

La passione per la progettualità, nasce nel 2000, maturata nel tempo e alimentata dall'entusiasmo di vedere realizzato qualcosa che fino a quel momento era solo un'idea.

La mia esperienza progettuale non si limita al settore lavorativo (funzionario del ministero dell'istruzione – Direttore amministrativo) ma è di supporto e in collaborazione con vari enti, università, fondazioni, associazioni e aziende.

Elencare i progetti ad oggi realizzati è davvero complicato sia per il numero che per le tematiche trattate, pertanto ho selezionato i 5 progetti che mi hanno particolarmente EMOZIONATO.

Mi limiterò quindi ad elencarti i settori: Riscoperta dei territori e delle tradizioni, inclusione, sport, ambiente, bullismo, cyber bullismo, differenze di genere, pari opportunità, carceri minorili, supporto alle famiglie, cinema, teatro, musica, arte.....

#### 1) Isole connesse attraverso il metaverso

Finanziamento europeo per un importo di euro 400.000,00 destinato esclusivamente a tre istituzioni scolastiche del territorio nazionale. La selezione è avvenuta premiando la qualità della proposta progettuale e la collocazione geografico-strategica, garantendo una copertura totale del territorio nazionale e una forte capacità di impatto.

Sono state coinvolte le istituzioni scolastiche con sede nelle isole minori italiane. Sono stati formati oltre 2000 docenti e 1500 alunni.

Il progetto nasce per abbattere l'isolamento geografico e culturale tipico delle realtà insulari, utilizzando le tecnologie emergenti come spazio di inclusione, cittadinanza attiva e co-progettazione didattica. Per la prima volta un istituto scolastico ha acquistato uno **spazio tridimensionale nel Metaverso**, all'interno del quale sono state edificate **13 isole virtuali**, ognuna a rappresentazione di una specifica comunità insulare italiana. Ogni isola virtuale riflette le caratteristiche storiche, naturalistiche e culturali del territorio reale. Le 13 isole sono collegate a un grande spazio condiviso e neutrale, una "piazza virtuale" priva di barriere geografiche. Il progetto ha coinvolto direttamente gli studenti (bambini della scuola primaria e ragazzi della secondaria) delle istituzioni scolastiche dislocate sulle 13 isole.

Obiettivi principali:

**Crescita Digitale:** Gli studenti non sono stati semplici fruitori, ma **creatori del proprio spazio**. Hanno progettato, programmato e personalizzato i propri **avatar**.

**Inclusione e Anonimato Positivo:** L'uso dell'avatar ha permesso di abbattere le timidezze, livellare le differenze socio-culturali e favorire un'espressione libera e spontanea all'interno della comunità virtuale.

**Periodo di realizzazione dal 2024 ad oggi**

#### 2) Realizzazione di una Ludoteca nell'Isola di Lipari

Progetto finanziato dalla Regione Siciliana che ha permesso la realizzazione di una Ludoteca per accogliere i bimbi dai 2 ai 6 anni. Il progetto ha permesso la costruzione e l'apertura della prima ludoteca per la prima infanzia sull'isola di Lipari, colmando un vuoto assistenziale cronico e fornendo un supporto concreto alle famiglie dell'arcipelago durante la stagione di massimo picco lavorativo. Attualmente, l'isola non dispone di alcuna struttura pubblica o privata per la fascia d'età 2-6 anni attiva nei mesi estivi. Le scuole dell'infanzia statali chiudono a giugno, lasciando le famiglie prive di alternative e costringendo spesso uno dei genitori (prevalentemente la madre) a rinunciare alle opportunità di lavoro stagionale. La ludoteca, costruita all'interno del cortile della scuola e denominata Casa di Frank, è dotata di spazi interni accoglienti e climatizzati e di un parco giochi esterno. Il personale impiegato (docenti, animatori e assistenti) viene retribuito grazie a finanziamenti di vari progetti e quindi a costo zero per le famiglie.

Periodo di realizzazione dal 2024 ad tutt'oggi

### 3) Progetto Web Radio a scuola

Realizzato in collaborazione con Laboradio Srl il progetto della **web radio a scuola** è uno degli strumenti di media education e cittadinanza attiva più efficaci per dare voce agli adolescenti, trasformando gli studenti da consumatori passivi di media a creatori critici di contenuti. La web radio scolastica non è un semplice passatempo, ma un **laboratorio multidisciplinare** guidato dai ragazzi con la supervisione dei docenti o di esperti media. Il metodo si basa sul *peer-to-peer* (educazione tra pari): gli studenti scelgono i temi, conducono le interviste, curano la regia e scrivono i testi. La programmazione della radio si articola in rubriche e podcast dedicati ai nodi cruciali della crescita adolescenziale. Periodo di realizzazione dal 2025 a tutt'oggi.

### 4) Progetto “Io Propongo” promosso da Indire – unico istituto scolastico finanziato.

Finalità del progetto trasformare le scuole delle piccole isole italiane in civic center fruibili tutto l'anno che ospitano spazi culturali, biblioteche, luoghi di aggregazione, centri estivi per un servizio alle comunità che vedono nelle istituzioni scolastiche punti di riferimento per la comunità. Grazie al finanziamento, pari a euro 400.000,00, sono stati realizzati piccoli musei, laboratori di cucina, laboratori ludici e creativi. Emblematica la realizzazione nell'isola di Alicudi (la più piccola dell'arcipelago delle Eolie con meno di 50 residenti) di una biblioteca con oltre settemila volumi. Nel terrazzo della biblioteca sita al 356mo gradino, con un panorama unico al mondo, visitatori giunti da ogni parte del mondo si fermano per leggere un libro o partecipare ad eventi culturali e incontri con l'autore.

### 5) Progetto “Io sono ambiente” 3 annualità

Finanziato dal ministero dell'ambiente, in collaborazione con associazioni sportive e i Carabinieri della Biodiversità. Finalità la sensibilizzazione al rispetto per l'ambiente e per la sana alimentazione e corretti stili di vita. Il progetto ha permesso la piantumazione di migliaia di piante autoctone nelle zone distrutte da alluvioni, incendi e calamità naturali.