di **co-creazione educativa**. Permangono tuttavia alcune aree di miglioramento, in particolare sul fronte della **valutazione d'impatto** e del **monitoraggio della "Povertà Educativa"**, che richiedono strumenti condivisi e momenti di formazione specifica.

**Il questionario ex-ante restituisce l'immagine di una Comunità Educante dinamica, disponibile alla collaborazione e consapevole del proprio ruolo.** La presenza di reti attive e la disponibilità di spazi educativi diffusi costituiscono punti di forza rilevanti. Tuttavia, permangono criticità legate alla mancanza di coordinamento stabile e alla scarsità di risorse strutturali. *EduParks* si configura come un'opportunità concreta per consolidare la rete educativa, promuovendo la condivisione di buone pratiche e la valorizzazione del patrimonio naturale come strumento di apprendimento.

Si raccomanda di istituire un tavolo permanente di comunità educante, di incentivare la formazione continua degli operatori e di promuovere esperienze di educazione ambientale partecipata nei Parchi del territorio.

Il monitoraggio periodico delle percezioni e dei risultati permetterà di verificare l'efficacia delle azioni intraprese e di orientare le strategie future.

## LE VOCI DEGLI AMMINISTRATORI LOCALI

Attraverso colloqui e interviste di profondità sono stati coinvolti alcuni assessori con delega al sociale degli otto Comuni coinvolti nel progetto. Le interviste hanno rappresentato una fase qualitativa di approfondimento utile a consolidare l'analisi d'impatto e a orientare le Proposte per la prosecuzione delle pratiche territoriali in materia di educazione, inclusione e benessere dei minori. Le interviste hanno inoltre consentito di raccogliere informazioni



circa lo stato dell'arte delle politiche locali e sulle iniziative esistenti di contrasto alla "Povertà Educativa", nonché sulle prospettive di integrazione tra le azioni promosse da *EduParks* e altre iniziative del territorio.

L'obiettivo di questa analisi era duplice: da un lato comprendere come, a partire dalle rispettive traiettorie professionali e di impegno civico, i Comuni interpretano oggi le principali sfide educative sul proprio territorio; dall'altro mettere a fuoco, con uno sguardo qualitativo, alcune dimensioni della "Povertà Educativa" che dialogano con il quadro tracciato dall'Indice di "Povertà Educativa" e dai questionari somministrati a bambini, ragazzi e famiglie all'interno del progetto.

### **Profili degli intervistati e contesto territoriale**

I profili delle persone coinvolte presentano percorsi che intrecciano in modo stretto esperienza educativa, volontariato e impegno amministrativo; un radicamento nel tessuto sociale ma anche in un caso nella ricerca in scienze sociali, che ha permesso loro sia uno sguardo ravvicinato sulle condizioni delle famiglie e dei ragazzi, sia la conoscenza di progetti e studi comparativi dedicati alle disuguaglianze, ai processi di partecipazione, alla fiducia nelle istituzioni e ai percorsi dei giovani. Questo doppio registro – quello della pratica educativa quotidiana e quello dell'analisi delle politiche pubbliche – consente pertanto di leggere la "Povertà Educativa" sia dal punto di vista micro (classe, famiglia, quartiere) sia da quello macro (sistemi di welfare locale, servizi, opportunità culturali).

Ecco quindi che da questi incontri sono emerse alcune questioni ricorrenti e/o convergenti tra loro ma anche spesso con i dati emersi dalla Ricerca, che abbiamo riassunto.

Il territorio di *EduParks* si presenta come un'area caratterizzata da comuni di piccola e media dimensione, in cui convivono un tessuto relazionale molto fitto, un capitale sociale elevato ma che si sta assottigliando e una tradizione consolidata di iniziative comunitarie, feste di paese, attività associative e volontariato intergenerazionale. In questo contesto il senso di appartenenza è ancora forte, sebbene percepito in progressivo cambiamento rispetto al passato, e si innesta su un sistema scolastico particolarmente rilevante e su un marcato invecchiamento demografico.

### **Sfide educative ed extrascolastiche**

Le interviste hanno permesso di far emergere un nucleo di sfide educative ricorrenti. Una prima criticità riguarda la progressiva **perdita di senso di comunità**, che si riflette quindi anche nelle svariate esperienze delle Amministrazioni di immaginare e poi organizzare esperienze extrascolastiche per i propri concittadini più giovani. In molti Comuni, fino a qualche decennio fa, bambini e ragazzi crescevano condividendo un insieme relativamente stabile, accessibile e diffuso di attività all'interno del paese: iniziative parrocchiali, gruppi sportivi, attività organizzate da associazioni culturali e di volontariato. Oggi il quadro appare più frammentato. Molte famiglie iscrivono i figli a proposte sportive o ricreative distribuite su più comuni, seguendo logiche di specializzazione e di mobilità (la squadra migliore, l'istruttore più qualificato, la struttura più attrezzata), con la conseguenza di disperdere il gruppo dei pari e di indebolire il legame con le attività organizzate localmente. Si è parlato quindi di una lenta *"disgregazione di comunità"*, in cui non esiste più un'unica esperienza condivisa dalla maggior parte dei ragazzi del territorio.

Una seconda criticità riguarda la **difficoltà nel raggiungere i ragazzi che non partecipano ad alcuna proposta**, nemmeno a quelle più prossime e accessibili. Le

interviste evidenziano il caso di adolescenti che restano spesso chiusi in casa, con un uso intenso dei social e dei dispositivi digitali, che tendono a sostituire le relazioni in presenza e le esperienze in spazi collettivi. Allo stesso tempo emergono famiglie che, pur non vivendo condizioni di svantaggio economico estremo, non intercettano le opportunità educative, sportive e culturali offerte dal territorio, o non le ritengono prioritarie nelle scelte di spesa e di tempo.

In modo trasversale ai diversi territori, gli amministratori segnalano poi il tema dell'abbandono graduale delle attività sportive e delle relazioni in presenza tra preadolescenza e adolescenza. Intorno ai 13-16 anni si osserva una riduzione significativa della pratica sportiva organizzata, delle esperienze di gruppo strutturate e delle occasioni di incontro in spazi pubblici, spesso compensata da un aumento del tempo trascorso davanti a schermi, videogiochi e social network.

### **Iniziative e politiche per l'accessibilità educativa e culturale**

Per rispondere a queste sfide, le amministrazioni attivano un ventaglio articolato di iniziative, che combinano bandi, servizi territoriali e interventi scolastici. Vengono citate, ad esempio, forme di sostegno a proposte educative estive quali Grest e centri estivi, organizzate in collaborazione con parrocchie, associazioni sportive e realtà del terzo settore. In alcuni comuni vengono realizzati corsi di nuoto intensivi nel periodo di fine estate, talvolta accompagnati da un servizio di "pre-nuoto" con educatori, merenda e trasporto organizzato, pensato per venire incontro alle esigenze di conciliazione delle famiglie.

In più territori sono stati attivati spazi giovani rivolti a ragazzi della scuola primaria e secondaria. Questi spazi offrono compiti assistiti, momenti di socializzazione e laboratori espressivi (graffiti, attività artistiche, giochi cooperativi, percorsi di creatività). L'intento è quello di creare luoghi informali ma strutturati, in cui i ragazzi possano incontrarsi in sicurezza, sperimentare linguaggi diversi e costruire legami con educatori e pari.

Una parte consistente delle azioni è resa possibile dalla partecipazione a bandi regionali o nazionali dedicati al benessere di comunità, alle politiche giovanili e al sostegno educativo. Ciò riscontra pertanto **l'impossibilità o la possibilità parziale da parte di questi piccoli/medi Comuni di finanziare le proprie politiche in questo ambito**. Nella progettazione poi, si presta particolare attenzione a orari, trasporti e sostenibilità economica, cercando di ridurre le barriere di accesso per le famiglie.

Le interviste sottolineano anche il ruolo centrale degli interventi realizzati direttamente a scuola. In vari contesti vengono sviluppati percorsi di educativa di comunità che accompagnano gli alunni dalla quarta primaria alla terza secondaria, progetti di sostegno alla genitorialità che prevedono incontri e laboratori per i genitori, interventi con educatori nelle classi su tematiche legate alle relazioni, all'uso dei social, alla gestione delle emozioni. In questo modo si raggiunge l'intera popolazione scolastica, compresi quei bambini e ragazzi che non parteciperebbero spontaneamente a iniziative extrascolastiche.

In alcune realtà urbane, inoltre, si lavora sull'ampliamento dei servizi strutturali e sulla creazione di una cornice educativa condivisa attraverso tavoli interistituzionali con tutte le scuole e cicli di incontri pubblici sull'educazione, sviluppati in collaborazione con università e servizi socio-sanitari. Questi percorsi, spesso aperti a genitori, docenti e cittadinanza, hanno lo scopo di offrire chiavi di lettura sui cambiamenti in atto e sugli effetti delle trasformazioni sociali e digitali sui più giovani.

Nonostante l'ampiezza delle iniziative, gli intervistati segnalano il rischio che molte di esse intercettino prevalentemente famiglie già sensibili, dotate di buone risorse culturali e relazionali, mentre una parte importante delle situazioni in "zona grigia" - non ancora caratterizzate da esclusione marcata, ma esposte a processi di vulnerabilizzazione - resti più lontana.

### **"Povertà Educativa": definizioni, manifestazioni e azioni di contrasto**

Gli intervistati hanno offerto definizioni articolate e complementari di "Povertà Educativa". Una prima linea interpretativa evidenzia come, negli ultimi anni, **il concetto si sia progressivamente spostato dall'essere legato quasi esclusivamente alla mancanza di risorse economiche a includere dimensioni connesse alla responsabilità genitoriale e alla qualità dei contesti di vita**. Secondo diversi interventi, esistono famiglie che garantiscono ai figli buone condizioni materiali - abbigliamento adeguato, alimentazione curata, accesso a beni di consumo - ma che fanno più fatica a assumere un ruolo attivo nell'orientare le scelte educative, nel porre limiti, nel dire "no" quando necessario, nel sostenere esperienze che richiedono impegno e continuità (sport, musica, lettura, attività culturali).

In questa prospettiva, la "Povertà Educativa" si manifesta in routine quotidiane in cui i bambini trascorrono molti pomeriggi soli, spesso davanti a televisione, videogiochi o smartphone, con un accesso precoce e poco mediato a contenuti digitali. L'esperienza di luoghi come biblioteche, musei, parchi tematici, siti naturalistici o città d'arte risulta limitata e, per una quota non trascurabile di alunni, è resa possibile solo dalle uscite scolastiche. Le interviste riportano il caso di bambini che, senza la scuola, non avrebbero occasione di visitare parchi didattici, aree archeologiche o musei del territorio, pur vivendo in contesti non connotati da povertà economica estrema.

Una seconda linea di lettura definisce la **"Povertà Educativa" come una disuguaglianza di opportunità di arricchimento educativo, culturale e sociale**. Questo riguarda l'assenza, o la debolezza, di reti di relazione e di stimoli di prossimità - in famiglia, a scuola, nel tempo libero - in grado di sostenere la curiosità, lo sviluppo dei talenti e la partecipazione alla vita culturale e civica. Il lavoro dei genitori, gli orari, la disponibilità di tempo, la presenza o meno di reti di volontariato, gruppi giovanili, associazioni sportive e culturali, vengono indicati come fattori che incidono fortemente sulle possibilità di accesso a esperienze significative.

Secondo gli amministratori intervistati, la "Povertà Educativa" si intreccia quindi con dinamiche strutturali del sistema educativo e sociale: differenze di reddito e di capitale sociale che condizionano l'accesso a determinati indirizzi di scuola secondaria e a specifiche opportunità formative; fenomeni di abbandono scolastico e sportivo che tendono a concentrarsi nella stessa fascia di età. A tutto ciò si aggiunge l'effetto dell'ecosistema digitale: gli algoritmi dei social e delle piattaforme online moltiplicano modelli di comportamento e micro-subculture senza costruire spazi realmente condivisi, alimentando talvolta solitudine, pressione alla conformità online e difficoltà nella costruzione dell'identità.

**Un elemento ricorrente nelle interviste è l'attenzione a non ridurre la "Povertà Educativa" a una responsabilità esclusiva delle famiglie.** Viene sottolineato come essa sia il prodotto di trasformazioni più ampie: cambiamenti nel mondo del lavoro e nei tempi di vita, aumento delle distanze tra luoghi di residenza e servizi, diffusione pervasiva dei dispositivi digitali, maggiore complessità delle norme di sicurezza e di responsabilità civile. Per questo motivo, le risposte richieste sono di tipo sistemico e presuppongono un ripensamento del patto educativo tra istituzioni scolastiche, servizi sociali, amministrazioni



locali, terzo settore e nuclei familiari.

## **Comunità educante e alleanze territoriali**

Il concetto di “comunità educante” attraversa l’insieme dei contributi raccolti. La crescita di bambini e ragazzi non può essere demandata esclusivamente alla scuola o alla famiglia, ma deve diventare responsabilità condivisa di un intero contesto sociale. Viene richiamata l’immagine di un “villaggio” che si prende cura dei più giovani, li riconosce come parte essenziale della propria comunità e si organizza per sostenerli nelle diverse fasi della crescita.

Le esperienze descritte mostrano come la comunità educante prenda forma attraverso:

- la tradizione di volontariato che coinvolge famiglie, giovani e anziani in grandi eventi comunitari e attività continuative;
- la collaborazione tra comuni limitrofi per la progettazione di spazi giovani, con programmazioni coordinate che permettono ai ragazzi di frequentare servizi educativi in territori diversi;
- le azioni svolte direttamente nelle scuole, che includono laboratori nelle classi, progetti di sostegno alla genitorialità, interventi di educativa di comunità, attività congiunte tra docenti, educatori e famiglie.

In diversi territori la comunità educante si concretizza anche in **tavoli stabili di confronto** tra amministrazioni locali, dirigenze scolastiche e altri attori del territorio, dedicati alla lettura congiunta dei bisogni, alla programmazione di iniziative condivise e alla costruzione di linguaggi comuni sull’educazione.

**Gli intervistati sottolineano però il rischio che molti interventi continuino a concentrarsi su due estremi:** le situazioni più compromesse, prese in carico con interventi di ultima istanza, e le famiglie dotate di buone risorse economiche e culturali, molto presenti nelle iniziative offerte dai territori. **La sfida di una comunità educante pienamente inclusiva viene individuata nella capacità di intercettare e coinvolgere la fascia intermedia, spesso meno visibile e meno consapevole del rischio di scivolare in forme di “Povertà Educativa”.**

## **Spazi pubblici, Parchi didattici dell’Alta Marca e valutazione del progetto EduParks**

Secondo quanto emerge dalle interviste, gli spazi pubblici costituiscono una infrastruttura educativa fondamentale. Musei locali dedicati alla memoria rurale, percorsi naturalistici legati ai corsi d’acqua, biblioteche comunali, sentieri, parchi, piazze e centri civici sono considerati luoghi strategici per favorire esperienze di apprendimento informale, di esplorazione del territorio e di socializzazione tra pari e tra generazioni.

In contesti in cui i bambini non “*stanno più in strada*” come in passato, a causa di cambiamenti sociali e di norme di sicurezza più stringenti, iniziative come il “Piedibus” (percorsi casa-scuola accompagnati), gli eventi di lettura in biblioteca, i laboratori organizzati nei parchi e negli spazi verdi vengono letti come tentativi concreti di restituire ai più giovani una relazione attiva e consapevole con il proprio ambiente di vita.

All’interno di questa visione, **il progetto della Rete dei Parchi didattici dell’Alta Marca e, nello specifico, EduParks occupa una posizione strategica.** Le attività di progettazione di un parco tematico in classe, i laboratori didattici svolti nei parchi, le uscite verso siti naturalistici, archeologici e museali del territorio, unite all’utilizzo di strumenti innovativi come piccoli robot educativi, costituiscono esperienze ad alta intensità formativa. Queste esperienze permettono di integrare dimensione ludica, contatto diretto con la natura, scoperta del territorio, lavoro cooperativo tra pari e prime competenze digitali.

Un elemento particolarmente valorizzato è la **gratuità** delle proposte e l'organizzazione dei trasporti. In molti casi il costo del pullman rappresenta la voce di spesa più significativa per le uscite scolastiche e costituisce un ostacolo all'accesso, soprattutto per alcune famiglie. La possibilità di partecipare ad attività ed escursioni senza costi aggiuntivi viene letta come un fattore decisivo per includere anche chi, per abitudini familiari o per scelte di spesa, non frequenterrebbe autonomamente parchi, musei e siti culturali.

Sempre secondo gli amministratori, un ulteriore punto di forza di *EduParks* e della rete dei Parchi dell'Alta Marca risiede nella sua **natura non episodica**. Non si è trattato di un singolo evento o laboratorio isolato, ma di un percorso strutturato in più fasi, che ha coinvolto stabilmente scuole, Parchi e amministrazioni locali. Ciò favorisce continuità, approfondimento e ancoraggio delle esperienze nel curriculum scolastico e nella vita del territorio.

Al tempo stesso, le interviste sollevano la questione di quanto il progetto, con riferimento a *EduParks*, riesca effettivamente a raggiungere i bambini e le famiglie più lontane dalle opportunità educative e culturali. **La lettura dei dati disponibili, in particolare per quanto riguarda gli indicatori dell'IPE, non restituisce sempre segnali forti di criticità, suggerendo che *EduParks* possa aver operato principalmente in contesti già relativamente ricchi di offerta culturale e associativa.** Da qui deriva l'attenzione alla necessità di strategie specifiche per intercettare le situazioni di maggiore vulnerabilità educativa.

Infine, **viene sottolineata l'esigenza di rafforzare la rete dei Parchi Didattici dell'Alta Marca Trevigiana come un sistema unitario**, con una comunicazione più coerente e coordinata, capace di valorizzare in modo integrato le molte potenzialità educative e turistiche presenti - percorsi naturalistici, siti storici, musei diffusi, aree attrezzate - spesso poco conosciute anche dalla popolazione residente. La scuola è considerata un canale privilegiato per veicolare tali opportunità, ma non l'unico: l'auspicio è che i parchi diventino progressivamente luoghi di fruizione educativa e ricreativa anche per le famiglie nei fine settimana e nei periodi di vacanza.

*EduParks* viene riconosciuto come un dispositivo promettente per il contrasto alla "Povertà Educativa", nella misura in cui è riuscito a:

- portare bambini e ragazzi all'aperto, in contesti di socialità reale e di contatto con la natura;
- offrire gratuitamente esperienze culturali e ambientali innovative e di gruppo, che molte famiglie non metterebbero in agenda autonomamente;
- rafforzare il ruolo della scuola come snodo di una comunità educante più ampia;
- valorizzare in modo stabile i parchi e gli spazi pubblici come infrastrutture educative del territorio.

Nel complesso, **la lotta alla "Povertà Educativa" viene rappresentata come un impegno che richiede molto più di singoli progetti:** esige un patto territoriale tra scuola, famiglie, enti locali, associazioni e servizi, in cui esperienze come *EduParks* diventino parte di una strategia continuativa per ricostruire la comunità educante, restituendo a bambini e ragazzi il diritto di crescere in contesti ricchi di relazioni, di luoghi significativi e di stimoli culturali realmente accessibili.

## LA VOCE DEI PARCHI

I Parchi dell'Alta Marca Trevigiana sono stati i protagonisti della fase operativa del progetto *Eduparks*, in quanto sono stati sia promotori delle attività che oggetto delle stesse, in particolare nella prima fase di riprogettazione dei loro laboratori didattici, dimostrando una notevole propensione all'auto-riflessione e al miglioramento.

Al fine di valutare l'esperienza complessiva del progetto dal loro punto di vista, identificare i punti di forza, le criticità riscontrate e i principali apprendimenti per la replicabilità e la sostenibilità futura delle iniziative, ai questionari tecnici abbiamo affiancato alcuni momenti di riflessione basati sulle testimonianze qualitative dei referenti dei Parchi stessi. In particolare, nella fase conclusiva del progetto è stato realizzato un **focus group** dedicato alla rilettura ex-post della Teoria del Cambiamento, alla discussione degli apprendimenti, dei cambiamenti osservati e degli eventi attesi e inattesi emersi durante il percorso.

Il confronto ha fornito elementi qualitativi per la valutazione complessiva dell'impatto e per l'elaborazione di alcuni spunti per fare tesoro del lavoro fatto e dei risultati del progetto.

### Punti di forza e risultati positivi

Il progetto ha manifestato diversi elementi di successo, in particolare nelle aree della formazione, della metodologia didattica e della creazione di reti.

La **formazione e lo sviluppo del personale** del progetto sono stati giudicati **particolarmente efficaci** e una **sorpresa positiva** per molti partecipanti, rappresentando la parte speciale dell'esperienza. Questa fase è stata descritta come faticosa, anche emotivamente, ma in grado di toccare i punti giusti, permettendo di lavorare "a cuore aperto" e favorendo il dialogo e la discussione tra i colleghi. L'approccio adottato è stato un elemento di novità positiva e ha avuto i suoi frutti influenzando il lavoro quotidiano.

L'implementazione della **metodologia di co-progettazione e testing** delle attività didattiche ha rappresentato un aspetto innovativo e non scontato nel lavoro abituale. Per la prima volta, l'offerta didattica è passata attraverso una fase di test con gli insegnanti e i bambini prima di essere finalizzata. Questo approccio, che ha coinvolto la co-progettazione con le scuole e i ragazzi, ha permesso di raccogliere un **feedback diretto e specifico** sull'attività svolta, con osservazioni e commenti applicabili in altre iniziative.

Un risultato tangibile del progetto è stato la **creazione e il consolidamento di una rete di contatti preziosa sul territorio**. L'opportunità di incontrare fisicamente gli adulti che lavorano nelle scuole, in particolare gli insegnanti più attivi e interessati, ha creato una solida base relazionale, andando oltre i contatti virtuali preesistenti e fornendo una rete di contatto "scritta".

Riguardo l'**accessibilità e le competenze interne** dei parchi, le attività sono concepite per essere generalmente accessibili, e alcuni attori della rete, come Livelet e Caglieron, hanno dimostrato di essere **attrezzati e formati** per accogliere e coinvolgere bambini con diversi gradi di disabilità. Sebbene non vengano organizzate attività specifiche per persone con bisogni speciali, le classi con studenti ipovedenti o altre disabilità vengono coinvolte normalmente nelle attività. Questo livello di preparazione deriva anche da precedenti progetti sull'accessibilità (come "Eventi.it"), che hanno portato a sopralluoghi da parte di *Village4All* per valutare la struttura (ad esempio dal pavimento all'altezza dei tavoli) e alla produzione di un manuale su come organizzare eventi accessibili.



## Criticità e aree di rischio

Nonostante i successi operativi e formativi, l'interazione con le strutture amministrative locali ha evidenziato alcune complessità.

In diversi casi la collaborazione con le amministrazioni comunali si è rivelata meno fluida del previsto e il contatto con i Comuni non ha sempre consentito di attivare canali di comunicazione continuativi.

Questi elementi hanno inciso sui livelli di partecipazione, che in alcuni eventi supportati dalle amministrazioni sono risultati inferiori alle attese.

È emersa una riflessione condivisa rispetto al tema della sostenibilità e della continuità del progetto una volta concluso il finanziamento o modificatosi l'assetto degli attori oggi coinvolti. In particolare, si rileva come l'efficacia delle azioni sia attualmente legata in misura significativa alla presenza e all'impegno di singole figure chiave (amministratori, assessori, referenti tecnici), più che a una strutturazione pienamente stabile a livello comunale e istituzionale.

Da qui l'interrogativo, posto da alcuni partecipanti: *"Che cosa resterà alle Amministrazioni al termine del progetto?"* e la preoccupazione che i risultati rischiano di non tradursi in un seguito strutturato e duraturo.

In merito al mancato pieno raggiungimento del target delle persone "in stato di bisogno", i dati raccolti suggeriscono che le comunicazioni e le sollecitazioni veicolate dai Comuni non sempre sono state intercettate in modo efficace dalle famiglie o dai nuclei che avrebbero potuto beneficiare maggiormente delle opportunità offerte.

Le persone che hanno risposto ai questionari o preso parte alle attività risultano, in diversi casi, già abituate a partecipare a iniziative di questo tipo.

La frammentazione amministrativa e la burocrazia locale rendono più complessa l'interazione, soprattutto in presenza di territori gestiti da diverse amministrazioni comunali, talvolta tra loro contigue.

In questo contesto, alcune decisioni amministrative appaiono improntate a una particolare prudenza, con una tendenza a fare riferimento in modo prevalente a criteri formali (ad esempio di residenza) più che alle modalità effettive di fruizione dei servizi.

Sulla base delle criticità e dei successi metodologici, emergono chiari indirizzi per strutturare l'impatto a lungo termine del progetto.

Si raccomanda di implementare **strumenti di monitoraggio integrati e standardizzati** per migliorare la raccolta dati e la valutazione. Gli strumenti già in uso (questionari per il pubblico scolastico e gli insegnanti) dovrebbero essere integrati per evitare duplicazioni e raccogliere sistematicamente **dati sui flussi** (provenienze, quante volte visitano il parco nell'arco di un determinato tempo) e **soprattutto sui temi di inclusione sociale e benessere. L'obiettivo è creare una base di dati che, se presentata alle amministrazioni ed agli altri portatori di interesse locale (comunità educante), possa servire da indicatore di bisogno, anticipare trend ed in ultima istanza aiutare ad interpretare la società con i suoi cambiamenti sempre più rapidi ed imprevedibili.**

Per contrastare le difficoltà di collaborazione amministrativa e assicurare la continuità, si suggerisce lo **sviluppo di una rete di coordinamento permanente**. Questo coordinamento dovrebbe: monitorare annualmente o semestralmente le relazioni con il

territorio (amministrazioni, associazioni, cooperative) utilizzando domande guida semplici; definire strumenti (protocolli d'intesa, convenzioni) per rendere le collaborazioni meno dipendenti dalle singole figure; e, idealmente, trovarsi una volta all'anno per decidere la **condivisione dei dati** raccolti come azione congiunta, generando un ulteriore impatto per il bene pubblico.

Un apprendimento chiave riguarda la necessità della **definizione del Manifesto dei valori e dell'impatto**. La creazione di un Manifesto dei Valori o una "Carta degli Intenti" condiviso tra gli attori della rete consentirebbe di rispondere alla domanda fondamentale **"Perché svolgiamo quella determinata attività/sviluppiamo quella proposta?"**. Questo strumento, che espliciti i valori fondamentali (ad esempio, l'inclusione), permetterebbe di razionalizzare gli sforzi, stabilire un programma a lungo termine e ottenere maggiore visibilità comunicativa collegando le attività al tema del benessere dei bambini, e alla produzione di valore pubblico per il territorio.







## Proposte ed esiti di progetto

### → I Parchi tematico-didattici dell'Alta Marca Trevigiana come presidio didattico territoriale

Dall'analisi svolta con questa ricerca emerge un quadro chiaro: le famiglie conoscono in modo esteso e diffuso i Parchi tematico-didattici dell'Alta Marca Trevigiana. La popolazione li riconosce, ne distingue le peculiarità e, in larga parte, ne apprezza l'approccio e le proposte didattiche.

Sulla base di quanto emerso anche negli incontri con Amministratori e referenti dei Parchi, essi si configurano come presidi didattici permanenti del territorio, il cui valore non è mai stato pienamente determinato e risulta verosimilmente sottostimato.

I Parchi, gestiti da Enti del Terzo Settore, svolgono attività durante tutto l'anno e rappresentano una delle opportunità più comunemente utilizzate dalle scuole di primo e secondo grado e dalle famiglie in cerca di offerte ludico-didattiche extrascolastiche all'aperto, attirando scuole e persone anche da altre province venete e friulane.

In quanto presidi didattici, ogni Parco, grazie al proprio specifico punto di osservazione, ha la potenzialità di leggere i bisogni del territorio, anticipare trend e rispondere ai bisogni dei diversi target di cui si occupa. Se i Parchi uniscono le forze, possono diventare una piattaforma educativa rilevante per il territorio: acquisendo e condividendo dati e obiettivi, possono costituire un punto di riferimento a livello locale per tutti gli stakeholder istituzionali e non, attivi sul territorio.

Dal 2016 questi Parchi sono riuniti in una Rete che, tuttavia, sembra non aver ancora espresso appieno le proprie potenzialità. La Rete ha reso possibile la concretizzazione di diverse iniziative sviluppate e condotte in modo congiunto, tra cui *Edu Parks*, forse la più organica. Tuttavia, diversi elementi inducono a ritenere che il coordinamento possa essere ulteriormente rafforzato.

Restano aperte alcune questioni chiave:

- quali sfide sociali, ambientali, gestionali, ecc. condividono i Parchi?
- esistono target che desidererebbero raggiungere e che attualmente non intercettano?
- quali fenomeni sociali riconoscono (e che potrebbero eventualmente condividere o contribuire a risolvere insieme ad altri stakeholder)?

### **Proposte per il riconoscimento dei Parchi come presidi didattici permanenti**

Per strutturare i Parchi e la Rete quali presidi didattici permanenti strategici per il territorio, si propongono i seguenti indirizzi operativi.

Per la Rete dei Parchi:

- Ogni Parco definisce con maggiore precisione gli ambiti e i temi di cui intende "prendersi cura" (ad esempio "Povertà Educativa", trasformazioni sociali, culturali, familiari ed educative) e li condivide con gli altri Parchi, al fine di individuare aree di raccordo e complementarità;
- elaborare un *Manifesto dei Parchi dell'Alta Marca Trevigiana* attraverso il quale comunicare mission e vision agli stakeholder, posizionando i Parchi come infrastruttura educativa territoriale;

- ogni Parco rafforza e integra i propri strumenti di rilevazione (questionari, customer care, interviste, ecc.) per raccogliere dati che consentano di tracciare l'impatto delle attività e di leggere meglio i bisogni emergenti dei target coinvolti;
- sviluppare un sistema di monitoraggio e valutazione di impatto condiviso del raggiungimento dei relativi indicatori di impatto (vedi capitolo *Strumenti Operativi*), per rendere misurabile il contributo dei Parchi alle politiche educative e sociali locali;
- valorizzare lo strumento della co-progettazione e istituzionalizzare momenti di confronto interno e con il resto della Comunità Educante (Amministrazioni, scuole, associazioni): la Rete renda permanenti i momenti di condivisione tra i Parchi, individuando uno strumento di co-progettazione (ad es. Goal Oriented Project Plan – GOPP, Social Business Model Canvas, ecc.) che guidi i Parchi nella definizione di obiettivi comuni;
- rafforzare la governance e il ruolo politico-istituzionale della Rete, con l'obiettivo di trasformarsi in un soggetto riconosciuto e attivo nei tavoli territoriali dedicati a sviluppo locale, giovani, sociale, istruzione.

Per gli Enti Locali e gli altri stakeholder istituzionali:

- riconoscere formalmente i Parchi e la loro Rete come partner privilegiati nelle politiche per l'infanzia, l'adolescenza e l'educazione;
- coinvolgerli in modo strutturale nella programmazione territoriale (Piani di Zona, piani di intervento in materia educativa, sociale, ambientale etc).

→ Coinvolgere i target con più bisogni: criticità e margini di miglioramento

*Eduparks* ha rappresentato un successo per i riscontri ottenuti: sono stati coinvolti numerosi bambini e ragazzi, che si sono dichiarati soddisfatti; molte scuole, docenti e Parchi hanno acquisito competenze e sviluppato nuove proposte. Tuttavia, restano margini significativi di miglioramento. *Eduparks* non è riuscito a coinvolgere pienamente il target che più avrebbe tratto beneficio dall'accesso alle sue attività. Ciò conferma quanto sia complesso intercettare famiglie e giovani che, per molteplici ragioni, presentano condizioni riconducibili alla "Povertà Educativa", anche in presenza di iniziative totalmente gratuite e potenzialmente molto attrattive come *Eduparks*.

Il progetto prevedeva, fin dall'avvio, il coinvolgimento diretto delle Amministrazioni comunali e dei Servizi Sociali, alimentando quindi buone premesse di riuscita nel raggiungimento delle persone con maggiori bisogni. Tuttavia, i dati raccolti indicano una distanza tra questa intenzione e i risultati effettivamente conseguiti.

### **Proposte per il coinvolgimento dei target più vulnerabili**

Per la Rete dei Parchi e i partner progettuali:

- allargare la rete dei partner, coinvolgendo direttamente altri stakeholder locali, anche non istituzionali, che abbiano un accesso diretto ai bambini e alle famiglie più esposte alla "Povertà Educativa" (associazioni, realtà di prossimità, oratori, centri di aggregazione, ecc.);
- strutturare, fin dalle prime fasi di progettazione, strategie di outreach mirate ai contesti e ai gruppi a maggior rischio di esclusione educativa.

Per le Amministrazioni comunali e i Servizi Sociali:

- selezionare in anticipo, con maggiore precisione, i target effettivamente coinvolgibili e le modalità operativa, al fine di assicurare un reale impatto sui gruppi con più bisogni;

### → **Eduparks: co-progettare l'innovazione**

Uno degli aspetti maggiormente apprezzati dai partecipanti alle attività di *Eduparks* può essere ricondotto al concetto di innovazione.

- Co-progettazione e collaborazione.

Sia i partner di progetto (Parchi, scuole, amministrazioni locali) sia i principali beneficiari (bambine/i e ragazze/i) hanno espresso grande apprezzamento per la dimensione collaborativa proposta da *Eduparks*. La co-progettazione dei laboratori ha rappresentato un momento prezioso per gli educatori e, al contempo, un'esperienza ludica e formativa per i partecipanti.

Il feedback da parte degli educatori dei Parchi è stato pressoché unanime: co-progettare e testare i laboratori assieme ai ragazzi ha permesso di acquisire competenze nuove ed apprendimenti preziosi. *Eduparks* ha permesso di attivare su larga scala un approccio che raramente è possibile in situazioni routinarie.

Anche i bambini e ragazzi hanno manifestato grande piacere e soddisfazione per l'approccio collaborativo, spesso concretizzato in lavori di gruppo e sessioni di feedback condiviso. La letteratura specializzata conferma che tali modalità, oltre a essere divertenti, hanno un rilevante impatto educativo. **L'approccio risulta quindi funzionale e in grado di creare valore per tutti i soggetti coinvolti.**

- Laboratori esperienziali all'aperto e tecnologia.

Dalle valutazioni dei laboratori emerge che l'esperienza all'aperto è quasi unanimemente preferita dai bambini e dai ragazzi, che hanno infatti espresso un generale e marcato apprezzamento per le attività svolte all'aperto, confermando la rilevanza di contesti outdoor per l'apprendimento e il benessere.

Ma pur essendo un progetto imperniato sull'esperienza all'aperto, *Eduparks* ha incluso attività con **contenuti didattici legati al digitale come esperienza collaborativa**, dalla stampa 3D, ai podcast e alla robotica. **Questi elementi, apparentemente distanti dall'esperienza in natura, hanno trovato all'interno di *Eduparks* un equilibrio molto interessante e apprezzato che al contrario ha completato l'esperienza outdoor.**

### **Proposte per la valorizzazione del modello Eduparks**

Per la Rete dei Parchi e le scuole:

- consolidare la co-progettazione strutturata tra Parchi, scuole e amministrazioni locali, valorizzando la dimensione laboratoriale e collaborativa come elemento ordinario dell'offerta educativa;
- promuovere in modo sistematico metodologie di apprendimento cooperativo (lavori di gruppo, feedback condiviso) come standard operativo nella progettazione dei laboratori.

Per gli Enti Locali e i decisori in ambito educativo:

- integrare nei piani dell'offerta formativa territoriale progetti che coniughino outdoor education e digitale educativo;
- sostenere investimenti in infrastrutture e competenze per la **didattica outdoor e per l'utilizzo responsabile e collaborativo del digitale** (stampa 3D, podcast, robotica) in chiave educativa.
- utilizzare in modo sistematico i dati in loro possesso (indicatori socio-economici, segnalazioni, mappature di bisogni) per orientare la partecipazione alle iniziative dei Parchi e di *Eduparks* verso i soggetti più vulnerabili.



## Strumenti operativi

### Proposta di temi ed indicatori per la valutazione dell'Impatto sociale dei Parchi

Gli impatti sociali rappresentano il contributo di ciascun Parco alla crescita, al benessere, alla coesione sociale e all'inclusione dei visitatori e delle comunità locali in cui operano. Attraverso questa dimensione è possibile analizzare non solo il ruolo del Parco come luogo di apprendimento e divertimento, ma anche il suo effetto sulle relazioni interpersonali, sul senso di appartenenza alla comunità e sulla promozione di valori condivisi.

Modalità di Raccolta Dati:

- Questionari post-visita.
- Interviste qualitative per gruppi specifici.
- Osservazione diretta durante le attività collettive.
- Analisi delle collaborazioni con enti locali.

### Temi e Possibili Indicatori

#### ***Dati flussi***

- Dati sui visitatori che permettano di fare analisi più approfondite: oltre ai dati di genere, età potrebbero essere acquisiti dati tipo la nazionalità, residenza, presenza o meno di disabilità, abitudini di accesso ad altre opportunità ludico-didattiche, per esempio quelle indagate con i questionari di *Eduparks*.

#### ***Inclusione sociale e benessere***

- Percentuale di visitatori appartenenti a categorie protette segnalati dai servizi competenti.
- Numero e tipologia di attività specifiche rivolte a persone con bisogni speciali.
- Numero di eventi o attività che promuovono l'interazione sociale e le attività collettive.
- Grado di percezione dell'accessibilità e dell'accoglienza del parco da parte dei visitatori.
- Numero e/o percentuale di visitatori che dichiarano di aver conosciuto nuove persone durante la visita al parco.
- Numero e/o percentuale di visitatori che dichiarano di aver scoperto meglio il territorio grazie alle attività del parco.
- Grado di benessere personale percepito dai visitatori in relazione alla visita e alle attività del parco.

#### ***Relazioni dei Parchi con il territorio***

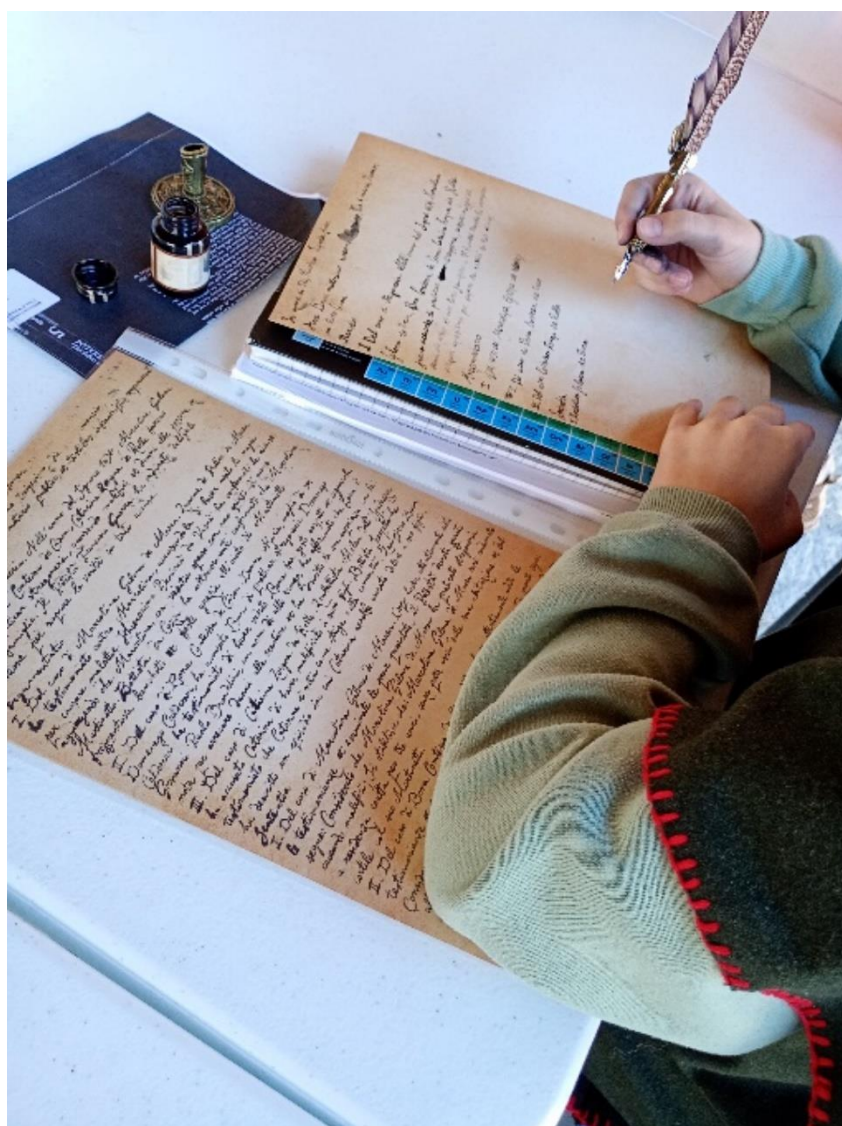
- Numero di soggetti del territorio con cui si co-progettano attività.
- Tipologia dei soggetti territoriali coinvolti nella co-progettazione (es. scuole, cooperative, associazioni, servizi comunali...).
- Tipologia di scuole coinvolte (infanzia, primaria, secondaria di I/II grado, CFP, ecc.).
- Presenza di collaborazioni attive con il Comune di riferimento (sì/no).
- Numero di Comuni limitrofi con cui sono attive collaborazioni.
- Numero e tipologia di attività in cui l'ente viene coinvolto dalle amministrazioni locali.
- Ambiti di politica pubblica in cui l'ente è coinvolto (es. politiche giovanili, cultura, ambiente, welfare...).



- Numero di collaborazioni formalizzate tramite progetti, protocolli d'intesa, convenzioni o altri strumenti.
- Tipologia di strumenti utilizzati per la collaborazione con il territorio (progetti, protocolli, convenzioni, partenariati informali...).
- Numero di cooperative del territorio con cui sono attive collaborazioni.
- Numero di associazioni del territorio con cui sono attive collaborazioni.

## Valori

- Valori dichiarati che identificano il parco (descrizione qualitativa dei valori guida).
- Presenza di un manifesto dei valori del parco (sì/no).
- Anno di adozione e ultimo aggiornamento del manifesto dei valori del parco.
- Adesione a carte, manifesti o codici di valori nazionali o locali (sì/no).
- Numero e tipologia di carte/manifesti di valori a cui il parco aderisce.
- Presenza, all'interno di tali carte/manifesti, di impegni specifici per l'inclusione sociale (sì/no).





## Breve bibliografia

Save the Children, *"Povertà Educativa": Necessario un cambio di passo nelle politiche di contrasto*, Maggio 2022.

Save the Children, *La Lampada di Aladino - L'Indice di Save the Children per misurare le povertà educative e illuminare il futuro dei bambini in Italia*", 2014.

Istat, *Indagine Aspetti della vita quotidiana*, 2024.

Fondazione Lang sulla Filantropia strategica, *Manuale operativo per la Theory of Change*, [www.fondazione-langitalia.it/wp-content/uploads/2017/10/Philanthropy-Insights-n.5.pdf](http://www.fondazione-langitalia.it/wp-content/uploads/2017/10/Philanthropy-Insights-n.5.pdf), 2017.

