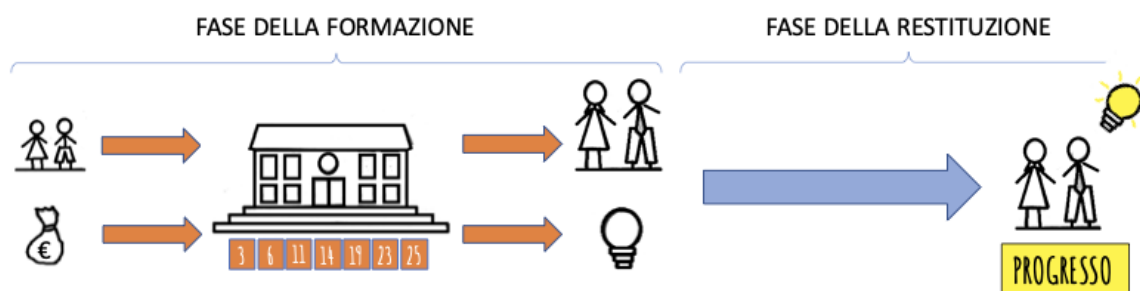


Progetto Archimedu – concept note

Il progetto Archimedu nasce per sostenere le scuole di ogni ordine e grado e gli studenti, in particolare quelli più svantaggiati.

Il progetto promuove sviluppo sociale e un'economia sostenibile, quali declinazioni esemplificative del progresso, attraverso un modello innovativo e tecnologicamente avanzato di sostegno economico alle scuole e agli studenti: valorizzando il potenziale individuato nelle scuole e nei singoli studenti Archimedu è in grado di creare un elevato impatto sociale.



ANALISI DI CONTESTO

Studi autorevoli ([Unesco 2015](#)/[Ocse 2015](#)) sostengono, misurano e inducono a certificare che il progresso di un paese si fonda sulla scuola. Negli ultimi anni questo pensiero condiviso da molti si è arricchito di dati, endorsement e "call to action" da parte delle più importanti istituzioni perché ognuno, e in particolare il settore privato, possa contribuire a uno sforzo collettivo per investire con decisione sulla leva più efficace nei confronti del progresso: l'educazione. Elenchiamo le principali criticità, riconosciute dai principali stakeholder del settore, del sistema scolastico italiano:

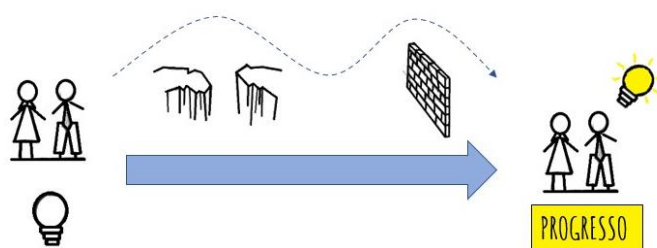
- Qualità e variabilità degli apprendimenti a causa di divari e disuguaglianze territoriali, socioculturali, di genere e origine. (Fondazione Agnelli – 2023)
- Carenza di conoscenze e competenze (Rapporto Invalsi – 2022)

- Programmi di studio obsoleti e troppo teorici (n.d.r. debolezza piano esperienziale)
- Cronica mancanza di fondi (Istat – 2024)
- Malfunzionamento dell'ascensore sociale, difficoltà delle politiche di inclusione scolastica. No efficacia, uguaglianza ed equità dell'apprendimento. (Fondazione Agnelli – 2024)
- Formazione inadeguata e reclutamento inefficace degli insegnanti aggravati da scarsa motivazione e inidonea retribuzione. (Teach for Italy – 2023)
- Dispersione scolastica, tassi di abbandono - NEET (Eurostat – 2021)

CALL TO ACTION – BURRONI E MURI

Archimedu opera per garantire a tutti i bambini un percorso educativo di qualità e per rimuovere le barriere che ostacolano questo processo. Non è sufficiente migliorare il sistema scolastico ma è necessario dotare gli studenti più svantaggiati di risorse che permettano loro di superare quegli ostacoli che gli impediscono di esprimere il valore formativo acquisito.

Con un intento esemplificativo, abbiamo individuato due generi di ostacoli che ogni individuo deve affrontare per compiere questo passaggio nel tentativo di esprimere il proprio potenziale, indicati nella figura con l'immagine di burroni e muri.



I **burroni** rappresentano gli ostacoli che si presentano nella crescita personale e professionale di un individuo, superabili grazie al bagaglio di conoscenze e competenze acquisite ed esperite durante il percorso formativo.

Le competenze tecniche e umane acquisite a scuola permettono di costruire metaforicamente dei ponti, indispensabili e sufficienti per affrontare questo genere di ostacoli. Ne consegue la strutturazione dell'azione 1 di Archimedu.

AZIONE 1 Portare risorse finanziarie alle scuole e renderle capaci di garantire formazione della persona a 360° e possibilità per tutti gli studenti di costruire ponti solidi.

I **muri** rappresentano un altro genere di ostacoli: si tratta di barriere che non possono essere superate grazie alla propria preparazione e all'educazione ricevuta. Sono impedimenti esterni, tipicamente di natura finanziaria ed insistono su particolari categorie di persone. A volte sono le famiglie di origine ad aiutare i propri figli, mettendo a loro disposizione un capitale, ovvero le **scale** del nostro disegno, indispensabili per superare i muri. Esistono alcune situazioni, però, in cui questo supporto non è a disposizione e questi studenti svantaggiati, oltre al proprio capitale umano, non possiedono una dotazione di partenza per poter mettere a frutto il proprio talento.

Ipotizziamo invece che questi individui, completato il proprio percorso formativo costruendo ponti solidi, abbiano una certa quantità di risorse che permetta loro di superare anche i muri, potendo realizzare, così, il proprio potenziale. Ciò, a beneficio dell'intera società, con l'obiettivo di finalizzare il massimo risultato in termini di impatto e progresso.

AZIONE 2 Ne consegue la strutturazione dell'azione 2 di Archimedu: dotare di risorse economiche coloro che hanno completato un solido percorso di formazione.

LE AZIONI DI ARCHIMEDU

1. **Sostegno economico alle scuole che partecipano al progetto**
2. **Dotazione di risorse economiche a coloro che hanno completato un solido percorso di formazione.**

GLI STRUMENTI DI ARCHIMEDU

Per implementare in maniera sostenibile le azioni progettuali si utilizzano i seguenti strumenti, elaborati dal team ideatore del progetto e validati presso enti accreditati:

1. **Il framework aperto dell'offerta formativa**
2. **Il fondo di dotazione**
3. **La valuta digitale**

STRUMENTO 1: Il Framework aperto dell'offerta formativa

Archimedu ha implementato uno strumento che permette di analizzare le offerte formative di ciascuna scuola che voglia partecipare al progetto.

Partendo dall'individuazione di una combinazione di competenze obiettivo e dei relativi piani esperienziali che ne portano allo sviluppo, si ottiene un processo educativo in grado di attrezzare gli educandi con gli strumenti con i quali si accingono a costruire e indirizzare il progresso.

Interpellando il mondo del lavoro e le agenzie della società in generale al fine di individuare quali competenze fossero richieste da parte di questi soggetti ne è emerso **un set comune, riconoscibile come ideale a livello globale.**

Alla luce di queste "competenze obiettivo" è nato un Framework Aperto dell'Offerta Formativa (**allegato A**) in grado di confrontare le scuole più eterogenee e le loro svariate proposte nel rispetto dei differenti approcci pedagogici.

Affinché una scuola partecipi al progetto **è necessario che riconosca all'interno del framework le competenze della propria offerta formativa e identifichi le esperienze attraverso le quali queste competenze vengono veicolate** agli studenti, **illustrando il sistema di valori** che intende trasmettere ai propri studenti (spesso è un esercizio di consapevolezza più che di creatività).

STRUMENTO 2: Il fondo di dotazione

Il fondo di dotazione rappresenta la fonte delle risorse finanziarie da destinare alle scuole sostenute dal progetto. È costituito come un fondo di investimento, il cui capitale raccolto viene vincolato, non può essere ritirato e continua a generare un rendimento che serve a sostenere le scuole del progetto. Il modello trova nei fondi di endowment di matrice anglosassone, un modello ampiamente consolidato e testato nel tempo. Per una descrizione delle modalità di gestione si rimanda all' **allegato B**.

Il patrimonio del progetto, ovvero il fondo di dotazione di Archimedu, raccoglie risorse da donatori, filantropi, istituzioni pubbliche e private, investitori, con l'obiettivo di costituire un unico patrimonio e garantire alle scuole affiliate un flusso finanziario annuale per supportare i bilanci mantenendo, proteggendo e incrementando il patrimonio nel tempo per le generazioni future.

Per un approfondimento sulle destinazioni dei rendimenti del fondo di dotazione si rimanda all'**allegato C**.

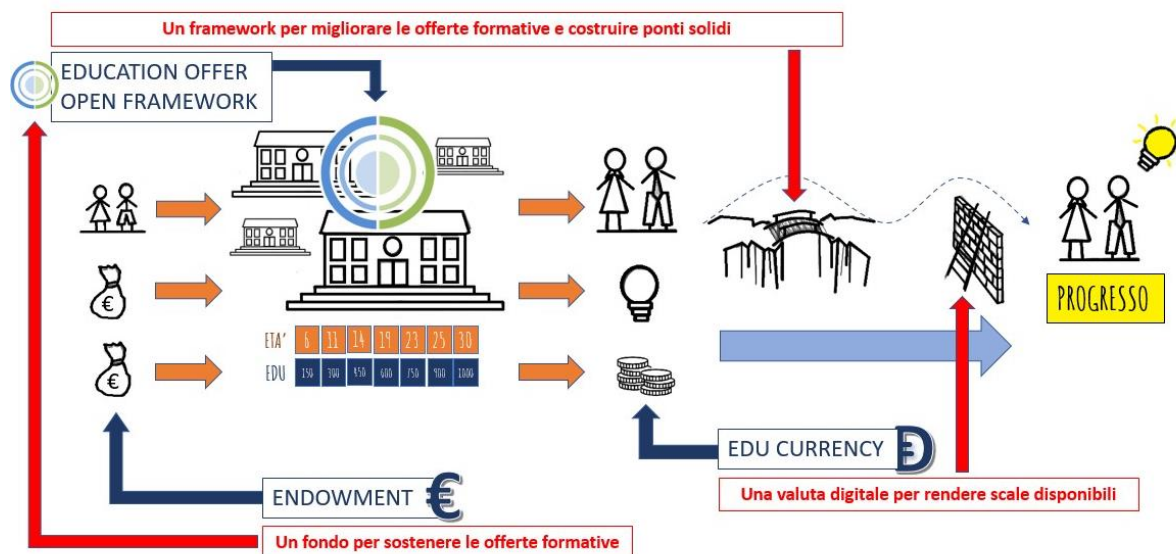
STRUMENTO 3: La valuta digitale

Per scalare i muri, e superare le barriere di ordine economico che insistono particolarmente su alcune categorie di persone è stato ideato uno strumento pratico che possa affrontare la problematica attingendo alle opportunità che la tecnologia ci consente di cogliere.

Si tratta di alunni meritevoli che al termine di un impegnativo e proficuo percorso di formazione, non essendo sostenuti ad esempio dalla famiglia di origine, possono beneficiare di un contributo che li aiuti ad emanciparsi, che dia loro uno slancio iniziale nel perseguire la propria realizzazione come persone, lavoratori e cittadini. Archimedu intende dotare questi individui di una certa quantità di risorse finanziarie, creando per questa funzione una valuta digitale, con determinate caratteristiche:

- L'impiego di una valuta digitale permette in primo luogo di limitarne l'uso. La tecnologia consente di poter effettuare solo certe transazioni e non altre. Si apre la possibilità quindi di restringere l'uso della moneta a categorie definite di beni o servizi.
- L'impiego di una valuta digitale basata su tecnologia blockchain comporta la creazione di una rete, azione altamente funzionale per un progetto sociale che vuole riunire, mettendole in rete, diverse scuole. Tale tecnologia si presta quindi particolarmente a connettere le realtà scolastiche all'interno del progetto.
- L'impiego di una valuta basata su blockchain consente di avere un sistema di gestione della valuta stessa decentralizzato. Questo non sarebbe di per sé un requisito per il progetto, ma risulta certamente funzionale per gestire in modo efficace il sistema e la rete di scuole come quella che si crea.
- L'impiego di una valuta digitale basata su blockchain apre in modo semplice la possibilità di coniare una nuova valuta, che sarebbe altrimenti più difficile da emettere in altro modo.

Si rimanda all'approfondimento della valuta digitale nell'**allegato D** inerente alla creazione, il funzionamento e la sostenibilità della valuta, nominata EDU.



Lo schema riassume tutte le componenti del progetto e le relazioni che le combinano in un approccio sistemico.

Relativamente allo sviluppo dell'intero progetto, sullo stesso schema è stata formulata anche la "teoria del cambiamento" che è sintetizzata graficamente nell'[allegato E](#).

IPOTESI NUMERICHE DI START-UP

Durata start-up del progetto: 3 anni

Costo start-up progetto:

- Costo di struttura/Personale 250.000 Eur/anno = 750.000
- Supporto al progetto pilota su 5 scuole (1500 studenti): 50.000 Eur/anno/scuola = 750.000

Totale costo fase Start-up: 1.500.000 Eur