

Publicato il: luglio 2024

©Tutti i diritti riservati. Tutti gli articoli possono essere riprodotti con l'unica condizione di mettere in evidenza che il testo riprodotto è tratto da www.qtimes.it

Registrazione Tribunale di Frosinone N. 564/09 VG

NEET and Educational Poverty: Gamification as a tool for prevention and inclusion
NEET e Povertà Educativa: la Gamification come strumento di prevenzione e inclusione

di

Alessandro Barca

alessandro.barca@unipegaso.it

Maria Concetta Carruba¹

Università Telematica Pegaso

mariaconcetta.carruba@unipegaso.it

Abstract:

Educational and teaching research shows how learning through digital is transforming the acquisition of knowledge and skills. However, a gap exists between young NEETs, who use digital for entertainment, and university students, who integrate it into their studies on a daily basis. The use of gamification can help NEETs develop job skills and reduce the existing gap. It is therefore necessary to create pedagogical/educational strategies that prevent school drop-out and educational poverty through innovative methodologies, digital technologies and gamification, thus motivating students through interactive content and virtual participation to acquire life skills. This contribution explores didactic and educational applications used during workshops to prevent educational poverty and develop digital skills, showing best practices implemented during A.A. 2020/2021 and including a literature review and data on prevention projects.

¹ Il presente lavoro è frutto del lavoro congiunto degli autori cui sono da attribuire equamente distribuiti: Abstract, Introduzione e Conclusioni. I paragrafi sono così attribuibili: ad Alessandro Barca il paragrafo 1; a Maria Concetta Carruba il paragrafo 2.

Keywords: NEET, Educational Poverty, Gamification.

Abstract:

La ricerca educativa e didattica dimostra come l'apprendimento attraverso il digitale stia trasformando l'acquisizione di conoscenze e competenze. Tuttavia, esiste un divario tra i giovani NEET, che usano il digitale per intrattenimento, e gli studenti universitari, che lo integrano quotidianamente nei loro studi. L'uso della gamification può aiutare i NEET a sviluppare competenze lavorative e ridurre il gap esistente. È quindi necessario creare strategie pedagogico/didattiche che prevengano l'abbandono scolastico e la povertà educativa attraverso metodologie innovative, tecnologie digitali e gamification, motivando così gli studenti tramite contenuti interattivi e partecipazione virtuale ad acquisire life skills. Questo contributo esplora le applicazioni didattiche ed educative utilizzate durante i laboratori per prevenire la povertà educativa e sviluppare competenze digitali, mostrando best practice attuate durante l'A.A. 2020/2021 e includendo una rassegna della letteratura e dati su progetti di prevenzione.

Parole chiave: NEET, Povertà Educativa, Gamification.

Introduzione al tema e cornice teorica di riferimento

Quello dell'abbandono scolastico è un tema di natura multidimensionale che può essere affrontato da diverse prospettive. La letteratura presa come riferimento, ci invita a cogliere la complessità del fenomeno e a interconnetterlo con il tema delle povertà educative e quello dei NEET (Not in Education, Employment or Training) oramai ampiamente diffusi. Per quanto leggibili in modo autonomo, l'intreccio di queste cornici di lettura permettono di cogliere sfaccettature altrimenti impossibili da cogliere anche proprio in funzione di progettualità e prevenzione.

La letteratura scientifica, cornice completa, complessa e privilegiata ci sostiene nel cogliere l'importanza di rivalutare il sistema educativo e promuovere una cultura che sia capace di valorizzare l'educazione come vero e proprio strumento di emancipazione (Berlinguer, Ferraro, 2022) e di inclusione sociale. Un approccio e una progettualità di questo tipo richiedono una sistematica e profonda revisione delle politiche educative e l'adozione di approcci più aperti all'equità sociale, all'inclusione e alla personalizzazione come buona prassi.

Nella visione di Nuzzaci e Orecchio (2024) viene, infatti, sottolineata l'importanza di strumenti di contrasto alla povertà educativa e la necessità di processi circolari per la riduzione delle disuguaglianze. Le disuguaglianze possono in effetti intaccare i percorsi di vita e le opportunità dei giovani tanto che Quarta (2023) sottolinea e usa le biografie dei giovani che non lavorano e che non studiano, come oggetto di studio per riflessioni e progetti mirati non solo alla reintegrazione nel sistema educativo e lavorativo ma anche in termini di prevenzione e rivoluzione delle proposte culturali e delle politiche educative. La profondità delle difficoltà che vedono il giovane arenato in una fase di stallo, viene sottolineata da Stella (2023) evidenziando come il disagio correlato possa essere ora causa, ora conseguenza dell'essere NEET. Per contrastare il fenomeno, così come esplicitato da Giannola (2024) è fondamentale una rete istituzionale che sia in grado di sostenere e promuovere una collaborazione efficace tra le varie istituzioni in modo da offrire e proporre soluzioni integrative, inclusive e personalizzate. Questa incapacità di trovare una collocazione o un interesse da coltivare potrebbe, come sottolineano numerosi studi, essere determinata, almeno in parte, dal divario digitale e dalla rapidità dei cambiamenti tecnologici che richiedono nuove e più sofisticate

competenze e skills. Prospettive intergenerazionali (Basciera, Succi e Santini, 2020) possono rappresentare certamente una valida prospettiva da tenere in considerazione per ridurre e limitare l'abbandono scolastico, la povertà educativa e l'alienazione sociale che potrebbe derivarne. Nella complessità del nostro tempo storico, le "life skills" (Boffo, Iavarone, Nuzzaci, 2022) divengono ancora essenziali per affrontare le transizioni umane. Lo sviluppo di competenze trasversali è essenziale per permettere ai giovani di navigare attraverso le sfide educative e lavorative. Queste competenze possono includere la gestione dello stress, la comunicazione efficace e la risoluzione dei problemi, tutte fondamentali per prevenire l'abbandono scolastico, ridurre il numero di NEET, limitare l'impatto delle povertà educative.

La povertà educativa è un fenomeno complesso e multiforme che va oltre la semplice mancanza di accesso all'istruzione. Essa comprende varie dimensioni che includono la povertà culturale, digitale e sociale. Proveremo di seguito ad esplorarne, sinteticamente, le diverse sfaccettature.

Nanni e Pellegrino (2018) sottolineano che la povertà educativa è strettamente legata alla povertà culturale, un fenomeno che impedisce agli individui di sviluppare pienamente le proprie capacità e partecipare attivamente alla vita sociale. La mancanza di risorse culturali e educative limita le opportunità di apprendimento e crescita personale, creando un circolo vizioso di esclusione.

Nuzzaci et al. (2020) esplorano gli effetti della pandemia sulla povertà educativa in Italia, evidenziando come la crisi sanitaria abbia esacerbato le disuguaglianze preesistenti. La chiusura delle scuole e la didattica a distanza hanno messo in luce le disparità nell'accesso alle risorse tecnologiche e al supporto educativo, colpendo in particolare le famiglie già svantaggiate.

Milani (2020) propone una riflessione sulla povertà educativa nel contesto della Global Education, sostenendo che per affrontare efficacemente il problema è necessario adottare una visione globale e integrata. Questo approccio considera le interconnessioni tra vari sistemi educativi e cercando di promuovere la cooperazione internazionale per garantire un'istruzione di qualità per tutti.

Giancola e Salmieri (2023) forniscono un'analisi dettagliata della povertà educativa in Italia, utilizzando dati e studi per evidenziare le criticità del sistema educativo. Essi suggeriscono politiche specifiche per affrontare queste sfide, come il potenziamento delle risorse educative nelle aree più svantaggiate e la promozione di programmi di inclusione sociale. Pasta e Rivoltella (2022) introducono il concetto di "povertà educativa digitale", sottolineando la necessità di superare le barriere tecnologiche per favorire una cittadinanza digitale inclusiva. Essi propongono nuovi costrutti educativi che integrino competenze digitali, essenziali per la partecipazione attiva nella società contemporanea. Sottocorno (2022) discute le criticità e le sfide che la povertà educativa pone alla pedagogia contemporanea. Egli evidenzia la necessità di sviluppare approcci pedagogici innovativi e inclusivi che possano rispondere alle esigenze diversificate degli studenti, garantendo equità e qualità nell'istruzione.

La povertà educativa ha radici profonde che affondano nelle disuguaglianze socio-economiche, nella mancanza di infrastrutture adeguate e nel limitato accesso alle risorse culturali. Le sue conseguenze sono ampie e possono influenzare negativamente il futuro dei giovani, limitando le loro opportunità di lavoro e la loro partecipazione attiva nella società.

La povertà educativa rappresenta una delle sfide più urgenti e complesse per le società contemporanee. Affrontarla richiede un impegno collettivo e coordinato da parte di istituzioni, educatori, famiglie e comunità. Solo attraverso una visione olistica e integrata sarà possibile garantire un futuro migliore per tutti i giovani, promuovendo l'uguaglianza e l'inclusione sociale.

1. Abbandono scolastico: i dati nel contesto italiano

La dispersione scolastica rappresenta un fenomeno poliedrico, sistemico e multidimensionale che fa da cornice al nostro attuale scenario sociale e culturale oltre che uno dei nodi più critici, un fallimento del sistema scolastico non solo nazionale ma anche internazionale. Ma accanto alla cosiddetta dispersione scolastica “esplicita” - dove rientrano l’abbandono scolastico, la ripetenza l’interruzione temporanea della frequenza scolastica - emerge, in modo latente e sommerso, quella “implicita” (Ricci, 2020) che riguarda un numero non ben definito di studenti che, pur finendo i loro percorsi di studio, escono dalla scuola senza avere le competenze adeguate per l’inserimento nel mondo del lavoro e nella società in genere (Barca, 2023). Quando si parla di questi studenti si fa riferimento ai ragazzi a forte rischio di marginalità ed esclusione sociale in quanto, essendo più poveri di competenze, manifesteranno sicuramente maggiori difficoltà nell’elaborare le informazioni a loro disposizione e nell’assumere decisioni coerenti con i loro progetti di vita. Quest’ultima tipologia di studenti, purtroppo invisibile alle misurazioni delle statistiche internazionali ELET – acronimo di *Early leaving from education and training* – che permettono l’attuazione di interventi efficaci e tempestivi attraverso misure di prevenzione, di intervento e di compensazione, rende, pertanto, ancora più imprescindibile il tempestivo intervento da parte di una scuola che si reputa civile, equa, inclusiva (Barca, 2023). Il report ISTAT sui livelli di istruzione e partecipazione alla formazione dell’anno 2020-2021 mette in evidenza come, in Italia, il 13,1% degli studenti tra i 18-24 anni hanno abbandonato precocemente il sistema di istruzione e formazione. Stiamo parlando, quindi, di 543 mila giovani, numero che, nonostante i progressi recenti, resta ancora molto alto. Possiamo affermare che il tema dell’abbandono scolastico è ormai da molti anni una delle priorità dell’Unione Europea non solo in termini di ricadute sul piano dell’istruzione e della formazione ma inteso come fenomeno strettamente connesso con la vita dei giovani e sulle ricadute sul piano sociale ed economico in generale. Sono tendenzialmente più interessati i ragazzi delle ragazze (15,6% vs 10,4%) e permangono divari di natura territoriale con punte più alte nel Mezzogiorno.

La raccolta dei dati in Italia così come in Europa e nel resto del mondo, ha permesso di avere un quadro oggettivo della scuola pubblica, dove si evidenziano non solo le differenze fra Nazioni, ma anche differenze fra le diverse aree territoriali della stessa Nazione e soprattutto il persistere di differenze e gap a cui dover rispondere con un piano di interventi per il raggiungimento del diritto all’istruzione. La cultura, infatti, rende concreta l’eguaglianza tra le persone, permettendo a ogni individuo di fare scelte consapevoli e di costruire un’esistenza dignitosa; essa rappresenta un valore fondamentale e necessario per l’incremento intellettuale dei singoli individui e per lo sviluppo della comunità ed ognuno di noi ha l’obbligo di contribuire al meglio con competenza ed impegno al progresso della società (Barca, 2023). Certamente la dispersione scolastica è fortemente condizionata dalle situazioni socio-economiche delle famiglie di origine e sussiste una forte correlazione tra l’abbandono scolastico e il basso livello di istruzione dei genitori. Questo problema non solo influisce negativamente sulle opportunità di vita dei giovani, ma ha anche conseguenze socio-economiche a lungo termine. La seguente analisi, basata sulla bibliografia fornita, esplora le cause, le conseguenze e le possibili soluzioni per l’abbandono scolastico in Italia.

Nuzzaci e Marcozzi (2020) esplorano l’abbandono scolastico attraverso la percezione degli studenti, focalizzandosi sul progetto ACCESS. Questo studio rivela che molti studenti vedono l’abbandono scolastico come una soluzione temporanea a problemi più profondi, come la mancanza di supporto educativo, difficoltà familiari e carenze infrastrutturali nelle scuole. Rocchi (2022) discute la

correlazione tra abbandono scolastico e la condizione di NEET (Not in Education, Employment, or Training). Il passaggio da fragilità e precariato alla riuscita sociale è possibile attraverso interventi mirati che affrontano le cause dell'abbandono scolastico e forniscono supporto continuo ai giovani a rischio. Musella, Verde e Liotti (2023) propongono due principali indicazioni per migliorare il fenomeno e le strategie di intervento: necessità di raccogliere dati più precisi e dettagliati sull'abbandono scolastico e urgenza di implementare interventi educativi personalizzati che rispondano alle esigenze specifiche degli studenti a rischio.

Zini e Amadini (2022) presentano il progetto Smart School, che mira a contrastare la povertà educativa attraverso l'uso della tecnologia e l'implementazione di pratiche pedagogiche innovative. Questo progetto dimostra come le scuole possano diventare centri di inclusione sociale e promuovere l'equità educativa. Caruso e Cerbara (2020) forniscono un aggiornamento sui dati ufficiali riguardanti la povertà educativa in Italia, evidenziando come questa sia strettamente legata all'abbandono scolastico; la raccolta e l'analisi di dati accurati sono fondamentali per comprendere meglio il fenomeno e sviluppare politiche efficaci. Morniroli e Palmieri (2020) considerano il concetto di "ribaltamenti" come una strategia per contrastare l'abbandono scolastico e la povertà educativa. Questo approccio si basa sulla necessità di cambiare radicalmente le prospettive e le metodologie educative per affrontare in modo più efficace le cause profonde dell'abbandono.

Le cause dell'abbandono scolastico in Italia sono molteplici e interconnesse:

- Disuguaglianze socio-economiche: famiglie con basso reddito spesso non possono fornire le risorse necessarie per sostenere l'istruzione dei loro figli.
- Carente supporto educativo: la mancanza di sostegno personalizzato e di risorse adeguate nelle scuole contribuisce alla disaffezione degli studenti.
- Problemi familiari: situazioni familiari difficili, come conflitti, malattie o povertà, possono spingere gli studenti ad abbandonare la scuola.
- Fattori psicologici e motivazionali: l'assenza di motivazione e di interesse per lo studio, spesso dovuta a un sistema educativo non inclusivo, può portare all'abbandono.

L'abbandono scolastico ha conseguenze gravi e a lungo termine sia per gli individui che per la società:

- Ridotte opportunità lavorative. Gli individui che abbandonano la scuola hanno meno probabilità di trovare lavori stabili e ben remunerati.
- Esclusione sociale. L'abbandono scolastico contribuisce alla marginalizzazione e all'esclusione sociale, aumentando il rischio di devianza e criminalità.
- Impatto economico. Una forza lavoro meno istruita può ridurre la competitività economica di un Paese e aumentare i costi sociali legati alla disoccupazione e alla assistenza sociale.

Un approccio integrato che veda il coinvolgimento di tutti gli attori può essere l'unica scelta vincente. La prevenzione della dispersione scolastica certamente richiede azioni profonde e capillari. È necessario, dunque, in primis credere e lavorare affinché il nostro sistema scolastico divenga più efficiente ed efficace e dove la vera mission sia quella di puntare al successo formativo e ad una situazione di benessere per dotare gli studenti della strumentalità che consentirà loro di essere futuri cittadini competenti. Solo integrando tutte le energie e costruendo vere "comunità educanti" a livello nazionale e locale, si riuscirà a rendere effettivo il godimento del diritto all'istruzione di tutti e ciascuno (Barca, 2023).

2. Gamification e innovazioni come strumenti di prevenzione

L'introduzione della gamification e delle innovazioni digitali rappresenta una strategia emergente e promettente per affrontare le sfide dell'abbandono scolastico, ridurre il fenomeno dei NEET (Not in Education, Employment, or Training) e combattere le povertà educative. Questa analisi esamina l'importanza di formare i docenti nell'uso di strumenti didattici innovativi e di metodologie attive e inclusive, sostenuta da un'esperienza pratica condotta su 200 docenti italiani di scuola secondaria di secondo grado.

Nel periodo 2020-2021, 200 docenti italiani hanno partecipato a corsi di formazione sulla gamification, lavorando sulla progettazione educativa innovativa.

Gli strumenti utilizzati:

- Genial.ly: per creare Escape Room didattiche.
- Learning Apps: per sviluppare applicazioni sui temi affrontati con la didattica tradizionale, usate per il ripasso e la preparazione in vista delle verifiche.
- Canva: per creare e-book interattivi, strumenti per lo studio.

Il presente lavoro riporta riflessioni emerse durante la sperimentazione con il campione di convenienza preso in esame (i 200 docenti della scuola secondaria di secondo grado su territorio milanese e comasco, coinvolti durante il corso di formazione sulla didattica attiva e innovativa in merito agli strumenti sopra citati). Il percorso ha previsto una plenaria introduttiva e tre momenti formativi laboratoriali sugli strumenti proposti. I docenti che hanno partecipato alla sperimentazione hanno accolto positivamente il monitoraggio pre, durante e post formazione e hanno ricevuto una restituzione plenaria online in merito ai risultati ottenuti. Per il monitoraggio è stato utilizzato un questionario realizzato con Google Moduli, con domande aperte per lasciare più spazio ai docenti di restituire e raccontare le loro esperienze, somministrato online ai partecipanti al corso: prima della formazione laboratoriale, durante (dopo ogni momento di formazione laboratoriale) e a distanza di tre mesi dalla conclusione del percorso di formazione. Il progetto ha visto i docenti riportare non solo dei miglioramenti sul piano della loro didattica ma anche relativamente alle risposte degli studenti. È migliorato l'engagement degli studenti durante le attività e i docenti riportano che per gran parte degli studenti a maggior rischio di abbandono scolastico risultano migliorate le loro performance.

I docenti, in sintesi, restituiscono:

- Miglioramento della Didattica: i docenti hanno riportato un significativo miglioramento nella loro pratica didattica, con un aumento dell'uso di metodologie attive e innovative.
- Engagement degli Studenti: l'engagement degli studenti è migliorato notevolmente durante le attività gamificate, con benefici evidenti per gli studenti a rischio di abbandono scolastico.
- Performance degli Studenti: gli studenti più a rischio hanno mostrato miglioramenti nelle loro performance scolastiche, dimostrando l'efficacia delle strategie di gamification.

Solo il 10% dei docenti, come emerso dall'ultimo monitoraggio, non ha mantenuto costante l'uso delle innovazioni proposte, mentre gli altri hanno continuato ad applicare con entusiasmo le metodologie apprese, riscontrando un continuo alto livello di engagement e motivazione da parte degli studenti. Le motivazioni di coloro che hanno mantenuto le strategie e l'uso degli strumenti proposti, registrano una maggiore frequenza nella soddisfazione determinata dalla partecipazione attiva degli studenti. Le motivazioni, al contrario, dei venti docenti che hanno abbandonato nel tempo le nuove abitudini didattiche, riportano una frequenza più alta nelle difficoltà di connessione e wi-fi

della propria scuola, nella fatica e nella progettazione dettagliata delle attività necessariamente richiesta da approcci di questo tipo. Obiettivamente, la formazione dei docenti è cruciale per l'implementazione efficace della gamification e delle innovazioni digitali. Pasta e Rivoltella (2022) evidenziano l'importanza di crescere nell'ambito digitale per sviluppare competenze civiche digitali. La formazione specifica permette ai docenti di acquisire le competenze necessarie per utilizzare strumenti digitali innovativi e metodologie didattiche attive, rendendo l'insegnamento più dinamico e interattivo. Fabiano (2023) e Boffo et al. (2022) sottolineano l'importanza di sviluppare nuove competenze digitali per una cittadinanza attiva e inclusiva. La gamification può essere un mezzo efficace per insegnare queste competenze in modo coinvolgente e pratico. Questa attenzione allo sviluppo e al mantenimento delle competenze digitali vale tanto per gli studenti quanto per i docenti. Certamente un approccio più attivo e innovativo prevede che tutti gli attori che ruotano intorno alla scuola siano allineati ed estremamente convinti del potenziale che la tecnologia offre su più fronti. Bellotti e Raccagni (2023) esplorano il ruolo del Dirigente Scolastico nel promuovere un ambiente scolastico sano attraverso progetti come il 3-H Project (Head, Heart, Hand). Un ambiente di apprendimento positivo e stimolante è infatti essenziale per prevenire l'abbandono scolastico e promuovere il benessere degli studenti. Alecci et al. (2022) discutono l'importanza di promuovere la consapevolezza e la responsabilità di consumo dei videogiochi attraverso la gamification. Questo approccio non solo rende l'apprendimento più divertente, ma può anche sviluppare competenze trasversali come la risoluzione dei problemi e il lavoro di squadra. Pastena (2020) e Marsano (2020) sostengono che l'innovazione educativa deve basarsi su prospettive epistemologiche solide e dinamiche professionalizzanti. L'adozione di modelli ludiformi e strumenti digitali supporta l'accompagnamento allo studio e favorisce l'inclusione. In un'era in cui la tecnologia permea ogni aspetto della vita quotidiana, l'educazione non può restare indietro. La gamification e le innovazioni digitali rappresentano strumenti potenti per rivoluzionare l'istruzione, con un impatto significativo nella prevenzione dell'abbandono scolastico, nella riduzione del fenomeno dei NEET (*Not in Education, Employment, or Training*) e nel contrasto alle povertà educative. Nel dettaglio, l'abbandono scolastico è un fenomeno complesso che può essere mitigato attraverso strategie didattiche innovative. La gamification, l'applicazione di elementi di gioco in contesti non ludici, può trasformare l'ambiente educativo in modo significativo:

1. *Engagement e Motivazione*: la gamification aumenta l'engagement degli studenti, rendendo l'apprendimento più interattivo e coinvolgente. Elementi come punti, badge, e leaderboard incentivano la partecipazione e il raggiungimento di obiettivi (Alecci et al., 2022).
2. *Personalizzazione del Percorso di Apprendimento*: strumenti digitali permettono di personalizzare i percorsi di apprendimento, adattandoli alle esigenze individuali degli studenti. Questo approccio può aiutare a mantenere alta la motivazione, riducendo il rischio di abbandono (Marsano, 2020).

Il fenomeno dei NEET è preoccupante poiché indica una disconnessione tra i giovani e il sistema educativo e lavorativo. La gamification e le tecnologie digitali possono svolgere un ruolo cruciale nel ridurre questo fenomeno:

1. *Sviluppo di Competenze Trasversali*: attraverso giochi educativi e piattaforme digitali, i giovani possono sviluppare competenze trasversali come il problem-solving, il pensiero critico, e la collaborazione (Triberti e Carruba, 2023). Queste competenze sono essenziali per il mercato del lavoro contemporaneo.

2. *Orientamento e Formazione Continua*: le piattaforme digitali offrono strumenti di orientamento e formazione continua che possono aiutare i giovani a rimanere aggiornati con le competenze richieste dal mercato del lavoro, prevenendo così l'isolamento e l'inattività (Fabiano, 2023).

Le povertà educative derivano da una combinazione di fattori socio-economici e culturali che limitano l'accesso a un'istruzione di qualità. La gamification e le innovazioni digitali offrono soluzioni per affrontare queste disuguaglianze:

1. *Accessibilità e Inclusività*: le tecnologie digitali possono rendere l'istruzione più accessibile e inclusiva, eliminando le barriere geografiche e socio-economiche. Strumenti come Genial.ly, Learning Apps e Canva permettono di creare contenuti educativi interattivi e coinvolgenti, accessibili a tutti (Pasta e Rivoltella, 2022).
2. *Supporto alla Didattica Attiva*: la gamification supporta una didattica attiva, promuovendo un apprendimento esperienziale che può coinvolgere anche gli studenti più disinteressati o svantaggiati (Pastena, 2020). Questo approccio può ridurre le disuguaglianze educative, offrendo opportunità di apprendimento significative e personalizzate.

La chiave per l'efficace implementazione della gamification e delle innovazioni digitali risiede nella formazione dei docenti. La loro preparazione e competenza nell'utilizzo di queste metodologie sono essenziali per il successo di tali iniziative:

1. *Sviluppo Professionale*: corsi di formazione specifici, come quelli seguiti dai 200 docenti nel progetto del 2020-2021, sono cruciali. Questi corsi hanno mostrato come l'uso di strumenti digitali possa migliorare la pratica didattica e l'engagement degli studenti.
2. *Continuità e Sostenibilità*: la formazione continua e il supporto costante sono necessari per mantenere l'entusiasmo e l'efficacia nell'uso delle tecnologie. Solo il 10% dei docenti ha abbandonato l'uso delle innovazioni proposte, dimostrando l'importanza di un sostegno duraturo (Alecci et al., 2022).

La gamification e le innovazioni digitali, come dimostrato anche dalla sperimentazione presentata all'interno di questo lavoro, rappresentano potenti strumenti per prevenire l'abbandono scolastico, ridurre il fenomeno dei NEET e combattere le povertà educative. L'adozione di queste metodologie, supportata da una solida formazione dei docenti, può trasformare l'educazione, rendendola più coinvolgente, inclusiva e accessibile. Con un approccio mirato e sostenibile, queste tecnologie possono contribuire significativamente a colmare le lacune educative e a creare un futuro più equo per tutti gli studenti.

Conclusioni

In conclusione, possiamo affermare che l'abbandono scolastico, i NEET e le povertà educative sono fenomeni interconnessi che richiedono approcci multidisciplinari e collaborativi. La letteratura suggerisce che interventi mirati, politiche educative inclusive, sviluppo delle competenze trasversali e l'uso delle nuove tecnologie sono essenziali per affrontare queste sfide. La collaborazione tra le istituzioni, la valorizzazione delle interazioni intergenerazionali e l'adozione di un approccio olistico sono elementi fondamentali per creare un sistema educativo più equo e inclusivo.

La prospettiva con cui guardare alla tecnologia è, dunque, quella che ne intravede il potere trasformativo e che identifica le opportunità digitali come elemento chiave per promuovere un maggior engagement e migliorare le personali competenze in modo più equo e inclusivo.

(Yazdanpanahi, Shahi, Davaridolatabadi, 2022). Ragione per cui, anche nel contesto scolastico ed educativo introdurre le soluzioni tecnologiche e innovative (Zhang e collaboratori, 2020) e proporle con approccio ludico e attivo, potrebbe risultare un valido supporto per contrastare l'abbandono scolastico, per operare in termini di inserimento sociale, per promuovere occasioni di partecipazione attiva e incentivare il *lifelong learning*.

Riferimenti bibliografici:

Alecci, M., Apostolo, F., Bettè, G., Comaschi, L., Cosentino, V., D'Avanzo, A., ... & Rossini, C. (2022). Game, gaming, gamification. Promuovere consapevolezza, didattica attiva e responsabilità di consumo dei videogiochi. In *Crescere Onlife. L'Educazione civica digitale progettata da 74 insegnanti-autori* (pp. 99-117). Brescia: Morcelliana Scholè.

Barca, A. (2023). La dispersione scolastica come fallimento del sistema scolastico italiano. Riflessioni pedagogiche ed educativo-didattiche. In G. Liverano (Ed), *La dispersione scolastica come criticità educativa di sistema. Tra prevenzione e intervento* (pp.15-23). Lecce: Pensa Multimedia.

Baschiera, B., Soggi, M., & Santini, S. (2020). Quando l'interdipendenza intergenerazionale crea nuovi scenari di inclusione per la Pedagogia Speciale. Il progetto Be the Change (Boosting Entrepreneurship Through Intergenerational Exchange). *Formazione & insegnamento*, 18(1 Tome I), 216-231. pensamultimedia.it

Bellotti, C., & Raccagni, D. (2023). Stare bene a scuola. Il ruolo del dirigente nel 3-H Project (Head, Heart, Hand). *Dirigenti Scuola*, 81.

Berlinguer, L. & Ferraro, A. (2022). *Ri-valutare la scuola: per una nuova cultura educativa*. Roma: Armando.

Boffo, V., Iavarone, M. L., & Nuzzaci, A. (2022). Life skills and human transitions Life skills e transizioni umane. *Form@ re-Open Journal per la formazione in rete*, 22(3), 1-8.

Caruso, M. G., & Cerbara, L. (2020). I dati ufficiali sulla povertà e sulla povertà educativa. Aggiornamento 2019. *IRPPS Working Papers*.

Fabiano, A. (2023). Per una nuova cittadinanza digitale tra nuove competenze, metaverso, merito e inclusione. In *Sistemi educativi, orientamento, lavoro* (pp. 730-733). Lecce: Pensa MultiMedia Editore srl.

Giancola, O., & Salmieri, L. (2023). *La povertà educativa in Italia. Dati, analisi, politiche*. Roma: Carocci.

Giannola, A. (2024). L'importanza della rete istituzionale per sconfiggere il fenomeno dei Neet-Not in Education, Employment or Training. *iQual. Revista de Género e Igualdad*.

Marsano, M. (2020). *Un modello ludiforme di supporto alla didattica per l'accompagnamento allo studio universitario*. ojs.pensamultimedia.it

Milani, L. (2020). Povertà educativa e Global Education: riflessioni per uno scenario futuro. *Education Sciences & Society*: 2, 2020, 444-457.

Morniroli, A., & Palmieri, A. (2020). Ribaltamenti: contro l'abbandono scolastico e la povertà educativa. *Il Mulino*, 69(1), 73-83.

Musella, M., Verde, M., & Liotti, G. (2023). *Dispersione e abbandono scolastico. Due indicazioni per migliorare l'analisi del fenomeno e le strategie di intervento*. boltonhopefoundation.org

Nanni, W., & Pellegrino, V. (2018). La povertà educativa e culturale: un fenomeno a più dimensioni. Caritas Italiana, *Povertà in attesa*. Rapporto, 91-184.

- Nuzzaci, A. & Orecchio, F. (2024). Strumenti di contrasto alla povertà educativa e processi di circolarità nelle disuguaglianze. *Scienze pedagogiche*, 205.
- Nuzzaci, A., & Marcozzi, I. (2020). L'abbandono scolastico nella percezione degli studenti: un focus del progetto ACCESS/Early school leaving in students' perception: focus on the ACCESS Project. *SIRD*, 1, 127-137.
- Nuzzaci, A., Minello, R., Di Genova, N., & Madia, S. (2020). Povertà educativa in contesto italiano tra istruzione e disuguaglianze. Quali gli effetti della pandemia?. *Lifelong Lifewide Learning*, 16(36), 76-92.
- Pasta, S., & Rivoltella, P. C. (2022). Superare la "povertà educativa digitale". Ipotesi di un nuovo costruito per la cittadinanza digitale. In, *La formazione degli insegnanti: problemi, prospettive e proposte per una scuola di qualità e aperta a tutti e tutte* (pp. 600-604). Lecce: Pensa MultiMedia Editore.
- Pasta, S., & Rivoltella, P. C. (2022). *Crescere onlife. L'Educazione civica digitale progettata da 74 insegnanti-autori*. Brescia: Morcelliana Scholé.
- Pastena, N. (2020). Innovazione in Educazione: prospettive epistemologiche e dinamiche professionalizzanti. *Formazione & insegnamento*, 18(1 Tome I), 166-177.
- Quarta, S. (2023). *Giovani, percorsi biografici e povertà educativa: una ricerca sui giovani che non studiano e non lavorano. Immaginari e culture giovanili: percorsi di analisi e ricerca* -(Interstizi; 3), 59-76.
- Ricci, R. (2020). Editoriale INVALSI. *La dispersione scolastica implicita*. https://www.invalsiopen.it/wpcontent/uploads/2019/10/Editoriale1_ladispersionescolasticaimplicita.pdf.
- Rocchi, G. (2022). Abbandono scolastico e condizione a rischio di NEET. Da fragilità e precariato alla riuscita sociale attraverso proposte d'intervento. *Lifelong Lifewide Learning*, 18(40), 191-201.
- Sottocorno, M. (2022). *Il fenomeno della povertà educativa. Criticità e sfide per la pedagogia contemporanea*. goWare & Guerini Associati.
- Stella, C. (2023). *NEET 2023: l'entità del fenomeno all'interno del Dipartimento di Salute Mentale dell'ASL3 genovese. Un'istantanea nella fascia di età 16/27* (Progetto in collaborazione con l'Università degli Studi di Genova).
- Triberti, S., & Carruba, M.C. (2023). Giocando s' impara? Alla ricerca delle proprietà educative "elevate" di giochi e videogiochi. *AGENDA DIGITALE EU*.
- Yazdanpanahi, F., Shahi, M., & Davaridolatabadi, N. (2022). Investigating the application of new technologies in dental education: A systematic review. *Acta Medica Iranica*, 60(8), 465-472. doi: <https://doi.org/10.18502/acta.v60i8.10830>.
- Zhang, L., Shang, J., Pelton, T., & Pelton, F., L. (2020). Supporting primary student's learning of fraction conceptual knowledge through digital games. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36 (4), 540-548. Doi:<https://doi.org/10.1111/jcal.12422>.
- Zini, P., & Amadini, M. (2022). Contrasto alla povertà educativa: il progetto Smart School. In *Famiglie, politiche sociali e prospettive pedagogiche* (pp. 91-100). Lecce: Pensa Multimedia Editore Srl.