

FONDO PER IL CONTRASTO DELLA POVERTÀ EDUCATIVA MINORILE

# VALUTAZIONE DI IMPATTO

BANDO PRIMA INFANZIA 2016

Progetto selezionato  
da Con i Bambini  
nell'ambito del Fondo  
per il contrasto della povertà  
educativa minorile



# INFANZIA IN GIOCO

## RAPPORTO DI VALUTAZIONE DI IMPATTO

MAGGIO 2022

Happy



Tree



## Rapporto di Valutazione di Impatto

---

INFANZIA IN GIOCO

Progetto 2016-PIR-00035, finanziato da Impresa Sociale Con I Bambini

Maggio 2022



**PIN**

POLO  
UNIVERSITARIO  
CITTÀ DI PRATO

SERVIZI DIDATTICI  
E SCIENTIFICI  
PER L'UNIVERSITÀ  
DI FIRENZE

**arco**

## ARCO Action Research for CO-development

ARCO è un centro universitario che offre servizi di ricerca, consulenza qualificata e formazione. Abbiamo un'esperienza decennale in sviluppo locale, sviluppo inclusivo, economia sociale, valutazione, valutazione di impatto, alimenti sostenibili ed economia circolare.

Conta sulle competenze di economisti, merceologi, statistici, scienziati politici e sociologi, unendo il rigore scientifico alla ricerca soluzioni pratiche.

ARCO c/o PIN S.c.r.l Servizi didattici e scientifici per l'Università di Firenze

Piazza Giovanni Ciardi, 25

59100 Prato (PO) Italy

**Tel:** + 39 0574 602561

**Email:** [info@arcolab.org](mailto:info@arcolab.org)

**Website:** <https://www.arcolab.org/>

**LinkedIN:** arco lab

## AUTORI

Documento elaborato dai ricercatori Tommaso Iannelli con la supervisione di Marta Russo

Le opinioni espresse in questo documento sono quelle delle autrici e non necessariamente riflettono le politiche o la posizione ufficiale di altri soggetti dell'organizzazione.

## RINGRAZIAMENTI

Ci teniamo a ringraziare tutto il personale di progetto, i beneficiari e le persone coinvolte nel progetto che hanno partecipato alle attività di valutazione, facilitando la somministrazione dei questionari e prestandosi alle interviste. Ringraziamo in particolare il team di progetto del capofila Humana Mente, per il supporto logistico e per la costante disponibilità nel facilitare le attività di raccolta dati.



## SOMMARIO

<b>EXECUTIVE SUMMARY</b>	<b>5</b>
<b>1. INTRODUZIONE</b>	<b>7</b>
<b>2. DESCRIZIONE DEL PROGETTO</b>	<b>8</b>
2.1. CONTESTO DELL'INTERVENTO.....	8
2.2. PARTENARIATO.....	10
2.3. OBIETTIVI DELL'INTERVENTO E AZIONI PROGETTUALI SOTTOPOSTI A VALUTAZIONE .....	10
TEORIA DEL CAMBIAMENTO.....	10
<b>3. RICERCA VALUTATIVA</b>	<b>12</b>
3.1. OBIETTIVI DELLA VALUTAZIONE .....	12
3.2. APPROCCIO E METODOLOGIA DI RIFERIMENTO .....	12
3.3. RACCOLTA, TEMPISTICA E ANALISI DATI (EX ANTE/IN ITINERE/EX POST) .....	15
<b>4. PRINCIPALI RISULTATI CONSEGUITI</b>	<b>16</b>
4.1. IMPATTO GENERALE DELL'INTERVENTO .....	16
4.2. DIMENSIONI DI ANALISI SPECIFICHE IN RELAZIONE ALLA NATURA DELL'INTERVENTO .....	21
4.3. SOSTENIBILITÀ.....	27
<b>5. LEZIONI APPRESE E RACCOMANDAZIONI</b>	<b>29</b>
<b>ANNESSE 1 – AGENDA DELLA VALUTAZIONE</b>	<b>31</b>
<b>ANNESSE 2 – STRUMENTI DI ANALISI UTILIZZATI</b>	<b>32</b>
<b>ANNESSE 3 – SOCIAL NETWORK ANALYSIS</b>	<b>36</b>

## Indice delle Tabelle e delle Figure

Tabella 1: Elenco dei comuni ospitanti gli Spazi Gioco e organizzazione incaricata della gestione. ....	9
Tabella 2: Teoria del cambiamento del progetto (aggiornata a maggio 2020) .....	11
Tabella 3: Strumenti per la valutazione di impatto .....	14
Figura 1: Punti focali del progetto Spazi Gioco di: Erice, Alcamo, Salemi, Marsala, Mazara del Vallo e Favignana .....	8
Figura 2: Tempistica del processo di Monitoraggio e Valutazione e Valutazione di Impatto.....	15
Figura 3: Hai scelto di far frequentare tuo figlio/ i tuoi figli al Nido di Infanzia o La Scuola di Infanzia? .....	19
Figura 4: Accesso a servizi integrativi per i bambini di età 0-6 anni.....	20
Figura 5: Sviluppo capacità psicomotorio e di socializzazione dei bambini.....	22
Figura 6: Hai usufruito in passato delle consulenze psico-pedagogiche offerte all'interno dello spazio gioco? .....	22
Figura 7: Rappresentazione del Network sulla base dei dati raccolti nel marzo 2022.....	24
Figura 8: Sviluppo capacità genitoriale e comunicative.....	25
Figura 9: Sviluppo della consapevolezza negli adulti delle tematiche relative alla genitorialità.....	26
Figura 10: Rappresentazione del Network prima dell'inizio del progetto (Baseline) .....	38
Figura 11: Rappresentazione del Network a gennaio 2019 (Prima rilevazione).....	40
Figura 12: Rappresentazione del Network a marzo 2020 (Secondo rilevazione) .....	41
Figura 13: Rappresentazione del Network a gennaio 2021 (Terza somministrazione).....	43
Figura 14: Rappresentazione del Network a marzo 2022 (Somministrazione di endline).....	45

## Acronimi

CiB	Con I Bambini
FGD	Focus Group Discussion
M&V	Monitoraggio e Valutazione
OCSE	Organizzazione per la Cooperazione e lo Sviluppo Economico
QL	Quadro Logico
SNA	Social Network Analysis



## Executive Summary

PROGETTO: INFANZIA IN GIOCO		
<p><b>FOCUS</b></p> <p>“Infanzia in gioco” è un progetto finanziato dal Fondo per il contrasto alla povertà minorile (istituito con la Legge di Bilancio 2016 e rinnovato con la Legge di Bilancio 2019), implementato da un partenariato di organizzazioni operanti nel settore dell’educazione all’infanzia, guidato dalla Cooperativa Sociale Humana Mente, in diversi comuni della provincia di Trapani.</p> <p>Le azioni progettuali, pianificate su 33 mesi, hanno promosso un modello di intervento volto a favorire la presenza di servizi per l’infanzia ed il rafforzamento della comunità educante. L’obiettivo di lungo periodo è di potenziare l’offerta di servizi integrativi, sviluppando cooperazione e fiducia tra le varie agenzie educative e di cura che si occupano a vario titolo di salute e educazione dei bambini più piccoli e delle loro famiglie.</p> <p>A tal fine, il progetto si pone tre obiettivi specifici: i) Incrementare i processi d’integrazione di rete riguardanti i soggetti territoriali pubblici e privati dedicati alla prima infanzia; ii) Aumentare la presenza nel territorio di spazi ad alta densità educativa per la realizzazione di servizi complementari ed integrativi; iii) Incrementare i servizi o gli interventi destinati al rafforzamento della comunità educante e/o gestiti direttamente dalla stessa.</p> <p>I destinatari delle attività progettuali sono tutti i bambini tra 0 e 6 anni residenti nel territorio provinciale e le loro famiglie, ma anche i soggetti territoriali pubblici e no profit che operano nel territorio.</p>	<b>CODICE</b>	2016-PIR-00035
	<b>DONATORE</b>	Impresa Sociale Con I Bambini
	<b>DURATA</b>	33 Mesi
	<b>DATA DI INIZIO</b>	18 aprile 2018
	<b>DATA DI FINE</b>	31 Dicembre 2020
	<b>LUOGO DELL’INTERVENTO</b>	Provincia di Trapani (Alcamo, Erice, Favignana, Marsala, Mazara del Vallo, Salemi)
	<b>CAPOFILA</b>	Humana Mente Soc. Coop. Soc. ONLUS
<b>BENEFICIARI</b>	Famiglie della provincia di Trapani con figli nella fascia di età 0-6 anni	
<p><b>VALUTAZIONE</b></p> <p>In quanto responsabile dell’azione di Monitoraggio e Valutazione di “Infanzia in gioco”, ARCO ha seguito l’implementazione del progetto fin dal momento del suo lancio, stabilendo un contatto continuo con la partnership per la raccolta e la condivisione dei dati.</p> <p>La strategia di valutazione di impatto, inteso come cambiamento di medio-lungo periodo (positivo e negativo, atteso e inatteso) innescato dal progetto sui principali beneficiari target e territori, si basa su due principali componenti metodologiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ L’utilizzo di metodologie e strumenti <b>quantitativi</b>, al fine di raccogliere dati primari per ricostruire i cambiamenti innescati dal progetto sui beneficiari e sui membri della comunità educante. L’impatto del progetto sulla comunità educante del territorio sarà approfondito ulteriormente grazie all’applicazione della social network analysis.</li> <li>○ L’utilizzo di metodologie e strumenti <b>qualitativi</b> (interviste individuali o collettive semi-strutturate) al fine di indagare in modo più approfondito le dinamiche che sottendono il raggiungimento degli obiettivi pianificati, oltre che per comprendere il ruolo di tutti gli attori coinvolti nel progetto.</li> </ul>	<b>VALUTATORE</b>	<b>ARCO Action Research for CO-Development di PIN S.c.r.l.</b>   Servizi Didattici e Scientifici per l’Università di Firenze
	<b>STRUMENTI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analisi desk</li> <li>- Questionario semi-strutturato rivolto ai genitori (n=25)</li> <li>- Questionario semi-strutturato rivolto referenti delle organizzazioni parnet (n=19)</li> <li>- 8 Interviste semi-strutturate agli informatori chiave (KII)</li> </ul>

## IMPATTO GENERALE DELL'INTERVENTO

Il progetto ha individuato come obiettivi specifici: i) integrazione e ampliamento della comunità educante, ii) riduzione della povertà educativa, iii) attivazione di servizi integrativi dentro e fuori la scuola. Al fine di misurare il grado di raggiungimento dei differenti obiettivi il partenariato è stato in grado di compilare in maniera puntuale **gli indicatori di risultato** individuati in accordo con Impresa Sociale Con I Bambini. Tutti gli indicatori hanno raggiunto il valore target identificato nel corso della ricalibrazione del marzo 2020.

Il progetto è inoltre riuscito ad attivare la quasi totalità degli spazi ad alta densità educativa preventivati in fase di progettazione. Unica eccezione è lo spazio gioco presso il comune di Favignana che è stato attivo solamente per 3 mesi e non ha prodotto effetti significativi sul territorio. Alla luce di quanto citato è corretto affermare che il progetto è riuscito ad innescare dei **cambiamenti di breve periodo**, dal momento che gli spazi gioco hanno permesso di colmare la carenza di opportunità educative presenti sul territorio del trapanese e contribuendo al contrasto della **povertà educativa**. Tuttavia, gli spazi hanno nella maggior parte dei casi terminato completamente le loro attività in concomitanza della fine del progetto, impedendo la possibilità di innescare cambiamenti significativi di medio-lungo periodo.

## DIMENSIONI DI ANALISI SPECIFICHE IN RELAZIONE ALLA NATURA DELL'INTERVENTO

L'intervento è stato in grado di coinvolgere **bambini della fascia di età 0-6 anni e i loro genitori** in attività educative e culturali che hanno prodotto dei significativi cambiamenti in quei beneficiari che hanno svolto in maniera continuativa le attività. Le attività con i beneficiari hanno avuto effetti sia nella facilitazione del processo di crescita dei minori (vedere sezione 4.2) sia per gli adulti sulle capacità genitoriali e di cura (vedere sezione 4.2). Sfortunatamente il percorso intrapreso con le famiglie si è in larga parte interrotto a causa della crisi pandemica che ha impedito la realizzazione di attività in modo continuativo.

Il progetto ha inoltre promosso una maggior integrazione della comunità educante del territorio provinciale del trapanese. Dalle evidenze raccolte tramite l'analisi delle reti sociali (vedere annesso 3) è emerso come il **livello di interazione tra le organizzazioni del partenariato** sia cresciuto nella prima parte del progetto per poi abbassarsi nel periodo pandemico; e che sia al momento della valutazione finale su valori simili a quelli rilevati prima dell'avvio dell'intervento. Da questo punto di vista non sono emerse delle chiare evidenze che provino che il progetto abbia innescato dei cambiamenti rilevanti per quanto riguarda la creazione e il rafforzamento di una rete che includa i principali attori territoriali attivi nel settore dell'educazione. Tuttavia, sulla base delle informazioni qualitative raccolte è emerso come il progetto sia stato in grado di mettere in contatto realtà che non si erano mai incontrate in precedenza e di creare delle basi per collaborazioni future.

## SOSTENIBILITÀ - la misura in cui i benefici raggiunti potranno perdurare anche dopo la fine del progetto stesso

La sostenibilità progettuale rappresenta il maggior punto di debolezza dell'intero intervento. La situazione di **crisi pandemica** ha reso estremamente complesso le condizioni in cui il progetto si è trovato ad operare e allo stesso modo ha incrementato la difficoltà di perseguire la sostenibilità progettuale dato che le attività sono state fortemente ridimensionate (o del tutto interrotte) circa un anno prima del termine del progetto (febbraio 2020).

Tuttavia, è stato rilevato dall'ente valutatore come il tema della **sostenibilità progettuale non sia stato sufficientemente analizzato e indirizzato dallo staff di progetto** ed in particolare dall'organizzazione capofila in fase di progettazione. Una più chiara strategia per il raggiungimento della sostenibilità progettuale non è stata mai condivisa con i diversi partner di progetto e al momento della valutazione di impatto l'unica attività che sperimenta una significativa continuità con quella che è stata l'azione progettuale è rappresentata dallo spazio outdoor (Azione 4) e lo Spazio Gioco di Marsala (Azione 6 nel comune di Marsala)



## 1. Introduzione

“Infanzia in gioco” è stato un progetto della durata di 33 mesi<sup>1</sup> finanziato dal *Fondo per il contrasto alla povertà minorile* (istituito con la Legge di Bilancio 2016 e rinnovato con la Legge di Bilancio 2019), implementato da un partenariato di organizzazioni operanti nel settore dell’educazione all’infanzia della provincia di Trapani. Il progetto è nato per **affrontare la povertà educativa nella fascia di età 0-6**, intesa come l’insieme delle condizioni che impediscono ai bambini di beneficiare di occasioni educative, ricreative e di socializzazione fondamentali per la loro crescita, e che quindi rischiano di protrarre di generazione in generazione le vulnerabilità delle famiglie.

Il progetto si è composto di tre principali linee di intervento:

- **Apertura, allestimento e gestione di spazi-gioco** che sono stati attrezzati e gestiti in modo da divenire luoghi di incontro, gioco, scambio, condivisione per genitori e bambini (servizi di sportelli informativi e di consulenza psico-pedagogica erano disponibili per genitori e minori all’interno degli spazi);
- **Istituzione di un tavolo tecnico provinciale** - partecipato da operatori socio-sanitari, rappresentanti della scuola, dei servizi sociali, del terzo settore, delle associazioni di genitori e dei partner del progetto;
- **Attivazione di percorsi formativi** dedicati a genitori, insegnanti, educatori, operatori sociali.

Gli spazi gioco sono stati allestiti nei comuni di Alcamo, Erice, Favignana, Mazara del Vallo, Marsala e Salemi. Inoltre, nel comune di Erice è stato allestito lo spazio di Outdoor Education dotato di: un Percorso Avventura 0-6 anni, un’area attrezzata per le famiglie, un parco giochi con strutture fruibili da disabili.

Per provare l’evidenza dei risultati dell’iniziativa, Humana Mente ha richiesto al centro di ricerca ARCO (Action Research for CO-development) di PIN S.c.r.l. di:

- valutare i risultati preliminari dell’intervento al mese 18 (**valutazione intermedia**),
- misurarne il successo complessivo al termine dei 33 mesi progettuali (**valutazione finale**),
- stimare, a circa 15 mesi dal termine delle attività, il cambiamento di medio-lungo periodo attribuibile al progetto (**valutazione di impatto**).

Il grado di innovazione e complessità insito nel progetto ha reso necessario disegnare la metodologia di valutazione di impatto in modo tale da cogliere i cambiamenti generati nei beneficiari, identificati in minori, famiglie, insegnanti e educatori, combinando metodologie **qualitative, desk analysis** dei documenti prodotti e **analisi quantitativa** dei dati raccolti attraverso questionari somministrati ai componenti del partenariato e beneficiari.

Il rapporto è strutturato come di seguito: la sezione 2 descrive più approfonditamente l’intervento, la sezione 3 introduce il quadro valutativo e la metodologia utilizzata, con un focus sugli strumenti di valutazione; la sezione 4 riassume i principali risultati della valutazione di impatto; la sezione 5 infine presenta le principali lezioni apprese e raccomandazioni frutto di un lavoro di rielaborazione dei risultati del processo di valutazione e di confronto con i diversi stakeholder. Negli annessi sono riportati rispettivamente 1. Agenda della valutazione con il dettaglio delle attività svolte dall’ente valutatore; 2. Gli strumenti di raccolta dati e di analisi utilizzati; 3. L’analisi delle reti sociali realizzata dall’ente valutatore nel corso e a conclusione del progetto nella sua versione completa.

---

<sup>1</sup> Originariamente il progetto aveva durata 30 mesi, tuttavia in seguito all’emergenza Covid-19 la durata del progetto è stata prolungata di 3 mesi.

## 2. Descrizione del progetto

### 2.1. Contesto dell'intervento

L'area dell'intervento è quella della provincia di Trapani e in particolare dei comuni di Alcamo, Erice, Favignana, Marsala, Mazara del Vallo e Salemi. Dall'analisi dei Piani di Zona (PdZ) risulta che i servizi pubblici offerti all'infanzia si limitano agli asili nido comunali e a un numero limitato di sezione primavera. La loro distribuzione sul territorio non è omogenea. I distretti comunicano un grave disagio all'interno delle famiglie, dovuto alla disoccupazione (tasso del 21,9%), che tende a generare grave malessere, anche sul piano relazionale. Ciò indica che i bambini più piccoli difficilmente riescono ad accedere a proposte educative sia nell'ambito del servizio pubblico sia nel privato. Anche le azioni previste da alcuni PdZ della provincia che mirano alla creazione di spazi di ascolto per le famiglie e spazi gioco e di aggregazione, risultano frammentarie e discontinue (sono attivi solo 4 servizi integrativi e 3 spazi gioco, non sono presenti spazi genitori-bambini, Istat 2013).

**Figura 1: Punti focali del progetto Spazi Gioco di: Erice, Alcamo, Salemi, Marsala, Mazara del Vallo e Favignana**



In ciascuna delle località indicate nella Figura 1 è stato attrezzato uno dei 6 spazi gioco, che rappresentano i luoghi fulcro dell'azione progettuale. Inoltre, nel comune di Erice è stata prevista l'apertura di un secondo spazio all'interno dell'Ist. dell'Incoronata, in cui sono stati previsti percorsi educativi ambientali ed ecologici.

Ciascuno spazio è stato preso in carico da un'associazione o un ente con sede e operante all'interno del medesimo comune in modo tale da facilitare il processo di coinvolgimento della cittadinanza locale. Maggiori dettagli sono riportati nella seguente Tabella 1.



Una variazione di rilievo per il progetto è stata rappresentata dall'impossibilità di aprire uno degli spazi gioco all'interno del comune di Pantelleria. Purtroppo, a dispetto dell'enorme rilevanza del progetto per un territorio isolato come Pantelleria, l'amministrazione comunale ha dimostrato uno scarso interesse e non ha supportato la partnership nella ricerca di un locale adatto all'inserimento dello Spazio Gioco.

Humana Mente una volta preso atto dell'impossibilità di coinvolgere il comune di Pantelleria nel progetto ha inizialmente ipotizzato una redistribuzione delle risorse in favore degli altri 5 centri regolarmente aperti, poi, in accordo con l'ente finanziatore, la scelta finale è ricaduta sull'individuazione di un altro Comune con caratteristiche simili a quelle di Pantelleria a cui proporre l'apertura dello Spazio Gioco. **La scelta finale è ricaduta sul comune di Favignana.**

Tuttavia, l'azione progettuale nel comune di Favignana ha fortemente risentito del breve arco temporale in cui è stato possibile tenere aperto lo spazio gioco. Le attività all'interno del centro in questione (aperto a Maggio 2019) sono entrate a pieno regime solo nell'**ottobre 2019** e si sono definitivamente interrotte nel **marzo 2020** in coincidenza dell'inizio della pandemia Covid-19. Il coinvolgimento dei beneficiari nelle attività progettuali si è quindi rivelato estremamente limitato e non ha permesso di innescare i cambiamenti auspicati nei partecipanti, date anche le peculiarità del territorio (presenza di una comunità isolata per gran parte dell'anno) che rendono necessario un impegno supplementare e duraturo per permettere un effettivo radicamento di un'azione progettuale.

Tabella 1: Elenco dei comuni ospitanti gli Spazi Gioco e organizzazione incaricata della gestione.

COMUNE OSPITANTE	ORGANIZZAZIONE/ENTE GESTORE DELLO SPAZIO
Alcamo	Etica Soc. Coop. Sociale ONLUS
Erice	Humana Mente
Erice (Ist. dell'Incoronata)	Associazione Incoronata
Favignana	Humana Mente
Mazara del Vallo	Casa dei Giovani Onlus
Marsala	PEGA s.c.s. Onlus
Salemi	I.C. "G. Garibaldi-G.Paolo II" SALEMI

## 2.2. Partenariato

Coordinata dalla **Coop. Soc. Humana Mente** (soggetto responsabile), la partnership di “Infanzia in gioco” include 21 membri (incluso il capofila Humana Mente):

- o Etica Soc. Coop. Sociale ONLUS
- o Casa dei Giovani Onlus
- o Madre Teresa di Calcutta Soc. Coop. Sociale
- o Metamorfosi Onlus - Centro d'ascolto per donne sole o con figli vittime di violenza
- o PEGA s.c.s. Onlus
- o Comitato Provinciale Gruppo Internazionale Volontari Arcobaleno di Trapani
- o Associazione Cittattivarsi
- o Associazione Incoronata Asd Aps
- o Associazione Italiana Genitori Campobello
- o Associazione MediAzione
- o Parrocchia Sant'Alberto
- o As.Pe.I. sezione Trapani
- o C.I.F. Centro Italiano Femminile - Consultorio familiare
- o Consultorio familiare "Crescere Insieme"
- o Istituto di Ortofonia s.r.l.
- o Comune di Marsala
- o MIUR USR Sicilia - Ufficio XI Ambito Territoriale per la Provincia di Trapani
- o PIN S.c.r.l. Servizi Didattici e Scientifici per l'Università di Firenze
- o I.C. "G. Garibaldi-G.Paolo II" SALEMI
- o Università degli studi di Palermo - Dipartimento di Scienze Psicologiche, Pedagogiche e della Formazione

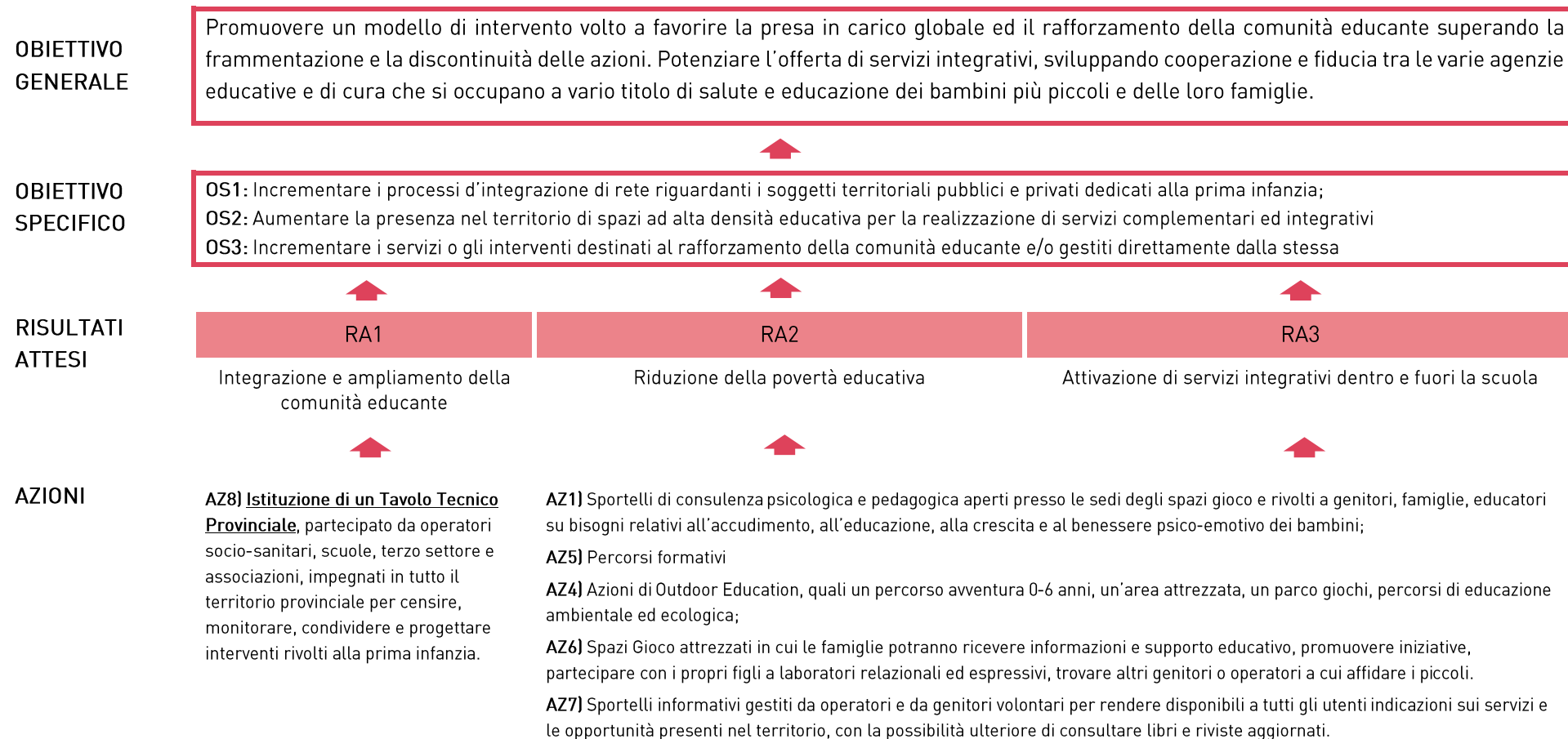
## 2.3. Obiettivi dell'intervento e azioni progettuali sottoposti a valutazione

### Teoria del Cambiamento

Per presentare il progetto in termini di risultati, uno strumento particolarmente utile è rappresentato dalla **Teoria del Cambiamento (TdC)**, ovvero uno strumento che riassume le azioni/attività, i risultati attesi, gli obiettivi specifici (outcome) e obiettivi generali (goal) in maniera schematica, consentendo di visualizzare le attività dalle quali ci si aspetta che un cambiamento venga generato. La TdC descrive dunque *cosa* un determinato progetto fa e *come* si suppone che il suo intervento conduca al cambiamento di lungo periodo desiderato, attraverso la scomposizione degli step che consentono alle azioni e alle attività di innescare cambiamenti di breve, medio e lungo periodo.



Tabella 2: Teoria del cambiamento del progetto [aggiornata a maggio 2020]<sup>2</sup>



<sup>2</sup> La teoria del cambiamento presentata nella Tabella 2 tiene in considerazione il processo di riconfigurazione e razionalizzazione degli indicatori e dei risultati conseguiti nell’ambito del progetto e degli effetti ottenuti sul territorio dell’intervento, condotta dall’organizzazione capofila nel mese di maggio 2020 su impulso dell’ente finanziatore.

### 3. Ricerca valutativa

#### 3.1. Obiettivi della valutazione

Nello specifico, la valutazione di impatto mira a:

- Determinare l'**impatto generale** dell'azione progettuale:
  - Valutazione rispetto agli **obiettivi dichiarati nella proposta di progetto**.
  - Valutazione complessiva in termini di destinatari **fuoriusciti dalla povertà educativa** relativamente alla/e dimensione/i oggetto dell'intervento.
  - Valutazione degli effetti indiretti generati dal progetto sulla **comunità e sui territori di riferimento**.
- Determinare l'impatto del progetto sulle **dimensioni di analisi specifiche**:
  - Valutazione dell'incremento nella fruizione e accesso ai servizi educativi e di cura per i bambini nella **fascia di età 0-6 anni**.
  - Valutazione del coinvolgimento della **comunità educante**, intesa come quantità e intensità delle relazioni avviate tra i soggetti pubblici e privati coinvolti nel percorso di educazione dei minori.
  - Valutazione del rafforzamento delle competenze genitoriali (Genitorialità).
- Valutare il grado di **sostenibilità** dell'azione progettuale definita come, in che misura i benefici raggiunti potranno perdurare anche dopo la fine del progetto stesso.
- Individuare una serie di **lezioni apprese** da utilizzare in future progettazioni su temi analoghi al fine di massimizzare l'impatto dell'intervento e la sostenibilità dell'azione progettuale.

#### 3.2. Approccio e metodologia di riferimento

In quanto responsabile dell'azione di Monitoraggio e Valutazione di "Infanzia in gioco", ARCO ha seguito l'implementazione del progetto fin dal momento del suo lancio, stabilendo un contatto continuo con la partnership per la raccolta e la condivisione dei dati.

Le attività di raccolta dati per la valutazione di impatto hanno permesso di approfondire alcuni aspetti più specifici, focalizzando l'attenzione sul percorso seguito dal progetto, analizzando i principali ostacoli incontrati, e arrivando a elaborare alcune lezioni apprese e raccomandazioni da utilizzare in future progettazioni su temi analoghi al fine di massimizzare l'impatto dell'intervento e la sostenibilità dell'azione progettuale.

La strategia di valutazione di impatto, inteso come cambiamento di medio-lungo periodo (positivo e negativo, atteso e inatteso) innescato dal progetto sui principali beneficiari target e territori, si basa su **due principali componenti metodologiche**:

- L'utilizzo di metodologie e strumenti **quantitativi**, al fine di raccogliere dati primari per ricostruire i cambiamenti innescati dal progetto sui beneficiari e sui membri della comunità educante. L'impatto del progetto sulla comunità educante del territorio sarà approfondito ulteriormente grazie all'applicazione della social network analysis.
- L'utilizzo di metodologie e strumenti **qualitativi** (interviste individuali o collettive semi-strutturate) al fine di indagare in modo più approfondito le dinamiche che sottendono il raggiungimento degli obiettivi pianificati, oltre che per comprendere il ruolo di tutti gli attori coinvolti nel progetto.

In linea con la metodologia, l'ente valutatore in collaborazione con i partner di progetto ha sviluppato un set di strumenti di rilevazione dei dati necessari a valutare il cambiamento generato dal progetto.

Inizialmente la strategia di valutazione di impatto includeva una componente metodologia quasi-sperimentale basata sul metodo del *propensity score matching* definendo un gruppo di beneficiari trattati da comparare con un gruppo non trattato (gruppo di controllo, costituito da individui simili ai beneficiari ma non coinvolti nel progetto). Tuttavia, a fronte dell'impossibilità manifestata dal partenariato di facilitare la raccolta di dati per costruire il gruppo di controllo, la strategia di valutazione è stata orientata interamente su di un approccio basato su metodi misti.

La Tabella 3 descrive: la tipologia di strumenti utilizzati per la valutazione di impatto:



Tabella 3: Strumenti per la valutazione di impatto

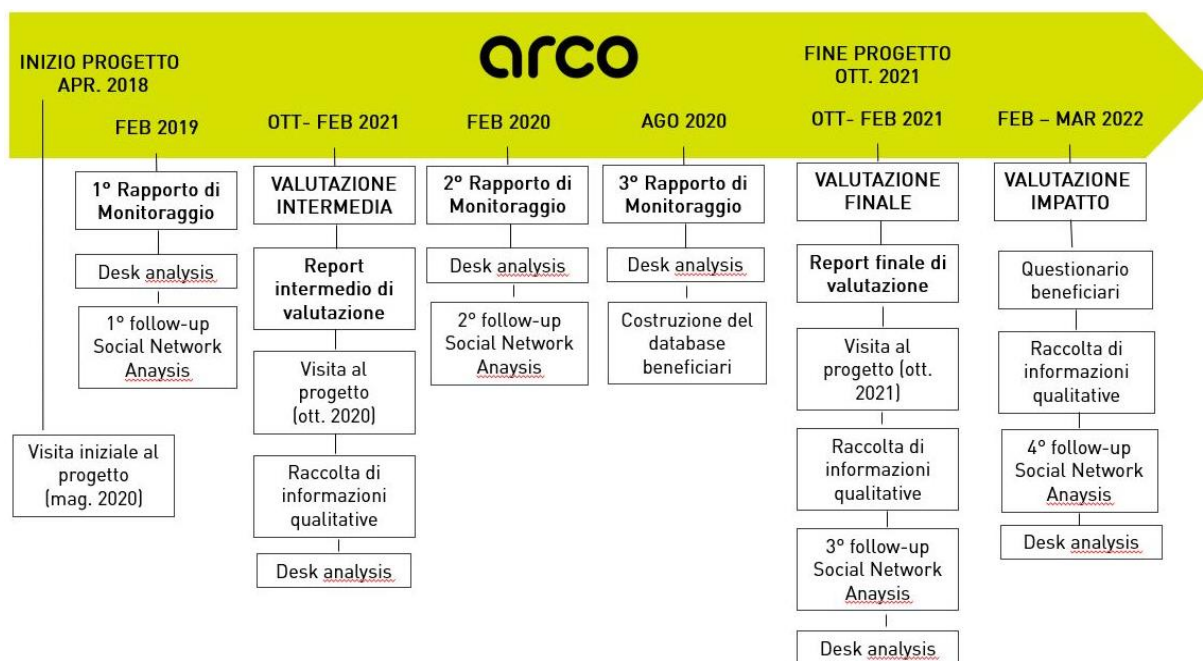
STRUMENTO	OBIETTIVI	RISPONDENTI
<p>Interviste semi-strutturate a informatori chiave</p> <p>N = 6</p>	<p>Determinare il contributo del progetto al raggiungimento dei risultati attesi e degli obiettivi specifici.</p> <p>Valutazione degli effetti indiretti generati dal progetto sulla comunità e sui territori di riferimento</p> <p>Valutazione dell'incremento nella fruizione e accesso ai servizi educativi e di cura per i bambini nella fascia di età 0-6 anni.</p> <p>Valutazione del coinvolgimento della comunità educante, intesa come quantità e intensità delle relazioni avviate tra i soggetti pubblici e privati coinvolti nel percorso di educazione dei minori.</p> <p>Valutare il grado di sostenibilità dell'azione progettuale definita come, in che misura i benefici raggiunti potranno perdurare anche dopo la fine del progetto stesso.</p>	<p>6 interviste semi-strutturate con referenti degli spazi gioco aperti nei differenti comuni (Erice e Favignana, Mazara del Vallo, Marsala e Salemi).</p> <p><i>(vedere Annesso 1 agenda della valutazione per maggior dettaglio).</i></p>
<p>Questionario somministrato ai componenti del partenariato</p>	<p>Valutazione rispetto agli obiettivi dichiarati nella proposta di progetto.</p> <p>Valutazione del coinvolgimento della comunità educante, intesa come quantità e intensità delle relazioni avviate tra i soggetti pubblici e privati coinvolti nel percorso di educazione dei minori</p> <p>Costruire una mappa delle relazioni tra gli attori della rete territoriale.</p> <p>Comparare la situazione delle reti sociali esistenti pre e post-progetto.</p>	<p>5 somministrazioni di questionari ai componenti del partenariato e ad altri attori rilevanti.</p>
<p>Questionario somministrato ai genitori beneficiari di progetto</p>	<p>Incontrare i beneficiari e ascoltare le loro storie ed esperienze</p> <p>Verificare il raggiungimento dei risultati e obiettivi di progetto, oltre che i principali cambiamenti innescati</p>	<p>Genitori che hanno beneficiato in modo continuativo delle attività progettuali a loro rivolte n= 25</p>

### 3.3. Raccolta, tempistica e analisi dati (ex ante/in itinere/ex post)

Il processo di valutazione di impatto si colloca in stretta continuità con l’azione di monitoraggio e valutazione svolta da ARCO nei 33 mesi di implementazione del progetto “Infanzia in gioco”. Le attività svolte nell’ambito della azione di monitoraggio e valutazione del progetto hanno permesso al soggetto valutatore di avere una precisa comprensione del contesto dell’intervento, grazie in particolare alla realizzazione di azioni quali:

- **Desk analysis** - Analisi delle relazioni tecniche di monitoraggio delle attività redatte dal capofila. Analisi della matrice degli indicatori del quadro logico (indicatori di risultato e output).
- **Raccolta di informazioni qualitative** - Raccolta dati coinvolgendo beneficiari, staff di progetto, educatori, operatori e stakeholder rilevanti, tramite interviste semi-strutturate individuali e collettive e/o focus group discussion semi-strutturati.
- **Visite al progetto** – Realizzazione di visite al progetto in 3 diversi fasi dell’implementazione (avvio del progetto, valutazione intermedia, valutazione finale) al fine di comprendere le dinamiche territoriali e raccogliere direttamente la testimonianza del team di progetto e dei beneficiari.
- **Costruzione di un database beneficiari** - Sistematizzazione dei dati raccolti nelle diverse *location* di intervento sui beneficiari per ottenere un unico database con le principali informazioni personale e caratteristiche anagrafiche dei partecipanti al progetto.
- **Social Network Analysis** - Raccolta dati tramite questionario (realizzata in 4 diversi momenti temporali) al fine di costituire la base informativa per condurre un’analisi delle reti sociali (social network analysis) presenti sul territorio prima, durante, e dopo l’implementazione dell’intervento.
- **Questionario somministrazione ai beneficiari** - Raccolta di dati primari che ha coinvolto coloro che hanno partecipato in modo continuativo alle attività di progetto, al fine di verificare i cambiamenti rilevanti innescati dall’intervento sulle famiglie beneficiarie.

Figura 2: Tempistica del processo di Monitoraggio e Valutazione e Valutazione di Impatto



Il questionario è stato inviato nel corso del mese di marzo 2022 a 54 beneficiari indicati da referenti degli spazi gioco come coloro che avevano partecipato in maniera continuativa alle attività di progetto. Il totale dei rispondenti è stato pari a 25 con un tasso di risposta del 46%. I rispondenti provengono per il 4% da Alcamo, 36% da Erice, 36% da Marsala, 4% da Mazara del Vallo, infine, il 20% da Salemi. La maggior parte dei sono di origine italiana (80%), l'8% è lettone il 12% polacco. La totalità dei rispondenti è di genere di femminile.

I dati raccolti sono stati **analizzati e triangolati** in modo da permettere una ricostruzione fedele delle dinamiche di progetto e dei cambiamenti innescati dall'intervento. Nella fase di raccolta e di analisi il valutatore ha riservato una particolare attenzione a identificare le **peculiarità dei differenti territori** in cui il progetto è stato realizzato. In tal senso l'inclusione di metodologie partecipative e il coinvolgimento di un ampio range di attori ha giocato un ruolo centrale al raggiungimento degli obiettivi della valutazione.

## 4. Principali risultati conseguiti

La seguente sezione intende presentare le principali evidenze emerse nel corso del processo di valutazione di impatto. Tale processo ha incluso una raccolta dati finalizzata a descrivere i cambiamenti innescati nei beneficiari e nel territorio trascorsi circa 15 mesi dal termine delle attività progettuali.

### 4.1. Impatto generale dell'intervento

Il progetto ha individuato come obiettivi specifici: i) integrazione e ampliamento della comunità educante, ii) riduzione della povertà educativa, iii) attivazione di servizi integrativi dentro e fuori la scuola. Al fine di misurare il grado di raggiungimento dei differenti obiettivi il partenariato è stato in grado di compilare in maniera puntuale gli **indicatori di risultato individuati in accordo con Impresa Sociale Con I Bambini**.<sup>3</sup> Tutti gli indicatori hanno raggiunto il valore target identificato nel corso della ricalibrazione del marzo 2020.

Il progetto è inoltre riuscito ad attivare la quasi totalità degli spazi ad alta densità educativa preventivati in fase di progettazione. Unica eccezione è lo spazio gioco presso il comune di Favignana che è stato attivo solamente per pochi mesi<sup>4</sup> e non ha prodotto effetti significativi sul territorio. Alla luce di quanto citato è corretto affermare che il progetto è riuscito ad innescare dei cambiamenti di breve periodo, dal momento che gli spazi gioco hanno permesso di colmare la carenza di opportunità educative presenti sul territorio del trapanese e contribuendo al **contrasto della povertà educativa**. Tuttavia, gli spazi hanno nella maggior parte dei casi terminato completamente le loro attività in concomitanza della fine del progetto, impedendo la possibilità di innescare cambiamenti significativi di medio-lungo periodo.

#### VALUTAZIONE RISPETTO AGLI OBIETTIVI DICHIARATI NELLA PROPOSTA DI PROGETTO

Una prima set di informazioni utilizzato per identificare i risultati generali raggiunti dal progetto è individuato nel gruppo **indicatori utilizzati per il monitoraggio e la valutazione dell'intervento**. Il target di riferimento per la valutazione di impatto (**V4**) non presenta differenze rispetto al target individuato per la valutazione finale del progetto (**V3**). Infatti, in fase di progettazione è specificato come tutti i beneficiari avrebbero preso parte all'azione progettuale esclusivamente nel periodo progettuale stesso e non successivamente. Come riportato nelle tabelle di seguito tutti gli indicatori previsti sono stati raggiunti al 100% per tutti tre risultati attesi previsti

---

<sup>3</sup> È corretto notare come il soggetto capofila abbia completato con successo il processo di riconfigurazione e razionalizzazione degli indicatori e dei risultati nel mese di maggio 2020 su impulso dell'ente finanziatore. Tale processo ha permesso di ricalibrare i target dei singoli indicatori con valori maggiormente in linea con l'andamento del progetto.

<sup>4</sup> Lo spazio gioco di Favignana è stato aperto da Maggio 2019 a Marzo 2020; durante il periodo estivo, in concomitanza con la chiusura dell'istituto scolastico, le attività si sono interrotte. Nei mesi di Aprile 2020 e Maggio 2020, le attività, laddove possibile, si sono svolte online a causa delle restrizioni dovute alla pandemia Covid-19.

nell'architettura progettuale. Allo stesso modo gli output generati dal progetto sono stati tutti realizzati entro la conclusione dell'intervento.

La compilazione degli indicatori è stata completa grazie alla puntuale raccolta dati realizzata nel corso delle attività progettuali dal capofila e dai partner di progetto sintetizzata in relazioni tecniche redatte dal capofila. Per l'analisi e l'aggregazione dei dati raccolti il capofila si è avvalso del supporto dell'ente valutatore che ha creato un database ad-hoc contenente le principali informazioni sui beneficiari e sulle attività progettuali.

### RISULTATO ATTESO 1: INTEGRAZIONE E AMPLIAMENTO DELLA COMUNITÀ EDUCANTE

INDICATORE	TARGET V4	RAGGIUNTI	% RISPETTO AL TARGET V4
<b>IoV1.1</b> N. protocolli, accordi di rete o convenzioni stipulati con enti esterni alla partnership (specificare).	18	18	100%
<b>IoV1.2</b> N. interventi attivi sul territorio (almeno 1 volta alla settimana) che coinvolgono almeno 3 enti diversi.	30	30	100%
<b>IoV1.3</b> N. nuove reti, anche informali, attivate dai genitori	7	7	100%

Fonte: Database attività progettuali e relazione tecnica redatta dal capofila.

### RISULTATO ATTESO 2: RIDUZIONE DELLA POVERTÀ EDUCATIVA

INDICATORE	TARGET V4	RAGGIUNTI	% RISPETTO AL TARGET V4
<b>IoV2.1</b> N. complessivo di minori BES, DSA coinvolti nelle attività.	56	56	100%
<b>IoV2.2</b> N. complessivo di minori coinvolti	1400	1400 <sup>5</sup>	100%
<b>IoV2.3</b> N. complessivo di genitori coinvolti	1000	1000	100%
<b>IoV2.4</b> N. complessivo di minori stranieri	90	90	100%
<b>IoV2.5</b> N. complessivo di minori appartenenti a famiglie con ISEE inferiore a € 12.000	420	420	100%
<b>IoV2.6</b> N. complessivo di insegnanti e educatori coinvolti	500	500	100%

Fonte: Database attività progettuali e relazione tecnica redatta dal capofila.

<sup>5</sup> Nel conteggio del numero complessivo dei beneficiari il valutatore in accordo il soggetto capofila non ha considerato attendibile il dato fornito da Salemi in quanto non raccolto seguendo le linee guida che il soggetto capofila aveva indicato. La numerosità dei partecipanti è stata per tale motivo stimata dal valutatore in un numero pari a circa il 20% del valore fornito dallo spazio di Salemi per i minori e pari a circa il 35% per gli adulti.



**RISULTATO ATTESO 3: ATTIVAZIONE DI SERVIZI INTEGRATIVI DENTRO E FUORI LA SCUOLA**

INDICATORE	TARGET V4	RAGGIUNTI	% RISPETTO AL TARGET V4
<b>IoV3.1</b> N. mq immobili ristrutturati (es. spazi, immobili, locali)	2210	2210	100%
<b>IoV3.2</b> N. beni immobili ristrutturati	1	1	100%
<b>IoV3.3</b> N. poli e servizi educativi aperti al territorio almeno 1 volta a settimana (specificare tipologia)	7	7	100%
<b>IoV3.4</b> N. minori che praticano attività integrative a carattere sportivo, ricreativo o culturale	1400	1400	100%
<b>IoV3.5</b> N. docenti che migliorano le competenze professionali	500	500	100%

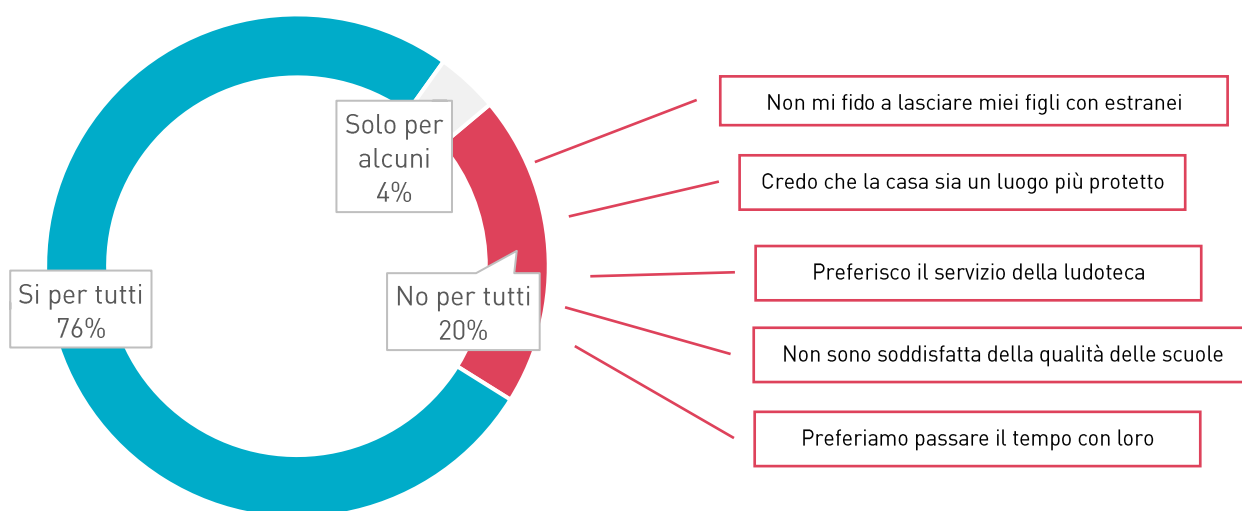
Fonte: Database attività progettuali e relazione tecnica redatta dal capofila

**VALUTAZIONE COMPLESSIVA IN TERMINI DI DESTINATARI FUORIUSCITI DALLA POVERTÀ EDUCATIVA RELATIVAMENTE ALLE DIMENSIONI OGGETTO DELL'INTERVENTO.**

Il progetto include tra i suoi principali obiettivi quello di contrastare la **povertà educativa** nei territori di intervento, definita come carenza di opportunità educative, fornendo servizi gratuiti per la fascia della prima infanzia. Come emerso dall'analisi degli indicatori, il progetto è riuscito a realizzare le attività che aveva preventivato raggiungendo già nei 3 anni di progetto il numero di beneficiari previsto. Allo stesso tempo l'offerta di servizi educativi si è esaurita con il termine del progetto e solo un numero limitato di iniziative sono proseguite oltre il periodo di intervento.

In 5 delle 6 location in cui l'intervento è stato realizzato le comunità hanno potuto beneficiare di servizi educativi per la prima infanzia, i quali **hanno integrato quelli già presenti sul territorio come, ad esempio, le scuole per l'infanzia**. Nel caso di Favignana le attività all'interno dello spazio gioco non sono mai entrate pienamente a regime e in questo specifico territorio il progetto non è riuscito a perseguire gli obiettivi che si era prefissato.

Figura 3: Hai scelto di far frequentare tuo figlio/ i tuoi figli al Nido di Infanzia o La Scuola di Infanzia?



n. genitori beneficiari rispondenti = 25

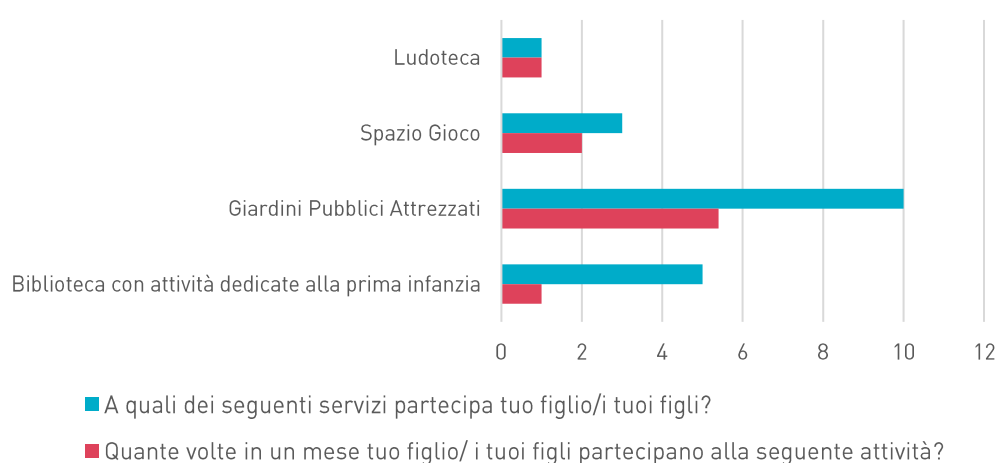
La **partecipazione allo spazio gioco** risulta un elemento rilevante per il territorio di riferimento, dato che come riferito dagli educatori, rappresentava **una delle principali occasioni di socializzazione e condivisione per i beneficiari con altri bambini**. Come mostrato nella Figura 3 circa il 25% genitori rispondenti ha dichiarato di avere scelto di non far frequentare ai propri figli scuole per l'infanzia. Tra le motivazioni che causano una mancata frequenza scolastica sembrano prevalere componenti di tipo culturali rispetto a problematiche logistiche. Tale elemento testimonia come le attività incluse nel progetto che coinvolgono sia genitori che figli insieme, possano rappresentare un fattore facilitante per far partecipare ad opportunità educative anche famiglie meno predisposte.

Il progetto ha inoltre dedicato una particolare attenzione all'**inclusione delle fasce di popolazione più vulnerabili**. In tal senso l'erogazione dei servizi in forma gratuita ha permesso anche a famiglie meno abbienti di accedere al servizio. Infatti, negli spazi gioco di Alcamo, Salemi ed Erice è stata registrata una partecipazione sia di famiglie particolarmente vulnerabili che no. Mentre nel caso dello spazio gioco di Mazara del Vallo la maggior parte delle famiglie avevano avuto in precedenza un contatto con i servizi sociali ed erano considerate come famiglie vulnerabili.

Tuttavia, non in tutte le aree di implementazione l'intervento è riuscito a coinvolgere le famiglie più fragili. Ne è un esempio lo spazio giochi di Marsala o lo spazio outdoor dell'Incoronata in cui i partecipanti alle attività sono state descritti come famiglie con una significativa attenzione all'educazione dei figli già prima della loro partecipazione al progetto.

Trascorsi circa 15 mesi dal termine del progetto la **scarsa presenza e/o l'utilizzo dei servizi integrativi per la prima infanzia sembra permanere come una significativa criticità dei territori**. Sulla base delle informazioni raccolte dal valutatore (Figura 4) appare come su 25 rispondenti l'accesso alla ludoteca e allo spazio gioco sia limitato a rispettivamente 1 e 3 rispondenti. Mentre un rispondente su 5 afferma di aver partecipare regolarmente (su base mensile) ad attività presso la biblioteca dedicate alla prima infanzia. L'utilizzo di giardini pubblici attrezzati risulta come il servizio utilizzato più spesso (in media 5 volte al mese) dai rispondenti (10 rispondenti sui 25 totali).

Figura 4: Accesso a servizi integrativi per i bambini di età 0-6 anni



n. genitori beneficiari rispondenti = 25

## VALUTAZIONE DEGLI EFFETTI INDIRETTI GENERATI DAL PROGETTO SULLA COMUNITÀ E SUI TERRITORI DI RIFERIMENTO

Il progetto ha coinvolto diverse comunità della provincia di Trapani, l'inclusione di realtà estremamente differenti tra loro per popolazione e servizi presenti, rende particolarmente complessa l'analisi delle ricadute territoriali. Di seguito è riportato sinteticamente un elemento che è stato descritto come trasversale a tutti i territori e un elemento specifico dell'area di Salemi.

Una caratteristica comune a tutti i territori è rappresentata dal ruolo facilitante giocato dal progetto nella **promozione della lettura per genitori e bimbi della fascia 0-6**. La sinergia creata con le associazioni presenti sul territorio tra cui il programma provinciale **Nati per Leggere** ha permesso in tal senso di innescare dinamiche virtuose. L'attività di lettura è stata descritta sia dagli operatori che dai beneficiari (in sede di valutazione finale) come una delle più innovative e sostenibili.

Un **effetto positivo del progetto innescato sul territorio di Salemi** è stato identificato nella maggiore consapevolezza degli operatori e educatori derivata dall'osservazione delle buone pratiche messe in pratica negli altri territori. Salemi rappresenta un'area in cui la presenza dei servizi è tra le maggiormente limitate e l'isolamento geografico più significativo. Di conseguenza anche individuare le figure professionali specializzate sui temi dell'educazione e dell'infanzia si è rilevato un processo maggiormente complesso. A ulteriore conferma di tale condizione nel progetto Infanzia in Gioco è stata incluso come partner locale un

istituto scolastico e non un'associazione del terzo settore come in tutte le altre zone. Alla luce di tale situazione la possibilità per gli educatori di Salemi di potersi rapportare con realtà come Erice e Marsala, in cui esistono organizzazioni con un'esperienza pluriennale con un elevato grado di professionalità, **ha permesso di dare una prospettiva di crescita alle attività realizzate nel territorio**, di consolidare la capacità dello staff di progettare e realizzare attività educative per la prima infanzia.

#### 4.2. Dimensioni di analisi specifiche in relazione alla natura dell'intervento

L'intervento è stato in grado di coinvolgere **bambini della fascia di età 0-6 anni e i loro genitori** in attività educative e culturali che hanno prodotto dei significativi cambiamenti in quei beneficiari che hanno svolto in maniera continuativa le attività. Le attività con i beneficiari hanno avuto effetti sia nella facilitazione del processo di crescita dei minori (vedere Figura 5) sia per gli adulti sulle capacità genitoriali e di cura (vedere figura 8 e figura 9). Sfortunatamente il percorso intrapreso con le famiglie si è in larga parte interrotto a causa della crisi pandemica che ha impedito la realizzazione di attività in modo continuativo.

Il progetto ha inoltre promosso una maggior integrazione della comunità educante del territorio provinciale del trapanese. Dalle evidenze raccolte tramite l'analisi delle reti sociali (vedere annesso 3) è emerso come il **livello di interazione tra le organizzazioni del partenariato** sia cresciuto nella prima parte del progetto per poi abbassarsi nel periodo pandemico; e che sia al momento della valutazione finale su valori simili a quelli rilevati prima dell'avvio dell'intervento. Da questo punto di vista non sono emerse delle chiare evidenze che provino che il progetto abbia innescato dei cambiamenti rilevanti per quanto riguarda la creazione e il rafforzamento di una rete che includa i principali attori territoriali attivi nel settore dell'educazione. Tuttavia, sulla base delle informazioni qualitative raccolte è emerso come il progetto sia stato in grado di mettere in contatto realtà che non si erano mai incontrate in precedenza e di creare delle basi per collaborazioni future.

#### VALUTAZIONE DELL'INCREMENTO NELLA FRUIZIONE E ACCESSO AI SERVIZI EDUCATIVI E DI CURA PER I BAMBINI NELLA FASCIA DI ETÀ 0-6 ANNI

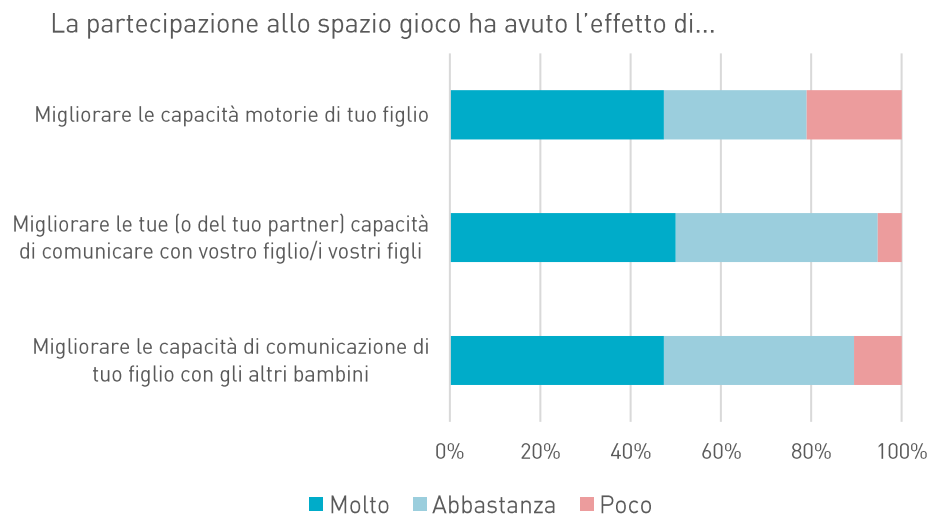
Il progetto è stato in grado di creare un **incremento nella fruizione** e accesso ai servizi educativi per la fascia prima infanzia fino al marzo 2020 mese che ha coinciso con l'inizio della crisi sanitaria legata alla pandemia globale Covid-19. Il progetto ha fino a quel momento realizzato le attività programmate con minori e genitori in tutte le location previste.

Le attività proposte fino all'emergere della crisi pandemica hanno mirato a fornire alle famiglie attività finalizzate a facilitare il processo di acquisizione per i bambini di **capacità psico-motorie**, di **capacità di socializzazione** e di **capacità comunicative** (sia con i coetanei che con i genitori). Come rilevato in fase di disegno progettuale questo genere di servizi che coinvolge allo stesso tempo genitori e figli non era precedentemente presente nei territori di riferimento. Da questo punto di vista il progetto, per il periodo in cui è stato attivo, ha avuto **l'effettiva capacità di ampliare l'accesso ai servizi della prima infanzia**.

Dai dati raccolti da un campione di rispondenti emerge come nel 79% dei casi la partecipazione allo spazio gioco ha innescato un miglioramento delle capacità motorie dei bambini, nel 95% una miglior capacità di comunicare con i genitori e nell'89% una migliore capacità di comunicare con gli altri bambini (vedere figura 6).



**Figura 5: Sviluppo capacità psicomotorio e di socializzazione dei bambini**

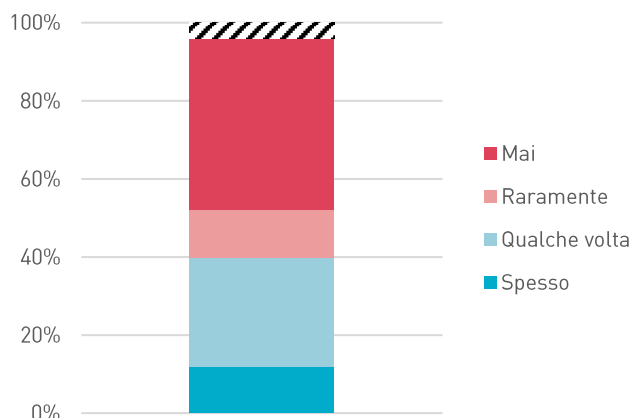


n. bambini su cui i genitori hanno espresso una valutazione = 38

Con l'avvento della crisi pandemica (marzo 2020) gli spazi gioco hanno incontrato difficoltà sostanziali nello svolgere le attività previste che non sono state del tutto superate neppure trascorsi circa 2 anni al momento della valutazione di impatto (marzo 2022). Alcuni degli spazi gioco collocati all'interno delle strutture comunali e di istituti scolastici non hanno potuto permettere l'accesso al pubblico a fronte di precauzione legate alla pandemia, che hanno posto limiti alla possibilità di accesso a tali luoghi. La Sicilia in particolare è stata considerata zona arancione<sup>6</sup> fino al 14 febbraio 2022 e di conseguenza le limitazioni sono state mantenute più a lungo rispetto alla maggior parte delle regioni italiane.

A fronte delle chiusure degli Spazi Gioco il progetto non è stato dunque in grado di generare un vero e proprio incremento dell'offerta di servizi educativi oltre il periodo progettuale. Tuttavia, la **componente infrastrutturale** dell'intervento ha talvolta permesso di potenziare servizi già presenti sul territorio. Ne è un

**Figura 6: Hai usufruito in passato delle consulenze psico-pedagogiche offerte all'interno dello spazio gioco?**



n. genitori beneficiari rispondenti = 25

esempio la realtà di Erice in cui lo spazio allestito con le risorse del progetto all'interno di un istituto scolastico è utilizzato dagli studenti e insegnanti della scuola. Inoltre, nel periodo estivo, occasionalmente lo spazio è stato aperto al pubblico su iniziativa del comune, il quale ha preso in gestione lo spazio gioco con la prospettiva di crearvi dei servizi intorno una volta che l'emergenza pandemica sarà definitivamente rientrata.

Un altro elemento cruciale del progetto è stato quello di diffondere e promuovere tra i genitori una maggior sensibilità sull'importanza di accedere con i propri figli ad un **adeguato supporto psico-pedagogico finalizzato a facilitare il processo di**

<sup>6</sup> Area caratterizzate da uno scenario di elevata gravità e da un livello di rischio alto in riferimento alla pandemia Sars-Cov2

**crescita dei minori.** Come emerge dal grafico riportato nella Figura 6 circa il 40% dei rispondenti al questionario afferma di aver usufruito con costanza delle consulenze psico-pedagogiche mentre il 44% non ha mai utilizzato questo genere di servizio.

### VALUTAZIONE DEL COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ EDUCANTE, INTESA COME QUANTITÀ E INTENSITÀ DELLE RELAZIONI AVVIATE TRA I SOGGETTI PUBBLICI E PRIVATI COINVOLTI NEL PERCORSO DI EDUCAZIONE DEI MINORI

Dall'analisi effettuata risulta evidente come durante il periodo progettuale si sia verificata un significativo incremento delle relazioni tra le organizzazioni delle comunità educante del trapanese.

Il massimo grado di interazione sembra essere stato raggiunto dopo **la prima annualità** del progetto (gennaio 2019) per poi decrescere gradualmente. Anche per tale dimensione di impatto è corretto tenere presente di come l'emergere della pandemia abbia determinato una sostanziale impossibilità per il network di collaborare con regolarità, situazione confermata dai dati raccolti nel gennaio del 2021.

Con l'attenuarsi della pandemia il numero di relazioni tra i componenti de partenariato sembra essere tornato ai livelli pre-progetto come confermato dalla rilevazione effettuato nel **marzo 2022**, l'integrazione della comunità non sembra essersi sviluppata in maniera rilevante. Come già citato, al momento emerge come il punto di massima interazione della comunità educante resti il primo anno di progetto.

Di conseguenza è possibile ipotizzare che la capacità dell'intervento di mantenere i cambiamenti innescati sul territorio nel medio periodo è un elemento realizzato solo limitatamente, sia per le difficoltà determinate dalla pandemia, sia per una parziale sottovalutazione di tale elemento in fase di progettazione.

Di seguito è riportata la rappresentazione del network composto dai partner di progetto

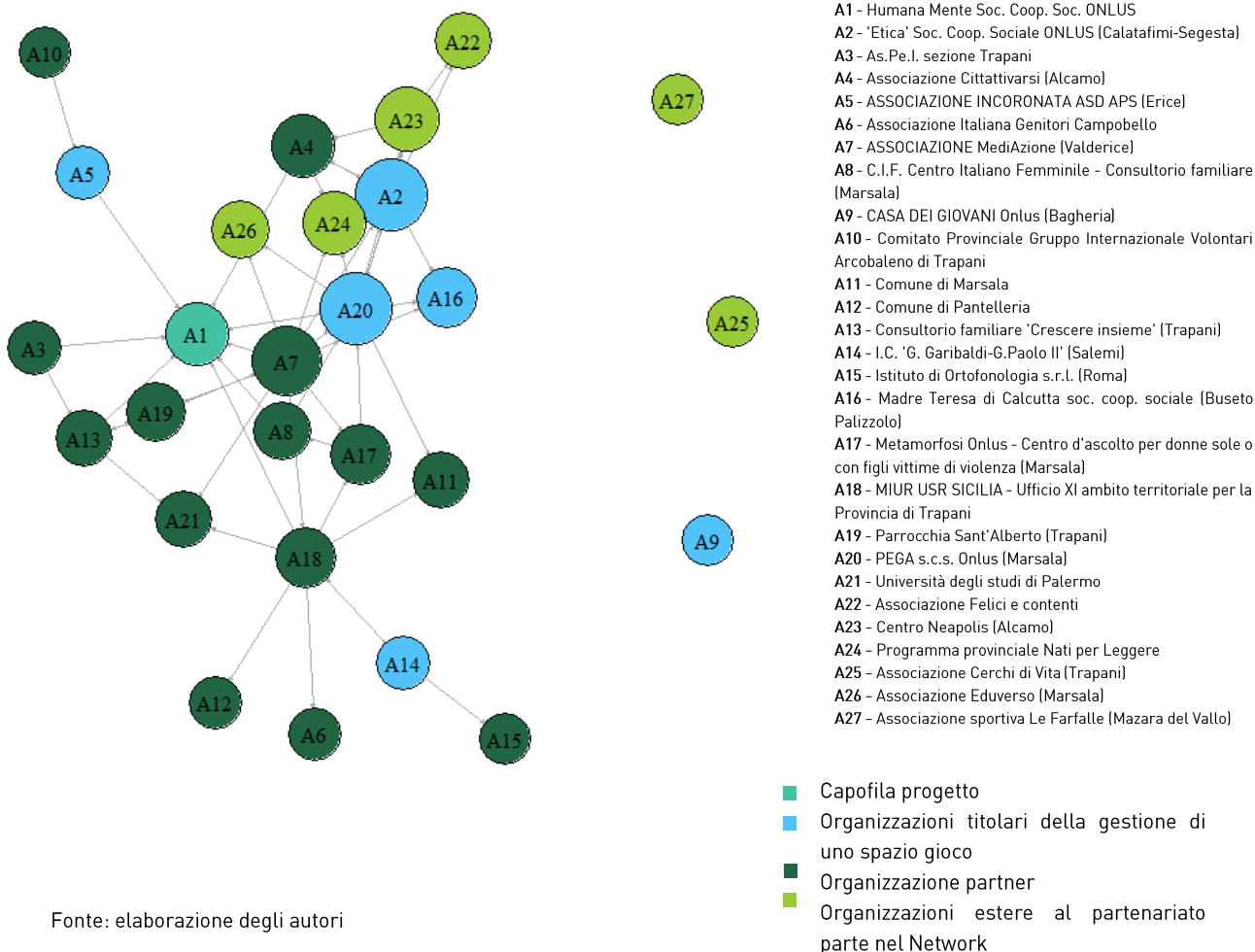
Nella Figura 7 è stata riportata una **rappresentazione grafica del Network** rappresentato dai componenti del partenariato di "Infanzia in Gioco" e delle connessioni<sup>7</sup> in atto tra di loro rilevate a marzo 2022. Inoltre, nella analisi delle reti sociali sono state inserite anche 6 ulteriori organizzazioni (non incluse nel partenariato) segnalate come enti che nel corso del progetto hanno avuto una più intensa collaborazione con le organizzazioni incluse nel progetto.

---

<sup>7</sup> Nella figura sono state presentate solamente solo le collaborazioni descritte come REGOLARI e non le collaborazioni identificate come SPORADICHE o INFORMALI.

Da una prima analisi del network emerge come Humana Mente mantenga un buon numero di connessioni con le realtà della Valderice e del Trapanese mentre Pega Onlus sembra avere conservato sufficientemente un buon livello di connessione con le realtà del territorio di Marsala. Al contrario, alcune delle organizzazioni che hanno gestito gli spazi gioco come Casa dei Giovani, I.C. G. Garibaldi-G.Paolo II e Associazione Incoronata, sono ai margini del network e non intrattengono rapporti con il capofila o con le altre organizzazioni titolari della gestione di uno spazio gioco.

Figura 7: Rappresentazione del Network sulla base dei dati raccolti nel marzo 2022



Fonte: elaborazione degli autori

L'analisi delle reti sociali completa realizzata nel corso dell'intero processo di valutazione di impatto è riportata nel presente documento nell'Annesso 2 – Social Network Analysis.

### VALUTAZIONE DEL RAFFORZAMENTO DELLE COMPETENZE GENITORIALI

Come riportato dallo staff le attività con i genitori hanno svolto un ruolo centrale nel quadro generale del progetto Infanzia in Gioco, data l'organizzazione dell'intervento che non ha incluso attività rivolte esclusivamente ai minori.

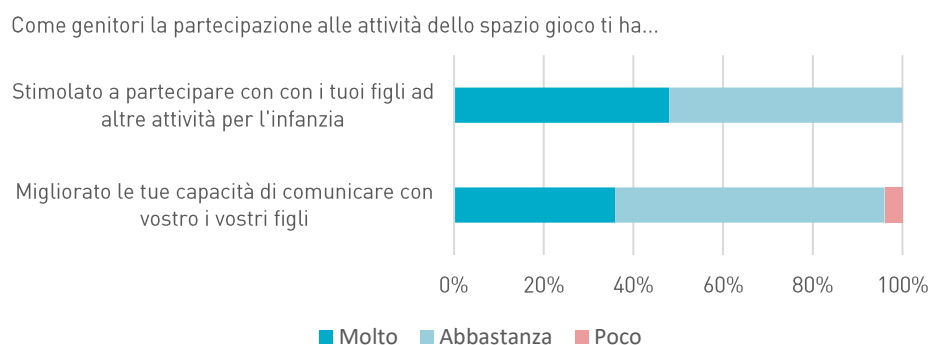
Il primo elemento su cui gli operatori hanno lavorato con gli adulti è stato quello di accettare di spendere, in un luogo diverso da quello domestico del tempo con i propri figli in cui "imparare" a giocare con loro. In secondo luogo, i genitori nel corso delle attività progettuali hanno avuto l'occasione di entrare in contatto con altri genitori avendo in questo modo dei momenti di condivisione e di comunità.

Tutte le famiglie hanno avuto libero accesso allo spazio gioco, di conseguenza le attività hanno coinvolto adulti con differenti livelli competenze genitoriali di partenza. Nei centri che hanno registrato un maggior accesso da parte delle famiglie più vulnerabili il lavoro con i genitori è stato estremamente rilevante dato che il livello di partenza di competenze genitoriali non era adeguato. Ne è un esempio lo spazio giochi di **Mazara del Vallo** che ha visto tra i proprio beneficiari una maggioranza di famiglie vulnerabili in cui gli adulti sperimentano spesso condizioni di marginalità sociale che si riflettono sulle capacità di educare e prendersi cura dei propri figli.

**“I Genitori hanno beneficiato tanto quanto i bambini delle attività di progetto perché nello spazio gioco gli adulti erano a loro volta messi al centro delle attività e seguiti da personale specializzato” (cit. referente spazio gioco Mazara del Vallo)**

Per queste categorie di beneficiari gli spazi gioco hanno rappresentato dei punti di riferimento in cui avere occasioni di socialità con altri genitori e un confronto costruttivo con professionisti del settore educativo. In questo specifico territorio la collaborazione tra lo spazio e i servizi sociali è stata positiva determinando uno scambio di informazioni mirato a identificare eventuali situazioni critiche all’interno delle famiglie. (fonte: intervista individuale con referente del centro)

**Figura 8: Sviluppo capacità genitoriale e comunicative**



n. genitori beneficiari rispondenti = 25

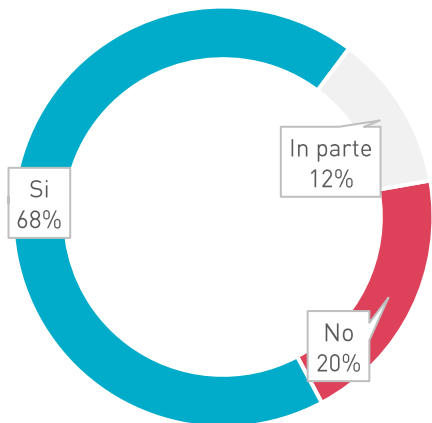
Come evidenziato nella Figura 8 sulla base delle risposte raccolte dai genitori beneficiari di progetto il 100% ha valutato positivamente l’esperienza fatta e si è detto maggiormente stimolato a partecipare ad altre attività per l’infanzia con i propri figli. Inoltre, uno degli aspetti su cui gli operatori di progetto hanno insistito maggiormente è stato il miglioramento della capacità di comunicare con i propri figli. Da questo punto di vista circa il 95% dei rispondenti ha affermato di aver incrementato le proprie capacità nell’aver un efficace scambio con i minori.

Infine, la valutazione di impatto ha approfondito in che modo il progetto sia riuscito ad aumentare la consapevolezza dei genitori beneficiari sull’importanza di disporre di un adeguato supporto psico-pedagogico per una famiglia con bambini nella fascia di età 0-6.

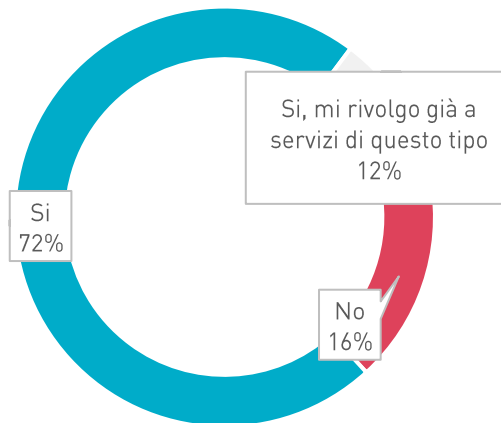
Come evidenziato dalla Figura 9 i genitori beneficiari si sono mostrati in larga parte consapevoli su come accedere al supporto psico-pedagogico per loro o per i propri figli. Permane un percentuale di rispondenti pari al 16% che non prenderebbe in considerazione tali tipo di attività.

**Figura 9: Sviluppo della consapevolezza negli adulti delle tematiche relative alla genitorialità**

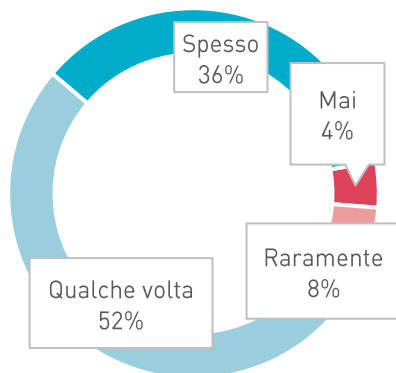
Nel caso tu avessi bisogno di supporto psico-pedagogico per te o per uno dei tuoi figli sapresti a chi rivolgerti?



Prenderesti in considerazione l'idea di rivolgerti ad un servizio di supporto psico-pedagogico per le capacità genitoriali e/o per facilitare il processo di crescita di uno dei tuoi figli?



Continui ad avere scambi con qualcuno dei genitori che hai conosciuto all'interno dello spazio gioco?



n. genitori beneficiari rispondenti = 25

Infine, il questionario ha approfondito la misura in cui, nel corso dell'azione progettuale, si sono instaurate **tra i genitori delle relazioni significative che continuano anche oltre il termine delle attività**. Come mostrato nel grafico a torta di cui sopra, è stato osservato come il 36% dei rispondenti ha affermato di continuare ad avere scambi costanti con gli alti genitori mentre il 52% di averne sporadicamente. Persiste un 12% che afferma di aver avuto raramente o mai ulteriori scambi con i genitori conosciuti durante infanzia in gioco una volta terminato il progetto.



### 4.3. Sostenibilità

In questa sezione si intende analizzare la sostenibilità dell'azione progettuale definita come *“la misura in cui i benefici raggiunti potranno perdurare anche dopo la fine del progetto stesso.”* (OCSE-DAC, 2019).

Come già evidenziato in sede di valutazione finale la sostenibilità progettuale rappresenta il maggior punto di debolezza dell'intero intervento. La situazione di **crisi pandemica** ha reso estremamente complesso le condizioni in cui il progetto si è trovato ad operare e allo stesso modo ha incrementato la difficoltà di perseguire la sostenibilità progettuale dato che le attività sono state fortemente ridimensionate (o del tutto interrotte<sup>8</sup>) circa un anno prima del termine del progetto (febbraio 2020).

Tuttavia, è stato rilevato dall'ente valutatore come il tema della sostenibilità progettuale non sia stato sufficientemente analizzato e indirizzato dallo staff di progetto ed in particolare dall'organizzazione capofila in fase di progettazione. Una più chiara strategia per il raggiungimento della sostenibilità progettuale non è stata mai condivisa con i diversi partner di progetto e al momento della valutazione di impatto l'unica attività che sperimenta una significativa continuità con quella che è stata l'azione progettuale è rappresentata dallo spazio outdoor (Azione 4) e lo Spazio Gioco di Marsala (Azione 6 nel comune di Marsala).

#### SOSTENIBILITÀ DEI RISULTATI

In termini di creazione di un **network focalizzato sul settore educativo su base provinciale** (comunità educante) l'obiettivo è stato solo parzialmente raggiunto (vedere sezione 4.2), ed inoltre la sostenibilità del risultato sembra messa in forte discussione a 15 mesi dal termine del progetto. La **pandemia** di Covid-19 e la conseguente impossibilità di realizzare incontri in persona ha indubbiamente rappresentato un fattore estremamente critico per il raggiungimento di questo specifico obiettivo.

D'altro canto, **una spinta ad una maggiore integrazione delle diverse realtà territoriali è apparsa come limitata** e perlopiù concentrata nella prima parte del progetto. Nel corso della valutazione finale i referenti degli spazi gioco hanno riferito di aver interrotto gli scambi con il capofila una volta concluso il progetto. Inoltre, i referenti stessi hanno affermato che gli scambi tra le associazioni anche nel corso del periodo di intervento sono state estremamente limitati e non sufficienti per costruire delle relazioni solide e durature nel tempo.

Dal punto di vista dei **processi di capacity building**, nell'analisi sull'impatto del progetto (vedere sezione 4.2) è emerso come il progetto abbia contribuito ad incrementare le capacità genitoriali e di cura dei genitori coinvolti nelle attività, così come la loro conoscenza dei servizi disponibili rivolti alla prima infanzia. Da questo punto di vista il progetto sembra aver innescato dei risultati duraturi e di aver contribuito a promuovere un cambiamento culturale che resta come patrimonio del territorio in cui l'intervento ha operato.

#### SOSTENIBILITÀ INFRASTRUTTURALE

In linea generale il progetto non si è dotato di una strategia unificata per mantenere attivi gli spazi gioco una volta terminato il progetto. Di conseguenza ciascuna associazione territoriale ha intrapreso il percorso che ha ritenuto più adatto sulla base delle risorse disponibili e le esigenze delle strutture che hanno ospitato gli spazi gioco. Nel dettaglio:

- Lo Spazio Gioco di **Alcamo** è stato disallestito dal momento che era ospitato presso una struttura gestita da Etica Società Coop. Sociale ONLUS (partner referente dello spazio gioco per il progetto) che nel frattempo ha cambiato la sede. Nella nuova struttura gli oggetti acquistati nel corso del progetto sono

---

<sup>8</sup> In alcune location quali Salemi e Favignana le attività si sono definitivamente interrotte con l'emergere della crisi pandemica. Nelle altre location il numero dei partecipanti e delle attività è stato fortemente ridimensionato per adempiere alle restrizioni introdotte su scala nazionale per fronteggiare l'emergenza pandemica.

stati impiegati per allestire la sala di attesa del centro e sono talvolta utilizzati dai professionisti nelle sedute individuali con i minori.

- Lo spazio di **Erice** ha interrotto le attività aperte al pubblico subito dopo la conclusione del progetto Infanzia in Gioco. Lo spazio è attualmente nella disponibilità del comune e della scuola dell'infanzia all'interno del quale era ospitato lo spazio. Il materiale acquistato con le risorse progettuali è stato descritto come in buono stato ed è a disposizione degli iscritti alla scuola. La gestione dello spazio è al momento della valutazione di impatto in carico al comune ma le interazioni con Humana Mente (organizzazione referente per lo spazio) si sono interrotte.
- Lo spazio allestito a **Marsala** nell'ambito del progetto è al momento della valutazione di impatto passato sotto la gestione diretta del comune ed in particolare dello staff della biblioteca comunale presente all'interno del Complesso Monumentale San Pietro, così come previsto in fase di progettazione. Le attività sono al momento focalizzate sulla promozione della lettura in collaborazione con il Programma Nazionale Nati per Leggere. PEGA Onlus (organizzazione referente per lo spazio) continua ad avere un ruolo nelle attività svolte all'interno dello spazio come partner.
- Lo spazio concesso dal comune di **Mazara del Vallo** per la realizzazione delle attività progettuali sono al momento della valutazione finale tornati in possesso dell'amministrazione comunale che li ha adibiti ad uffici per i dipendenti comunali<sup>9</sup>. La proposta della Casa dei Giovani Onlus avanzata all'assessore comunale di riferimento per poter continuare a sfruttare lo spazio per i medesimi fini prevedeva la costituzione di un team composto sia da operatori privati che comunali, il quale avrebbe dovuto agire in stretta sinergia con gli uffici dei servizi sociali collocati nel medesimo edificio. Tuttavia, l'esigenza dell'amministrazione comunale di rientrare in possesso dei locali ha impedito la realizzazione di tale progetto. Il materiale acquistato con le risorse del progetto è stato utilizzato per allestire delle stanze gioco presso le comunità<sup>10</sup> di recupero gestite dalla Onlus in modo da permettere ai minori in visita presso i centri di beneficiare di un ambiente piacevole e adatto ai bambini.
- Le attività all'intento del comune di **Salemi** si sono svolte nei locali scolastici dell'I.C. "G. Garibaldi-G. Paolo II", una volta terminato l'intervento le stanze sono state adibite alla didattica ordinaria ed il materiale acquistato conservato presso un altro plesso. Al momento della valutazione di impatto una riapertura al pubblico del servizio di spazio gioco non è in programma.
- Lo **Spazio Outdoor** realizzato nel comune di Erice dall'Associazione Incoronata rappresenta una significativa eccezione dal momento che l'Associazione è riuscita a reperire le risorse necessarie per continuare le attività all'aperto una volta concluso il progetto. Da un lato l'Associazione è stata in grado di coinvolgere un certo numero di genitori che volontariamente hanno regolato l'accesso allo spazio. Dall'altra è stato introdotto un sistema di pagamento a carico dei genitori che ha permesso di finanziare le attività con gli educatori finalizzate alla sensibilizzazione dei bambini verso la natura.

---

<sup>9</sup> Come riferito dal referente di Casa dei Giovani Onlus, organizzazione responsabile dello Spazio Gioco per Mazara del Vallo, l'amministrazione comunale soffre di limitata disponibilità di spazi da adibire ad uffici per i dipendenti comunali. Gli spazi di Infanzia sono per tale motivo stati utilizzati non appena possibile come uffici comunali.

<sup>10</sup> Due comunità di recupero per ex tossicodipendenti collocate rispettivamente a Mazara del Vallo e a Bagheria.

## 5. Lezioni Apprese e raccomandazioni

Sulla base dei risultati della valutazione discussi nelle sezioni precedenti e grazie al confronto tra il valutatore e lo staff di progetto avvenuto durante la visita al progetto, sono state elaborate una serie di lezioni apprese.

1- Il progetto ha avuto una limitata capacità di innescare quei cambiamenti che avrebbero portato al raggiungimento degli obiettivi identificati in fase di progettazione.

LEZIONE APPRESA 1

Tra gli obiettivi specifici del progetto sono stati indicati:

- OS1: Incrementare i processi d'integrazione di rete riguardanti i soggetti territoriali pubblici e privati dedicati alla prima infanzia
- OS2: Aumentare la presenza nel territorio di spazi ad alta densità educativa per la realizzazione di servizi complementari ed integrativi
- OS3: Incrementare i servizi o gli interventi destinati al rafforzamento della comunità educante e/o gestiti direttamente dalla stessa

Trascorsi 15 mesi dal termine delle attività emerge come il progetto abbia avuto una limitata capacità di innescare quei cambiamenti che avrebbero portato al raggiungimento degli obiettivi identificati in fase di progettazione.

Da un lato è stato osservato come le difficoltà legate alla pandemia di **Covid-19** abbiano rappresentato un ostacolo cruciale per il raggiungimento degli obiettivi. D'altra parte, il progetto ha scontato di una **bassa visione di medio lungo periodo** con insufficienti azioni messe in campo per raggiungere una soddisfacente sostenibilità progettuale. Infine, incrementare in modo significativo **l'integrazione dei soggetti territoriali pubblici e privati** si è rilevato un obiettivo estremamente ambizioso difficilmente raggiungibile con le risorse a disposizione del progetto.

2- L'inclusione degli enti territoriali pubblici nel partenariato ed il loro effettivo coinvolgimento nelle attività risulta cruciale per raggiungere la sostenibilità progettuale.

LEZIONE APPRESA 2

Il progetto ha operato in 6 differenti territori (Alcamo, Erice, Favignana, Marsala, Mazara del Vallo e Salemi). Tuttavia, solamente nel territorio di Marsala l'amministrazione comunale è stata inclusa nel partenariato del progetto, mentre in tutti gli altri comuni la collaborazione ha nel migliore dei casi assunto una veste informale.

A Marsala, PEGA Onlus che ha gestito lo spazio gioco nel corso del periodo progettuale, è stata in grado di realizzare un effettivo processo di passaggio di consegna con il personale comunale per la presa in carico dello spazio giochi allestito. Infatti, la gestione dello spazio è al momento della valutazione in carico dello staff della biblioteca comunale che è riuscito a proporre attività sul tema della lettura in stretta continuità con l'azione progettuale. Il processo di *handover* è stato inoltre facilitato dall'aver realizzato il progetto in uno spazio all'interno della medesima struttura che ospita anche la biblioteca.

Nel territorio di Marsala il partner locale è stato in grado di progettare ed attuare un passaggio di consegne della gestione dello spazio che ha permesso il prosieguo delle attività. Sfortunatamente negli altri territori il medesimo processo non è stato realizzato o è stato realizzato solo in parte.

3- L'assenza di un chiaro piano di azione per mantenere attivi i servizi avviati grazie alle risorse ricevute, una volta concluso il periodo progettuale, non ha permesso all'intervento di raggiungere un sufficiente grado di sostenibilità.

Già in sede di valutazione finale del progetto è emerso come per garantire la sostenibilità dell'azione progettuale sarebbe stato necessario prevedere, già in fase di progettazione, un piano di azione preposto a tale scopo da intraprendere durante il periodo di intervento.

Come evidenziato nella lezione appresa n° 2 la strada ottimale sembra poter essere quella di coinvolgere le amministrazioni pubbliche in modo da poter mantenere in forma gratuita i servizi offerti.

In alternativa sono state ipotizzate due opzioni per mantenere aperti gli spazi. Nel primo caso la gestione delle attività sarebbe ricaduta su gruppi di genitori che avrebbero prestato il loro tempo volontariamente. Tale idea non è stata tuttavia concretizzata in azioni concrete.

La seconda ipotesi prevedeva di trasformare le attività da servizi gratuiti a servizi a pagamento in modo da poter coprire i costi che precedentemente erano finanziati dal progetto. Questa seconda strada avrebbe previsto opportune agevolazioni per non escludere le famiglie vulnerabili. Anche in questo caso, tuttavia, la mancanza di un piano di azione chiaro e strutturato non ha permesso di proseguire con le attività una volta esaurito il contributo del finanziatore.

Lo **Spazio Outdoor dell'Incoronata** rappresenta in questo caso un parziale eccezione dal momento che è riuscita con successo sia a coinvolgere piccoli gruppi di genitori volontari che si sono occupati della regolazione degli ingressi nell'area attrezzata sia a prevedere un pagamento per la partecipazione alle attività in modo da finanziare i servizi.

4- La realizzazione di Spazi Gioco in 6 differenti territori mantenendo un sufficiente grado di integrazione è risultato un traguardo estremamente ambizioso e non in linea con le risorse messe in campo dal progetto.

Come citato nella Lezione Appresa 1 l'obiettivo di realizzare un progetto integrato su 6 diversi territori promuovendo un sufficiente grado di interazione tra tutte gli attori è risultato un traguardo estremamente ambizioso e non in linea con le risorse messe in campo dal progetto.

In base a quanto raccolto dai singoli referenti degli spazi gioco, il coordinamento tra le diverse strutture è stato estremamente limitato e concentrato nella prima parte del progetto (attività della scelta dei materiali). Nessuno degli intervistati ha riferito di aver mantenuto una collaborazione o dei contatti stabili con gli altri membri del partenariato una volta concluso il progetto.

Infine, l'apertura dello spazio gioco a Favignana, avvenuto in un momento successivo rispetto agli altri (maggio 2019), ha evidenziato come il partenariato fosse già sotto stress per la gestione dei 5 spazi già aperti e non possedesse le risorse per riuscire ad aggiungerne un 6° spazio come da proposta progettuale. Come risultato lo spazio giochi di Favignana è stato aperto al pubblico per un numero ridotto di giorni (circa 65 sull'intero periodo concentrati tra novembre 2019 e febbraio 2020) e l'impatto sul territorio di riferimento è stato minimo.

## Annexo 1 – Agenda della valutazione

DATA	STRUMENTO	NOME E COGNOME	FIGURA/ASSOCIAZIONE
7 febbraio 2022	Intervista Individuale	Ivana Simonetta	Responsabile spazio gioco Erice (Humana Mente)
8 febbraio 2022	Intervista Individuale	Michela Pipitone	Responsabile spazio gioco Marsala (Pega Onlus)
9 febbraio 2022	Intervista Individuale	Gaetano Lo Piparo	Responsabile spazio gioco Mazara del Vallo (Case dei Giovani Onlus)
9 febbraio 2022	Intervista Individuale	Virtuoso Giuseppina	Responsabile spazio gioco Salemi (IC Garibaldi G. Paolo II)
10 febbraio 2022	Intervista collettiva	Rossana Culcasi Arianna Simonte	Responsabile spazio outdoor Incoronata Erice (Incoronata ASD APS)
10 febbraio 2022	Intervista Individuale	Francesca Genovese	Responsabile spazio gioco Alcamo (Etica Soc. Coop. Sociale ONLUS)



## Annesso 2 – Strumenti di Analisi utilizzati

### A) QUESTIONARIO INDIRIZZATO AI BENEFICIARI

Beneficiari Infanzia in Gioco

1) Con tuo figlio sei mai stato allo Spazio Gioco del progetto "Infanzia in Gioco"?

*(N.B. In caso di risposta negativa non verranno poste altre domande)*

Sì

No

2) Sei stato allo spazio gioco di:

Alcamo

Erice

Favignana

Incoronata (Erice)

Marsala

Mazara del Vallo

Salemi

3) Quanti figli hai tra 0 e 6 anni?

1

2

3

4

5

4) Quanti di loro hanno partecipato alle attività dello Spazio Gioco del progetto "Infanzia in Gioco"?

1

2

3

4

5

5) Quale è la tua nazionalità:

---

6) Sei un:

Maschio

Femmina

7) Hai scelto di far frequentare tuo figlio/ i tuoi figli al Nido di Infanzia o La Scuola di Infanzia?

- Sì per tutti
- No per tutti
- Solo per alcuni

8) (Se no) Per quale motivo?

- Non mi fido a lasciare miei figli con estranei
- Credo che la casa sia un luogo più protetto
- Preferisco non sostenere il costo della scuola
- La scuola è troppo lontana da dove abitiamo
- Non ho tempo di accompagnare mio figlio
- Non ho le risorse economiche per sostenere i servizi
- Altro: \_\_\_\_\_

9) Che tipo di servizi integrativi sono presenti vicino dove vivi per i bambini di età 0-6 anni?

- Ludoteca
- Spazio Gioco
- Giardini pubblici attrezzati
- Biblioteca con attività dedicate alla prima infanzia
- Nessuno dei citati
- Altro: \_\_\_\_\_

10) A quali dei seguenti servizi partecipa tuo figlio/i tuoi figli?

11) Approssimativamente quante volte in un mese tuo figlio/ i tuoi figli partecipano alla seguente attività?

12) Per quale motivo tuo figlio/tuoi figli non prende parte a tali attività?

- Le attività prevedono di lasciare mio figlio con estranei
- Credo che la casa sia un luogo più protetto
- I servizi hanno un costo che preferisco non sostenere
- I servizi per l'infanzia sono troppo lontani da dove abitiamo
- Non ho tempo di accompagnare mio figlio
- Non ho le risorse economiche per sostenere i servizi

13) Parliamo del tuo X° figlio

La partecipazione allo spazio gioco ha avuto l'effetto di migliorare le capacità di comunicazione di tuo figlio con gli altri bambini:

- Molto
- Abbastanza
- Poco
- Per niente

14) Parliamo del tuo X° figlio

La partecipazione allo spazio gioco ha avuto l'effetto migliorare la capacità di socializzare di tuo figlio:

- Molto
- Abbastanza
- Poco
- Per niente

15) Parliamo del tuo X° figlio

La partecipazione allo spazio gioco ha avuto l'effetto di migliorare le capacità motorie di tuo figlio:

- Molto
- Abbastanza
- Poco
- Per niente

16) La partecipazione alle attività dello spazio gioco ti hanno stimolato a partecipare con tuo figlio/con i tuoi figli ad altre attività per l'infanzia?

- Molto
- Abbastanza
- Poco
- Per niente

17) La partecipazione allo spazio gioco ha avuto l'effetto di migliorare le tue (o del tuo partner) capacità di comunicare con vostro figlio/i vostri figli:

- Molto
- Abbastanza
- Poco
- Per niente

18) Hai usufruito in passato delle consulenze psico-pedagogiche offerte all'interno dello spazio gioco?

- Spesso
- Qualche volta
- Raramente
- Mai

19) Nel caso tu avessi bisogno di supporto psico-pedagogico per te o per uno dei tuoi figli sapresti a chi rivolgerti?

- Sì
- No
- In parte

20) Prenderesti in considerazione l'idea di rivolgerti ad un servizio di supporto psico-pedagogico per le capacità genitoriali e/o per facilitare il processo di crescita di uno dei tuoi figli?

No

Si

Sì, mi rivolgo già a servizi di questo tipo

21) Ritieni che la partecipazione alle attività dello spazio gioco ti abbia permesso di conoscere e confrontarti con altri genitori?

Molto

Abbastanza

Poco

Per niente

22) Continui ad avere scambi con qualcuno dei genitori che hai conosciuto all'interno dello spazio gioco?

Spesso

Qualche volta

Raramente

Mai

## Annexo 3 – Social Network Analysis

Al fine di analizzare con un maggior grado di profondità l'evolversi delle relazioni che si sono instaurate all'interno della comunità educante nella provincia di Trapani, il valutatore ha inserito tra le metodologie utilizzate l'analisi delle reti sociali (*social network analysis*).

### Introduzione

Per comprendere cosa racchiude l'analisi delle reti sociali è necessario innanzi tutto chiarire cosa si intende per rete sociale.

Una **rete sociale** di un soggetto può essere definita come l'insieme degli scambi di relazioni tra gli attori che si conoscono reciprocamente.

L'idea principale dell'analisi delle reti sociali è di studiare, misurare e rappresentare le relazioni sociali tra gli individui o gruppi di individui (nel nostro caso associazioni, istituti scolastici, Onlus, Soggetti del terzo settore, ecc).

L'analisi delle reti sociali rientra tra le metodologie quantitative citati nel paragrafo 3.2 ed è stata proposta dall'ente valutatore per approfondire in particolare il cambiamento che il progetto è riuscito ad innescare in relazione all'Obiettivo Specifico 1 **(OS1) incrementare i processi d'integrazione di rete riguardanti i soggetti territoriali pubblici e privati dedicati alla prima infanzia.**

La presenza di un partenariato esteso ha fornito una sufficiente base di partenza per l'analisi che si è inizialmente concentrata sugli attori del progetto "Infanzia in Gioco". Le rilevazioni successive hanno incluso invece anche altri attori esterni al partenariato che avevano a vario titolo contribuito alle attività del progetto stesso o che erano entrate in connessione con le organizzazioni della partnership.

### 1.1 Metodologia

Al fine di raccogliere le informazioni necessarie per l'implementazione dell'analisi il valutatore si è avvalso della somministrazione di questionari online in 3 diversi momenti temporali del progetto:

- Con la **prima somministrazione** del questionario avvenuta nel **gennaio del 2019** ai rispondenti è stato chiesto di descrivere che tipo di relazione si fosse instaurata con ciascun membro del partenariato trascorso circa 1 anno dall'inizio dell'intervento. Sempre in occasione della prima somministrazione è stato richiesto di ricostruire a posteriori il grado di intensità delle relazioni con ciascun partner prima dell'inizio del progetto in modo da poter avere un valore di **baseline** da considerarsi come punto di partenza, corrispondente alla situazione antecedente all'avvio del progetto.
- La **seconda somministrazione** avvenuta nel **marzo 2020** ha coinvolto oltre che tutti i componenti del partenariato anche quei soggetti della comunità educante che erano stati identificati dai rispondenti in occasione del primo questionario come attori rilevanti della rete sociale in cui l'intervento era in corso. Tale metodologia è stata ispirata dal "Metodo a Valanga" in cui si comincia dall'intervistare un individuo ed in seguito gli altri con cui è in relazione.
- La **terza somministrazione** è avvenuta nel **gennaio 2021** al fine di valutare i rapporti all'interno della rete sociale a intervento concluso (seppur formalmente da poco tempo sebbene il grosso delle attività si siano interrotte da febbraio 2020), in modo da avere un set di dati che potesse dare delle informazioni sul grado di sostenibilità delle relazioni instaurate durante il progetto.
- Infine, la **somministrazione di endline** è avvenuta nel **marzo 2022** al fine di determinare i cambiamenti di medio periodo innescati dal progetto. In coincidenza con la valutazione di impatto il

valutatore ha raccolto informazioni dai vari partner al fine di identificare le relazioni ancora in essere trascorsi circa 15 mesi dal termine del progetto.

In ciascuna delle 4 somministrazioni le modalità per definire il grado di interazione tra i diversi enti sono state definiti come di seguito:

- Non lo conosco
- Lo conosco solamente di nome, ma non abbiamo mai avuto modo di interagire.
- Abbiamo solo qualche interazione informale.
- Collaboriamo SPORADICAMENTE alla realizzazione di attività/ iniziative/progetti comuni.
- Collaboriamo REGOLARMENTE alla realizzazione di attività/ iniziative/progetti comuni.

In tutte le sopra citate fasi della raccolta dati il valutatore ha potuto beneficiare della collaborazione del soggetto capofila Humana Mente che ha facilitato il processo di *data collection*. Tuttavia, durante le quattro somministrazioni è stato registrato **un tasso di non risposta significativo** che ha permesso solo limitatamente di estendere l'analisi ad attori esterni al partenariato come ipotizzato in fase di disegno di valutazione.

Tuttavia, il nucleo principale della partnership ha partecipato a tutte le fasi della raccolta dati permettendo al valutatore di raccogliere le informazioni sufficienti a identificare le evidenze illustrate nei seguenti paragrafi.

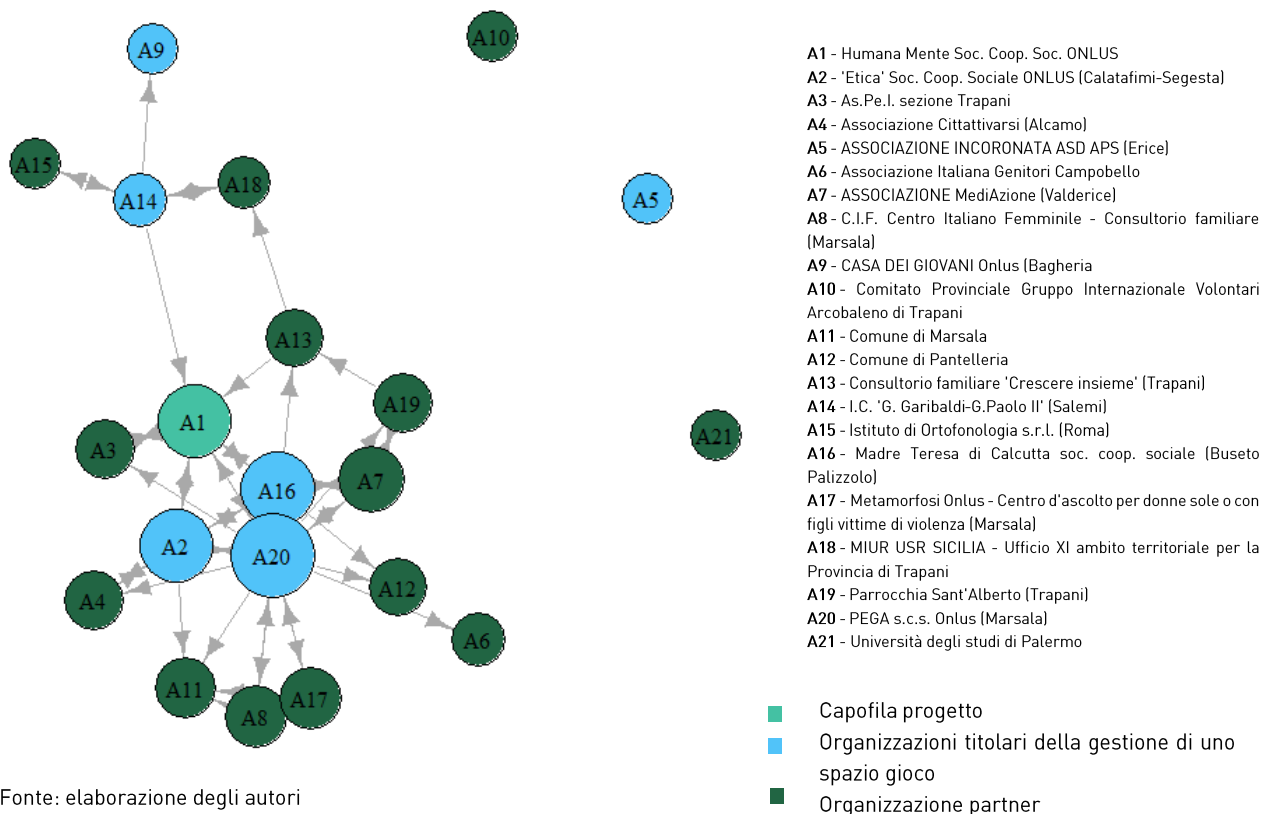


## 1.2 Principali risultati

### Somministrazione di Baseline

Nella prima somministrazione il questionario è stato inviato ai 21 membri del partenariato con un tasso di risposta pari all'86%. Nella situazione di baseline (ovvero prima che il progetto si avviasse) il numero delle connessioni era pari a 48 (corrispondenti al numero delle frecce presenti nel grafico). Nell'analisi sono state considerate unicamente le connessioni tra organizzazioni definite come "collaborazione REGOLARI per la realizzazione dei progetti" che corrisponde in modo più fedele all'obiettivo che l'intervento si proponeva.

Figura 10: Rappresentazione del Network prima dell'inizio del progetto (Baseline)<sup>11</sup>



L'attore centrale del network di **Baseline** è costituito da PEGA s.c.s. Onlus (nodo A20) che ricopre nel network la posizione centrale e che ha il maggior numero di connessioni rispetto a tutti gli altri soggetti.

Come si può vedere alcune delle associazioni che hanno in seguito gestito gli Spazi Gioco come Associazione Incoronata (nodo A5), I.C. G. Garibaldi G. Paolo II (nodo 14), ed Associazione Casa dei Giovani Onlus (nodo A9) ricoprivano una posizione periferica della rete sociale, e non erano integrate in modo rilevante con le altre organizzazioni della comunità educante.

Inoltre, il Comitato Provinciale Gruppo Internazionale Volontari Arcobaleno di Trapani (A10), Università di Palermo (A21) e Associazione Incoronata (A5) non avevano in nessun caso una collaborazione regolare con gli altri membri del partenariato. Pertanto, escludendo questi tre attori (nodi) dal network il numero di componenti della rete considerata è pari a 18.

<sup>11</sup> Per esigenza di rappresentazione grafica i nomi delle varie organizzazioni sono stati sostituiti all'interno dei grafici da codici identificativi come mostrato nelle seguenti tabelle.

Di seguito sono citati alcuni indicatori sintetici utilizzati per valutare un network:

- Il **diametro** = 4; ovvero il numero massimo di nodi che si devono superare per andare da un estremo all'altro del network. (Ad esempio, Casa dei Giovani Onlus A9, e Parrocchia Sant'Alberto A19, che si trovano agli estremi del network sono distanti 4 gradi di separazione)
- La **distanza media** = 2,18; ovvero il numero di nodi che di devono superare in media per raggiungere un altro nodo.
- La **densità<sup>12</sup> delle interazioni** = 0,11; che misura il grado di integrazione sociale di un gruppo di individui (La densità di un network si calcola come rapporto tra il numero di legami osservato e il numero di tutti i legami possibili tra i nodi, data la numerosità dei nodi.)

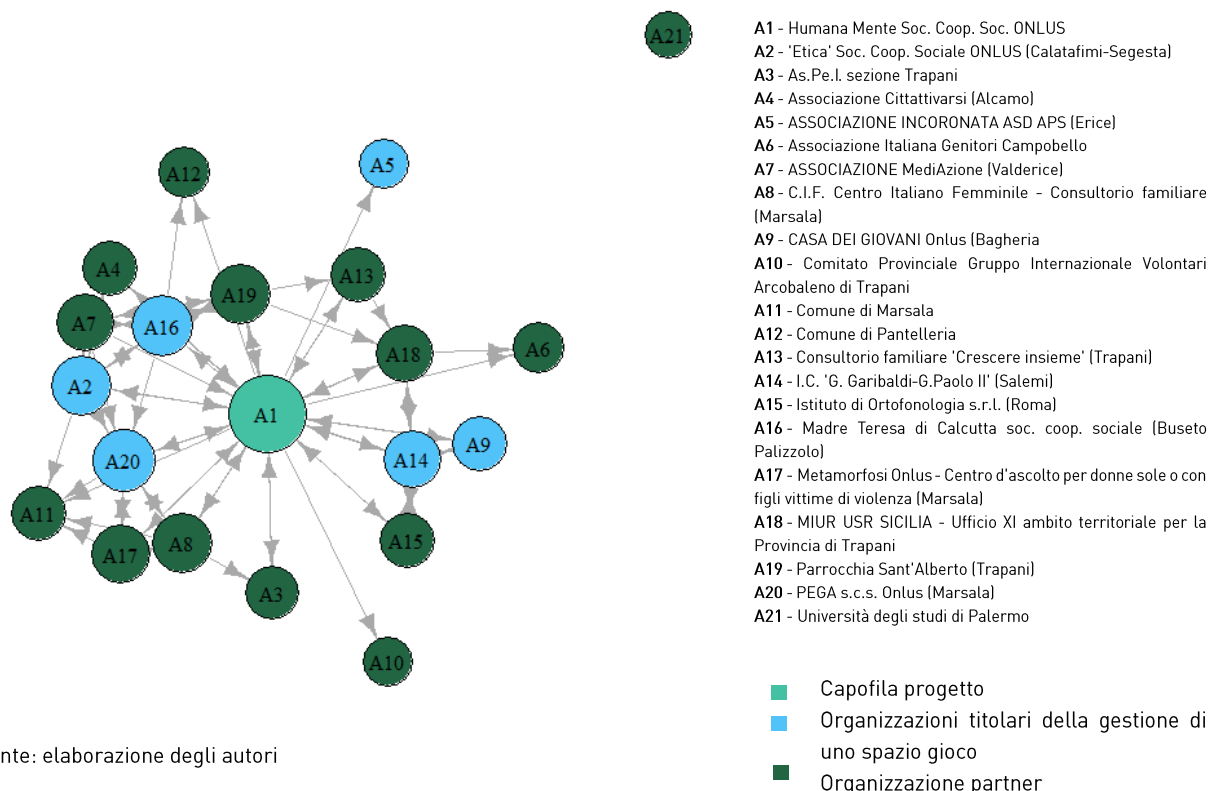
---

<sup>12</sup> La densità di un network si calcola come rapporto tra il numero di legami osservato e il numero di tutti i legami possibili tra i nodi, data la numerosità dei nodi.

### Prima Somministrazione

Nella **prima rilevazione** realizzata a 12 mesi dall’inizio del progetto (gennaio 2019) è stato registrato un notevole incremento delle interazioni rispetto alla rilevazione di baseline. L’unico attore che non è rientrato tra le collaborazioni regolari è stato individuato nell’Università di Palermo (nodo A21) determinando un numero totale di componenti alla rete pari a 20. Come mostrato nella figura sottostante l’attore centrale del network è risultato da questo momento il soggetto capofila Humana Mente (A1) che ha instaurato in questa fase relazioni stabili con tutti i partner del progetto.

Figura 11: Rappresentazione del Network a gennaio 2019 (Prima rilevazione)



Fonte: elaborazione degli autori

Come si può vedere le organizzazioni titolari della gestione degli spazi si sono notevolmente integrate all’interno della rete collaborando con almeno altri 3 soggetti oltre ad Humana Mente. Il numero di relazioni totali è salito a 68 dal valore di baseline di 48, a testimonianza di come la prima annualità del progetto sia stato un periodo particolarmente proficuo per l’instaurazione di connessioni regolari. L’unica organizzazione che non ha mantenuto anche in questa fase di progetto un’interazione unicamente con il soggetto capofila Humana Mente è stata l’Associazione Incoronata (A5).

Di seguito sono citati alcuni indicatori sintetici utilizzati per valutare un network:

- Il **diametro**= 2; ovvero il numero massimo di nodi che si devono superare per andare da un estremo all’altro del network. (Ad esempio, Comune di Marsala A11, e Associazione Italiana Genitori Campobello A6, che si trovano agli estremi del network sono distanti 2 gradi di separazione)
- La **distanza media** = 1,77; ovvero il numero di nodi che di devono superare in media per raggiungere un altro nodo. Indice che insieme al diametro misura il grado di “coesione” del network.

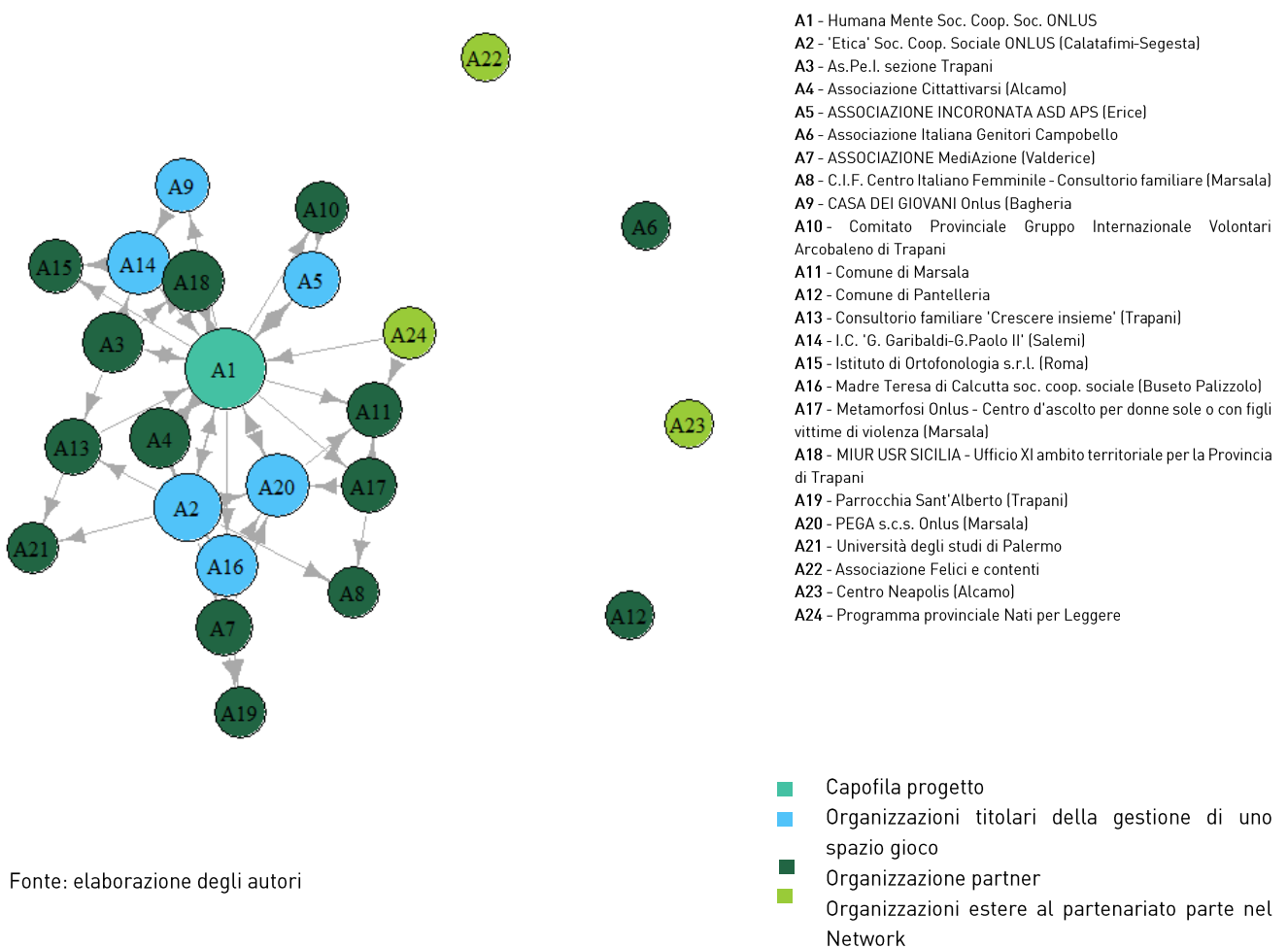
- **La densità<sup>13</sup> delle interazioni = 0,16**; che misura il grado di integrazione sociale di un gruppo di individui (La densità di un network si calcola come rapporto tra il numero di legami osservato e il numero di tutti i legami possibili tra i nodi, data la numerosità dei nodi.)

### Seconda Somministrazione

Nella seconda somministrazione realizzata a Marzo 2020 oltre ai componenti del partenariato il questionario è stato somministrato a quei soggetti della comunità educante del territorio trapanese identificati durante la prima somministrazione dai membri della partnership come attori integrati all'interno della rete.

Come mostrato dalla Figura 12 le relazioni all'interno della rete appaiono meno numerose rispetto al gennaio 2019, il numero di relazione è infatti sceso dalle 68 del gennaio 2019 a 51 (Marzo 2020). L'organizzazione capofila Humana Mente si colloca sempre al centro del network così come tutte le organizzazioni titolari della gestione degli spazi gioco che ricoprono tutte una posizione centrale all'interno della rete. Si collocano al di fuori del network l'Associazione Italiana Genitori di Campobello (A6) e il comune di Pantelleria (A12) che coerentemente con quanto descritto nel paragrafo 4.4 Efficienza, non ha svolto un ruolo attivo all'interno del progetto. Inoltre, delle 3 associazioni menzionate come membri della comunità educante del territorio trapanese solamente il Programma provinciale Nati per Leggere (A24) è risultato come regolarmente integrato nelle collaborazioni della rete.

Figura 12: Rappresentazione del Network a marzo 2020 (Secondo rilevazione)



Fonte: elaborazione degli autori

<sup>13</sup> La densità di un network si calcola come rapporto tra il numero di legami osservato e il numero di tutti i legami possibili tra i nodi, data la numerosità dei nodi.

Di seguito sono citati alcuni indicatori sintetici utilizzati per valutare un network:

- Il **diametro** = **3**; ovvero il numero massimo di nodi che si devono superare per andare da un estremo all'altro del network. (Ad esempio, Parrocchia Sant'Alberto A19, e Istituto di Ortofonia s.r.l. A9, che si trovano agli estremi del network sono distanti 3 gradi di separazione)
- La **distanza media** = **1,99**; ovvero il numero di nodi che di devono superare in media per raggiungere un altro nodo. Indice che insieme al diametro misura il grado di "coesione" del network.
- La **densità<sup>14</sup> delle interazioni** = **0,09**; che misura il grado di integrazione sociale di un gruppo di individui (La densità di un network si calcola come rapporto tra il numero di legami osservato e il numero di tutti i legami possibili tra i nodi, data la numerosità dei nodi.) Il valore minore rispetto alla baseline e alla prima rilevazione dipende in questo caso dall'incremento del numero degli attori (nodi).

---

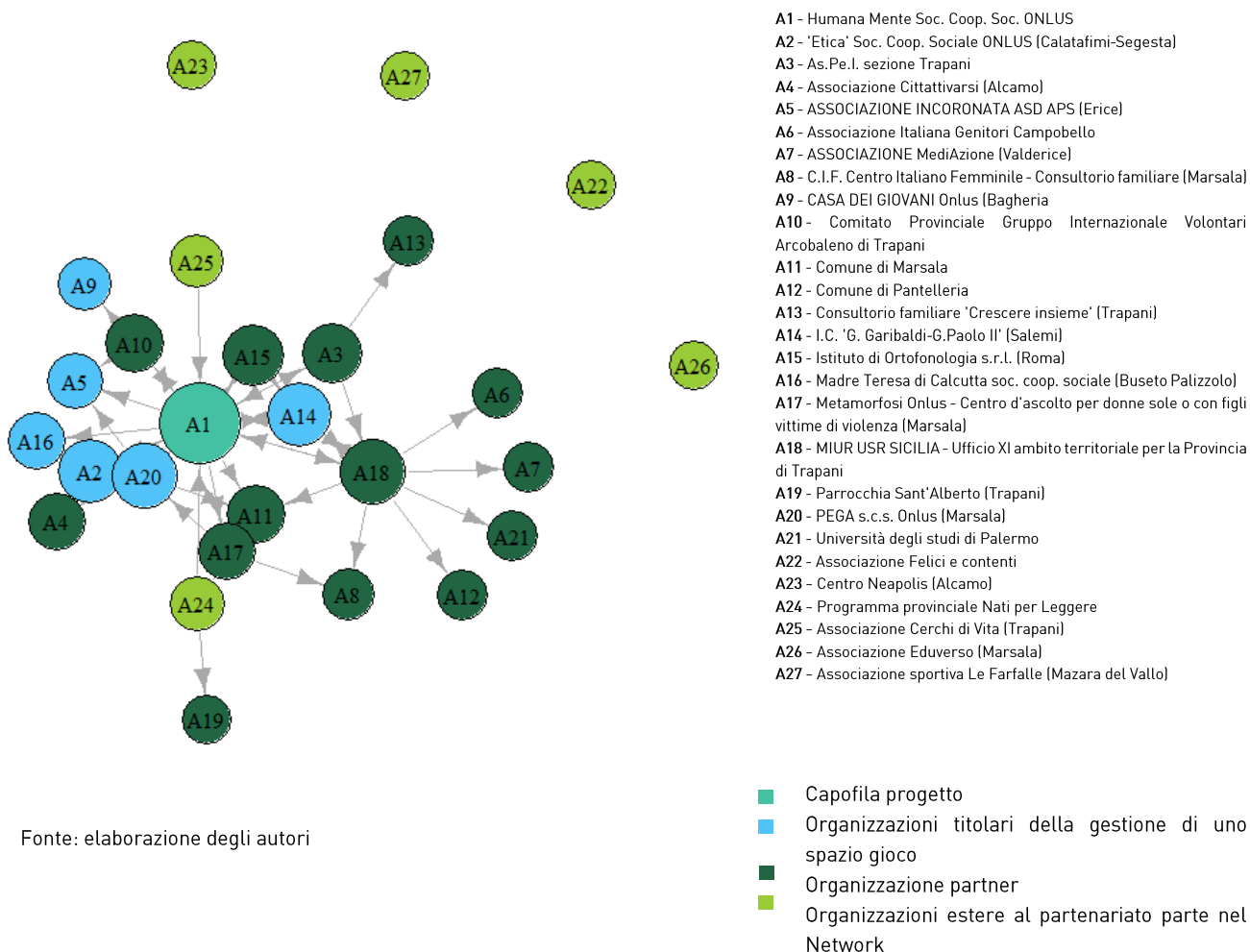
<sup>14</sup> La densità di un network si calcola come rapporto tra il numero di legami osservato e il numero di tutti i legami possibili tra i nodi, data la numerosità dei nodi.

### Terza Somministrazione

Nella terza somministrazione realizzata a gennaio 2021 oltre ai componenti del partenariato il questionario è stato somministrato a quei soggetti della comunità educante del territorio trapanese identificati durante la prima e la seconda somministrazione dai membri della partnership come attori integrati all'interno della rete.

Come mostrato dalla Figura 13 le relazioni all'interno della rete appaiono meno numerose sia rispetto al gennaio 2019 sia a marzo 2020, il numero di relazione è infatti sceso dalle 68 del gennaio 2019 alle 51 del marzo 2020 a 48 nel gennaio 2021 tornando al medesimo valore di baseline. L'organizzazione capofila Humana Mente si colloca sempre al centro del network così come tutte le organizzazioni titolari della gestione degli spazi gioco che ricoprono tutte una posizione centrale all'interno della rete.

Figura 13: Rappresentazione del Network a gennaio 2021 (Terza somministrazione)



Fonte: elaborazione degli autori

Tutte le organizzazioni partner sono infine incluse nella rete sociale; tuttavia, è importante notare come MIUR USR SICILIA (A18) rappresenti quello che nell'analisi della rete si definisce come un *ponte*. Infatti, ben 4 organizzazioni sono incluse nella rete unicamente grazie alla connessione con questo specifico ente.

Inoltre, delle 6 associazioni menzionate come membri della comunità educante del territorio trapanese solamente il Programma provinciale Nati per Leggere (A24) e l'associazione Cerchi di Vita (A25) sono risultate come regolarmente integrate nelle collaborazioni della rete.

Di seguito sono citati alcuni indicatori sintetici utilizzati per valutare un network:



- Il **diametro** = 4; ovvero il numero massimo di nodi che si devono superare per andare da un estremo all'altro del network. (Ad esempio, Parrocchia Sant'Alberto A19, e ASSOCIAZIONE MediAzione (Valderice) A7, che si trovano agli estremi del network sono distanti 4 gradi di separazione)
- La **distanza media** = 2,23; ovvero il numero di nodi che di devono superare in media per raggiungere un altro nodo. Indice che insieme al diametro misura il grado di "coesione" del network.
- La **densità<sup>15</sup> delle interazioni** = 0,06; che misura il grado di integrazione sociale di un gruppo di individui (La densità di un network si calcola come rapporto tra il numero di legami osservato e il numero di tutti i legami possibili tra i nodi, data la numerosità dei nodi.) Il valore minore rispetto alla baseline e alla prima rilevazione dipende in questo caso dall'incremento del numero degli attori (nodi).

---

<sup>15</sup> La densità di un network si calcola come rapporto tra il numero di legami osservato e il numero di tutti i legami possibili tra i nodi, data la numerosità dei nodi.

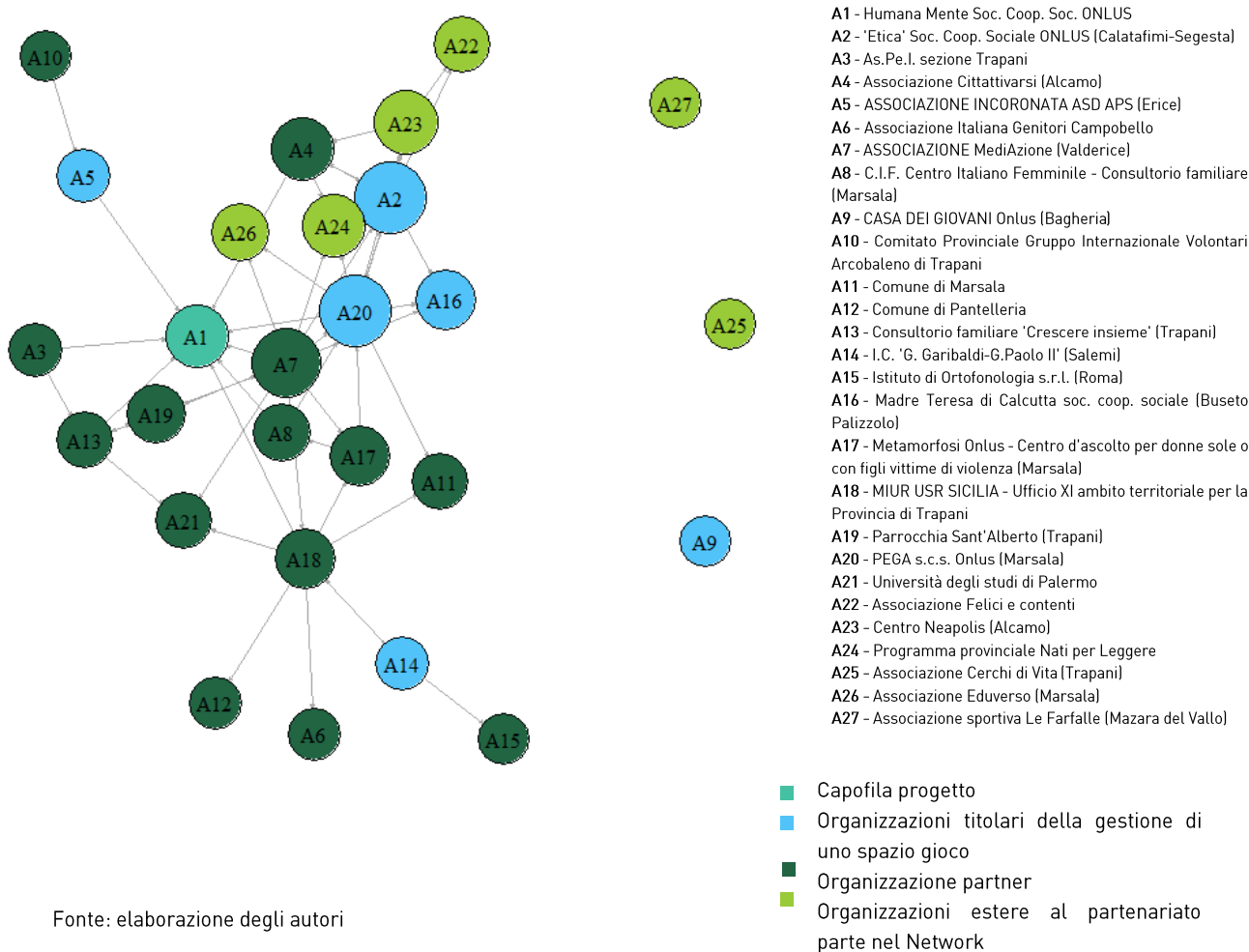
### Somministrazione di Endline

Nella somministrazione di endline realizzata a marzo 2022 oltre ai componenti del partenariato il questionario è stato somministrato a quei soggetti della comunità educante del territorio trapanese identificati durante la prime tre somministrazioni dai membri della partnership come attori integrati all'interno della rete.

Come mostrato dalla Figura 14 le relazioni all'interno della network sono pari a 51 più numerose di quanto rilevato nel gennaio del 2021 (pari a 48) e tornate allo stesso livello del marzo 2020 quando ancora gli effetti della pandemia da Covid-19 non avevano determinato un allentamento delle connessioni. Tuttavia, il numero di interazioni non è al livello del gennaio 2019 il partenariato di progetto ha sperimentato la sua massima integrazione avvenuta in coincidenza con la prima annualità del progetto Infanzia in Gioco. Il dato non si discosta in maniera rilevante neppure dal valore di interazioni registrato nella baseline che si era attestato sulle 48,

L'organizzazione capofila Humana Mente non si colloca più chiaramente al centro del network. Humana Mente mantiene un buon numero di connessioni con le realtà della Valderice e del Trapanese mentre Pega Onlus sembra essere maggiormente connessa con le realtà del territorio di Marsala. Alcuni delle organizzazioni che hanno gestito gli spazi gioco come Casa dei Giovani, I.C. G. Garibaldi-G.Paolo II, Associazione incoronata, sono ai margini del network e non intrattengono rapporti con il capofila o con le altre organizzazioni titolari della gestione dello spazio gioco.

Figura 14: Rappresentazione del Network a marzo 2022 (Somministrazione di endline)



Fonte: elaborazione degli autori

Tutte le organizzazioni partner, ad esclusione di Casa dei Giovani Onlus (A9), sono infine incluse nella rete sociale; tuttavia, è importante notare come MIUR USR SICILIA (A18) rappresenti quello che nell'analisi della rete si definisce come un *ponte*. Infatti, ben 4 organizzazioni sono incluse nella rete unicamente grazie alla connessione con questo specifico ente.

Di seguito sono citati alcuni indicatori sintetici utilizzati per valutare un network:

- Il **Diametro** = 5; ovvero il numero massimo di nodi che si devono superare per andare da un estremo all'altro del network.
- La **distanza media** = 2,43; ovvero il numero di nodi che di devono superare in media per raggiungere un altro nodo. Indice che insieme al diametro misura il grado di "coesione" del network.
- La **densità<sup>16</sup> delle interazioni** = 0,07; che misura il grado di integrazione sociale di un gruppo di individui (La densità di un network si calcola come rapporto tra il numero di legami osservato e il numero di tutti i legami possibili tra i nodi, data la numerosità dei nodi.) Il valore minore rispetto alla baseline e alla prima rilevazione dipende in questo caso dall'incremento del numero degli attori (nodi).

### 1.3 Conclusioni

Dall'analisi effettuata risulta evidente come durante il periodo progettuale si sia verificata un significativo incremento delle relazioni tra le organizzazioni delle comunità educante del trapanese.

Il massimo grado di interazione sembra essere stato raggiunto dopo la prima annualità del progetto (gennaio 2019) per poi decrescere gradualmente. Tuttavia, si deve anche in questo caso tenere presente di come la rilevazione effettuata nel gennaio del 2021 abbia avuto luogo durante la pandemia Covid-19, la quale costituisce un fattore esterno che certamente ha influenzato in modo significativo la possibilità di collaborare con regolarità.

Nell'ultima rilevazione il livello di integrazione del network sembra tornato a livello pre-pandemia; tuttavia, il livello delle interazioni finale (2022) è maggiormente in linea con la rilevazione di baseline (precedente all'inizio del progetto) piuttosto che con la prima rilevazione dopo un anno effettivo di progetto in cui il livello di interazione all'interno del network è stato massimo.

La capacità dell'intervento di mantenere i cambiamenti innescati sul territorio nel medio periodo è un elemento realizzato solo limitatamente, sia per le difficoltà determinate dalla pandemia, sia per una parziale sottovalutazione di tale elemento in fase di progettazione.

---

<sup>16</sup> La densità di un network si calcola come rapporto tra il numero di legami osservato e il numero di tutti i legami possibili tra i nodi, data la numerosità dei nodi.

**arco**

---

ACTION RESEARCH FOR  
CO-DEVELOPMENT

**[www.arcolab.org](http://www.arcolab.org)**

