**Invasione di innovazione in due scuole di Rossano, al grido di “Usa Cuore Testa e Digitale”!**

**29 e 30 novembre 2023, Corigliano-Rossano**

*Nel Polo Liceale di Rossano e nell’Istituto Comprensivo Rossano 1 arriva il progetto Changemaker: inventori di cambiamento con le STEAM, finanziato da Impresa Sociale con I Bambini e la Fondazione Cassa Depositi e Prestiti. Due mattine di attività e laboratori per le studentesse e gli studenti di Corigliano-Rossano*

Avreste dovuto vedere, quelle studentesse e quegli studenti. E le loro espressioni di stupore e curiosità durante l’invasione di innovazione che alle 9:00 del mattino, mercoledì 29 e giovedì 30 novembre, nel Polo Liceale prima e nell’Istituto Comprensivo poi, ha sorpreso chi stava facendo lezione nelle aule.

Con un chiassoso e allegro ingresso trionfale, facilitatrici e facilitatori, fotografe, volontarie e volontari, esperti di lingua inglese e di tecnologia, attrezzati di megafono, striscione e cartelloni, hanno attirato l’attenzione sulla prima giornata di presentazione del progetto *Changemaker*: inventori di cambiamento con le STEAM.

E chi sono i *Changemaker*? Circa 259 ragazze e ragazzi, per i quali la scienza, la matematica, l'ingegneria e la tecnologia diventeranno una passione, assieme all’arte come filo conduttore. Andando oltre le barriere del *difficile* per esplorare nella pratica come si può diventare inventori di cambiamento.

Tra i tavoli delle attività, un po’ spaesati al principio, senza esitazioni poi, sorridono e osservano, partecipano e si lasciano coinvolgere, proprio come si fa alla loro età. Hanno tra i dodici e i sedici anni,

Accolgono giochi, risposte e magliette stampate.

“Un progetto finanziato da Impresa Sociale con I Bambini e Fondazione Cassa Depositi e Prestiti. Quaranta mesi di attività e di impatto sul territorio, oltre tre anni per creare cambiamento di lungo periodo” - racconta Lucia Moretti, la presidente di Goodwill, Associazione di Promozione Sociale (APS) capofila del progetto - “Queste ragazze e questi ragazzi sono bellissimi e contagiosi. E se la giornata di oggi voleva essere un’anteprima del cuore del progetto, è diventata fonte di ispirazione per tutte le azioni degli oltre 40 mesi di cambiamento che costruiremo assieme a loro e per loro” - aggiunge emozionata. E conclude - “Si respirava desiderio di comprendere e di fare. Per tutti i partner del progetto e per noi di Goodwill, è una delle più importanti frecce direzionali”.

Oltre alle due scuole di Rossano, infatti, fanno parte della squadra di progetto: *The Convent Centre,* responsabile dei percorsi linguistici e dei Campi estivi previsti; *HelpCode*, responsabile del monitoraggio, mette a disposizione la sua esperienza nel digitale e con i bambini, per una connessione armonica di molte attività; *La Terra di Piero* e L*’Associazione Rossano Purpurea*, coinvolte come sostegno culturale e artistico di tutte le attività di progetto, anche nei laboratori più tecnici e scientifici; l’*Associazione Culturale Prometeo,* responsabile dei percorsi digitali adeguati alle diverse età dei beneficiari.

 “Tutto è stato perfetto oggi” - racconta Antonio Franco Pistoia, dirigente scolastico del Polo Liceale di Rossano - “Le ragazze e i ragazzi erano visibilmente felici, interessate e interessati. E quanti altri stati d’animo custodiscono. Certo non è facile essere giovani in Calabria, e il territorio di Corigliano-Rossano presenta problemi socio-economici e culturali che rallentano lo sviluppo e l’occupazione. Ma crediamo fortemente che le STEAM siano un fattore essenziale per inventare un nuovo futuro”.

È vero, in Calabria esiste il paradosso dell’essere ai primissimi gradini della classifica nazionale ed europea per tasso di disoccupazione (fonte: SVIMEZ) e, allo stesso tempo, del non riuscire a garantire un livello di competenze adeguate, come emerge dai dati delle prove Invalsi 2021.

Qui si posiziona il progetto CHANGEMAKER, negli interstizi tra le differenze sociali e l’enorme potenziale per colmarle della Comunità educante. Perché una nuova innovazione è possibile. Anzi, è già iniziata.

“È una grande responsabilità essere partner del progetto CHANGEMAKER, perché vuole dire essere parte del cambiamento”- spiega entusiasta il dirigente Scolastico dell’IC Rossano1, Mauro Colafato - “A volte sono le aspettative di noi adulti a creare disillusione, le giovani e i giovani, invece, hanno molta speranza e chiedono ascolto” racconta con gioia, “ma dobbiamo fare più del possibile e sempre meglio”, dice determinato.

CHANGEMAKER è una chiamata alla partecipazione collettiva che sceglie studentesse e studenti, le loro famiglie e i loro docenti per mobilitarsi e diventare pionieri di uno sviluppo armonico e poeti dell’innovazione sociale. Si vuole costruire una Comunità educante per divertirsi e imparare mentre si inventa il cambiamento per cambiare il territorio.