

WeCoop

2023

Direzione Pianificazione, Studi e Valutazione

Monitoraggio e valutazione



Fondazione
Compagnia
di San Paolo

Il ruolo del monitoraggio e della valutazione della Fondazione Compagnia di San Paolo



La Compagnia di San Paolo svolge sui propri progetti un'attività di monitoraggio e di valutazione ispirata ai principi di correttezza, economicità e trasparenza, in linea con il senso di responsabilità verso i propri stakeholder e il territorio di riferimento nonché in coerenza con il quadro normativo (d.lgs 117/2017) e il Protocollo Acri-MEF.

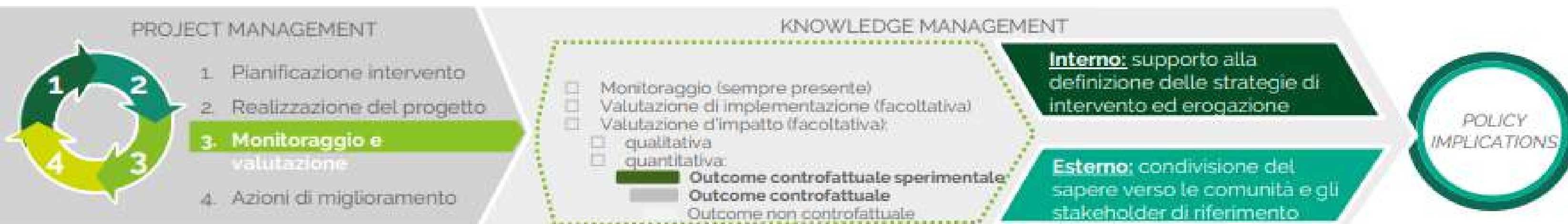
Le attività di valutazione degli effetti sono realizzate sia su finanziamenti di progetti di terzi che su progetti propri, cioè gestiti direttamente dalla Compagnia, e si distinguono in due approcci fondamentali:

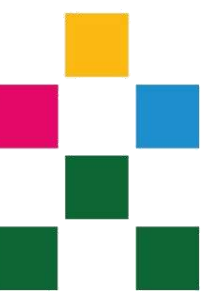
Misurazione di output: (monitoraggio, analisi di implementazione): *valutazione dei risultati in termini di produzione/erogazione di servizi o altri beni di interesse collettivo realizzata grazie alla trasformazione degli input e valutazione della modalità operative utilizzate;*

Misurazione di outcome: (valutazione di impatto): *valutazione dell'impatto ossia della capacità del progetto di produrre gli effetti desiderati a parità di altre condizioni.*

Il disegno di monitoraggio e valutazione viene definito in base alle caratteristiche del progetto e al suo costo opportunità ed è parte integrante delle attività di Project Management della Compagnia.

L'applicazione sistematica della valutazione consente di innescare processi di *Knowledge Management* funzionali alla programmazione strategica della Compagnia. Ove i risultati delle valutazioni evidenzino credibili *Policy Implications*, la Compagnia agisce secondo principi di *Knowledge Sharing*, mettendo a disposizione dell'intera comunità le evidenze emerse.





A differenza della maggior parte dei paesi europei, nel 2015 l'Italia risultava ancora sprovvista di una strategia specifica di **educazione all'imprenditorialità**, nonostante si ritenga che quest'ultima possa fornire alcune competenze e conoscenze chiave in un contesto di alti tassi di **disoccupazione giovanile** e di **crisi economica** ([rapporto di Eurydice](#), 2018). Secondo una recente [indagine di Eurobarometro](#), inoltre, il 27% dei giovani nella fascia d'età 15-30 anni ritiene che le competenze finanziarie e all'imprenditorialità non siano insegnate a sufficienza nelle scuole italiane.

Wecoop è un gioco di società che simula l'esperienza di un'impresa al suo interno e nelle relazioni con la comunità e il territorio di appartenenza. Il progetto «**Wecoop@Scuola**», che si rivolge agli studenti delle scuole secondaria di primo e secondo grado, si configura come un momento di **formazione economico-finanziaria** e di **promozione dell'imprenditorialità** in linea con i principi dell'**economia civile**. La Fondazione Compagnia di San Paolo ha avviato una sperimentazione del gioco nelle scuole secondarie di secondo grado del Piemonte, con l'obiettivo di valutare la sua capacità di diffondere tra gli adolescenti una cultura economica ispirata ai principi della **cooperazione**, della **responsabilità sociale**, della **sostenibilità** e della **partecipazione attiva** nella comunità e nel territorio di appartenenza.

Soggetti coinvolti

- **10 scuole** superiori piemontesi, **313** studenti e studentesse

Durata: marzo – maggio 2023

Contributo della Fondazione Compagnia di San Paolo: € 115.000

Ulteriori informazioni: <https://www.wecoop.info/>



Metodi di Valutazione:

Modello differenze – nelle - differenze

Responsabili valutazione: Prof.ssa T. Parisi e Prof. Corrado Violo (Unito)

Outcome di interesse:

- Propensione alla fiducia interpersonale (+)
- Propensione alla condivisione (egualitarismo) (+)

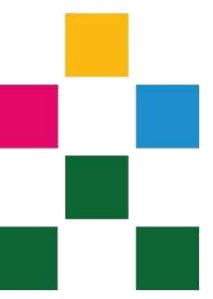
- Propensione alla collaborazione (Team thinking) (+)
- Propensione all'altruismo (+)

Strumenti:

- Questionario: gli studenti delle classi coinvolte hanno risposto ad un **questionario online autocompilato** sia prima che dopo la sperimentazione, che ha previsto momenti di gioco nella propria classe e la partecipazione ad un torneo con le altre scuole. Lo strumento ha previsto l'impiego di scale validate per la misura degli outcome di interesse¹. Il questionario post-intervento è stato anche **sottoposto** ad un numero di **studenti che non hanno giocato** a WeCoop, ma che frequentavano altre classi nelle stesse scuole in cui la sperimentazione è stata condotta. Nel mese di marzo 2023, **313** studenti e studentesse del **gruppo sperimentale** hanno risposto al **primo questionario** e, nel mese di maggio, al **questionario post-intervento**; altri **429** studenti appartenenti al **gruppo di controllo** hanno partecipato alla seconda rilevazione.
- Interviste semi-strutturate: **23** tra gli/le **insegnanti** e **10** tra i/le **tutor**, studenti universitari che hanno svolto il ruolo di facilitatori nell'ambito dell'attività didattica, sono stati interpellati in merito ad osservazioni, vissuti, criticità e proposte di miglioramento relative alla sperimentazione.

¹ Mentre la propensione alla fiducia interpersonale, alla collaborazione e alla condivisione sono misurate tramite un'autovalutazione, la propensione all'altruismo è rilevata attraverso una misura comportamentale (Gioco del Dittatore).

- Analisi descrittiva
- Valutazione di implementazione
- Valutazione d'impatto:
 - Qualitativa
 - Quantitativa:
- Outcome non controfattuale
- Outcome controfattuale
- Outcome controfattuale sperimentale



Campione:

La selezione e l'assegnazione delle classi ai gruppi sperimentale e di controllo è stata a discrezione della dirigenza scolastica e, per ridurre l'impatto sull'organizzazione scolastica, **nel gruppo di controllo è stata effettuata una sola rilevazione.** L'equivalenza tra i due gruppi è stata controllata successivamente sulla base delle caratteristiche socio-demografiche, stili di uso del tempo libero e attitudine/propensione imprenditoriale. Il campione mostra:

- Un sostanziale **bilanciamento dei due gruppi** in termini di composizione di genere e titolo di studio dei genitori;
- Differenze trascurabili nell'**uso del tempo libero**, con il gruppo sperimentale che gioca ai videogiochi con maggiore frequenza rispetto al gruppo di controllo, e il secondo relativamente più propenso a svolgere attività di volontariato.
- Alcune differenze in termini di **propensione all'attività imprenditoriale**, più marcata nel gruppo sperimentale, ma di intensità trascurabile.

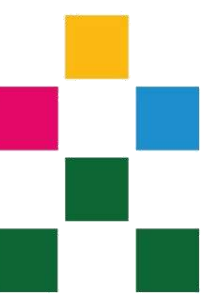
Tabella 1: Variabili sociodemografiche

	Genere			N	Titolo di studio dei genitori							
	Maschi	Femmine	N		Madre (a)				Padre (b)			
					Basso	Medio	Alto	N	Basso	Medio	Alto	N
G1- Sperimentale	30.6 %	69.4 %	310									
G2- Controllo	26.5 %	73.5 %	411									
<i>Totale</i>	<i>28.3 %</i>	<i>71.7 %</i>	<i>721</i>									
					G1- Sperimentale							
					19.6 %	58.1 %	22.3 %	296	36.4 %	47.8 %	15.8 %	291
					G2- Controllo							
					26.2 %	51.6 %	22.2 %	401	32.5 %	48.7 %	18.8 %	394
					<i>Totale</i>							
					23.4 %	54.4 %	22.2 %	697	34.2 %	48.3 %	17.5 %	685

Tabella 2: Propensione all'attività imprenditoriale

	Chi-quadrato (4)	V di Cramer
Una carriera da imprenditore è attraente per me	8.83	
Farò qualsiasi sforzo pur di aprire e gestire un'attività mia	5.12	
Se ne avessi l'opportunità e le risorse mi piacerebbe aprire un'attività	8.82	
Sono determinato/a ad aprire un'attività nel futuro	15.7*	0.146
Diventare un imprenditore/trice mi darebbe molte soddisfazioni	8.21	
Il mio obiettivo è di fare l'imprenditore/trice	24.5*	0.182
Fare l'imprenditore implica più vantaggi che svantaggi per me	1.89	
I miei amici approverebbero se decidessi di aprire un'attività	4.88	
La mia famiglia approverebbe la mia decisione di aprire un'attività	3.43	
La mia famiglia mi supporterebbe economicamente nella mia decisione di aprire un'attività	2.86	

Un test del Chi-Quadrato statisticamente significativo (*) segnala l'esistenza di un'associazione tra l'item e il gruppo di appartenenza. La V di Cramer quantifica l'intensità dell'associazione. Orientativamente, valori di V inferiori a 0,3 segnalano l'esistenza di una debole associazione tra l'item e il gruppo di appartenenza.



Outcome principali:

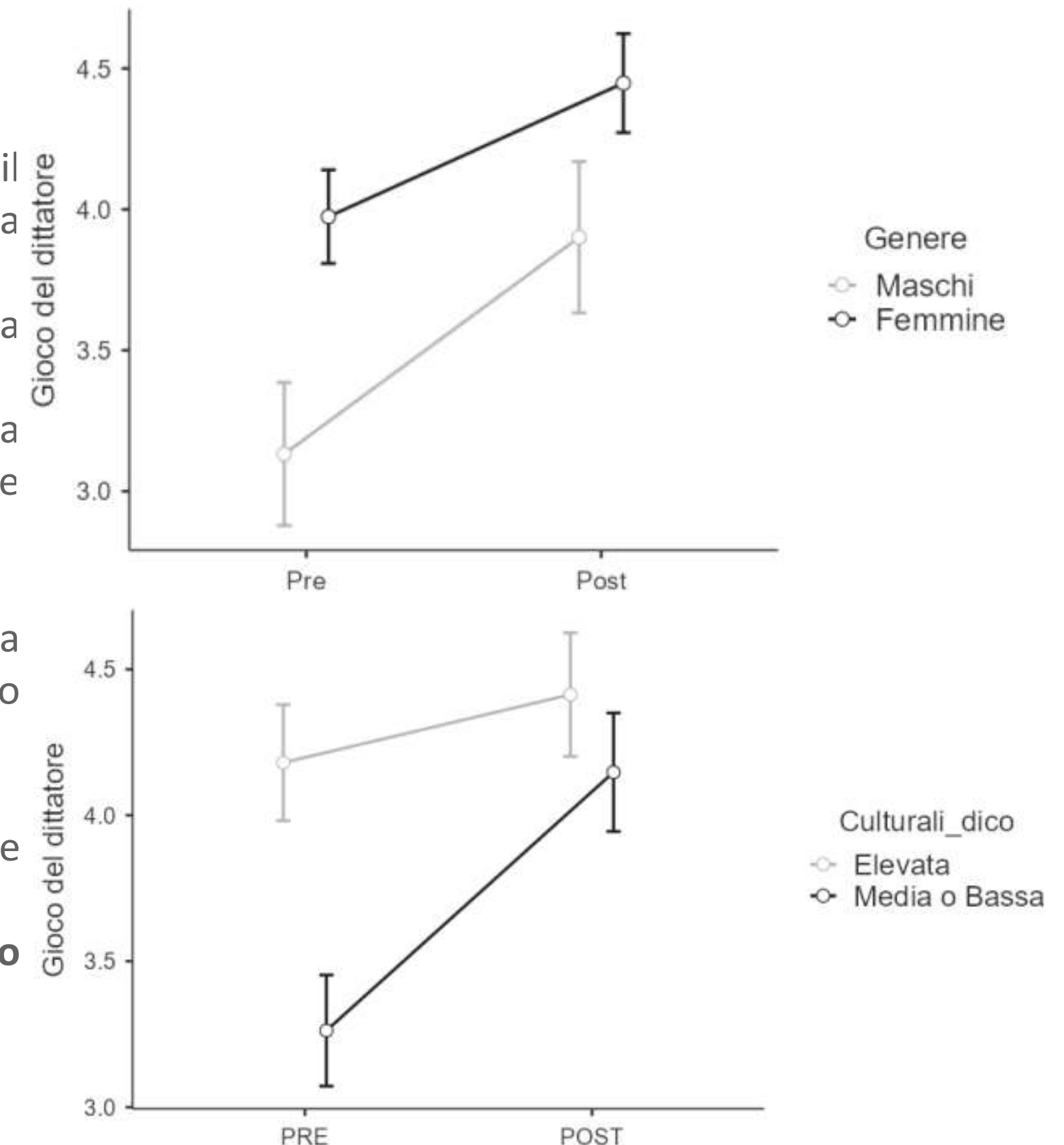
I risultati della **valutazione quantitativa** sono i seguenti:

- **Aumenta la propensione all'altruismo**, misurata come l'ammontare medio che il «dittatore» si dichiara disposto ad elargire ad un ipotetico partner di gioco, che passa da 3,7/10 a 4,27/10 nel gruppo sperimentale (+ 15,4%)².
- **Non si registrano variazioni** nella propensione alla **fiducia** interpersonale e alla **cooperazione** nei soggetti coinvolti;
- In merito alla **condivisione**, si osservano cambiamenti nella **direzione opposta** rispetto a quella ipotizzata: si riduce la percentuale di studenti con orientamento prevalente egualitario (- 9 p.p.) a fronte di un aumento di quella con orientamento egoista (+ 8 p.p.);

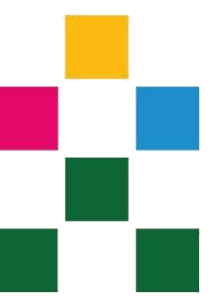
Gli effetti possono essere ulteriormente qualificati, verificando i cambiamenti nella propensione all'altruismo per **genere** e **intensità delle attività culturali** nel tempo libero (Figura 1):

- I **maschi** presentano un incremento nei livelli di altruismo più intenso rispetto alle femmine;
- Si registrano effetti decisamente più marcati tra gli studenti con una **propensione media o bassa** a svolgere attività culturali nel tempo libero.

Figura 1: Cambiamenti nella propensione all'altruismo per genere e intensità delle attività culturali



² Per i dettagli sul gioco del dittatore, si rimanda a C. Camerer, R. Thaler, 1995, "Ultimatums, Dictators, and Manners", *Journal of Economic Perspectives* 9: 209-19



Conclusioni

■ Analisi quantitativa:

- la partecipazione a WeCoop è associata ad un **aumento della propensione all'altruismo**, misurata tramite il Gioco del Dittatore, specialmente **tra i maschi e tra coloro con una preferenza medio/bassa per le attività culturali**.
- Gli indicatori di **fiducia**, di propensione alla **cooperazione** e alla **condivisione**, viceversa, hanno dato **risultati non coerenti con le ipotesi** formulate. Si sottolinea, tuttavia, che le misure di autovalutazione erano riferite a orientamenti valoriali che, essendo radicati in profonde credenze e valori personali, tendono, per loro natura, a evolversi lentamente, rendendo difficile osservare il cambiamento nei brevi lassi di tempo in cui questa sperimentazione si è svolta.

- **Analisi qualitativa:** le interviste hanno rivelato che, per la totalità dei soggetti intervistati, WeCoop rappresenta uno strumento **efficace** per esplorare modelli economici collaborativi, ed è **adeguato** al contesto scolastico; peraltro, l'esperienza di gioco è risultata gradita a gran parte degli studenti coinvolti. Gli intervistati hanno riportato l'instaurarsi di un **clima collaborativo** tra gli studenti durante le partite, **che si è esteso anche al rapporto studenti/docenti**. L'ambiente del gioco, inoltre, ha favorito **l'inclusione e il coinvolgimento** degli studenti e delle studentesse con le maggiori difficoltà di interazione e/o con bisogni educativi speciali. Infine, i docenti hanno rilevato **l'acquisizione e/o il consolidamento**, da parte di molti studenti, **di nozioni e aspetti tecnico-professionali o normativi** inerenti alla vita delle imprese o, più in generale, in ambito economico. **Gli aspetti organizzativi e di gestione delle attività del gioco** sono stati vissuti come la **criticità** più rilevante, data la necessità di predisporre **spazi adeguati** che potessero ospitare simultaneamente più tavoli di gioco e per un lasso di tempo compatibile con la **durata** delle attività.

Implicazioni di policy:

I risultati della valutazione suggeriscono un impatto positivo di WeCoop sui soggetti coinvolti che, nel breve periodo, mostrano una maggiore **propensione all'altruismo** rispetto al gruppo di controllo e, in generale, **atteggiamenti inclusivi e collaborativi** nel gruppo-classe di appartenenza. L'esperienza del gioco, oltre a risultare gradita ai partecipanti, si è dimostrata efficace dal punto di vista dell'**educazione all'imprenditorialità** veicolando, al contempo, **comportamenti socialmente virtuosi**, in linea con i principi dell'economia civile. La sperimentazione conferma, in sintesi, il valore del **gioco quale strumento educativo** per gli studenti delle scuole secondarie.