



Il valore economico generato,
la sostenibilità integrale,
la valutazione d'impatto
dell'attività core di Explora,
il Museo dei Bambini di Roma.

A CURA DI

NeXt: Nuova Economia per Tutti APS ETS



VALUTAZIONE D'IMPATTO SOCIALE DI EXPLORA

VALUTAZIONE D'IMPATTO DI EXPLORA IL MUSEO DEI BAMBINI DI ROMA

INDICE

Introduzione	2
1. Il valore economico generato da Explora	3
1.1 Il valore economico generato dall'attività di Explora	3
1.2 Il valore economico generato per il territorio di Roma	4
1.3 Valorizzazione economica dei progetti di Explora - il museo dei bambini di Roma	10
2. La sostenibilità integrale di Explora	11
2.2 Il BESt Work Life® di Explora - il Museo dei bambini di Roma	12
3. Valutazione d'impatto dell'attività core di Explora	14
4. Sostenibilità e benessere, l'impatto degli exhibit di Explora	40
5. Crediti	47

Introduzione

Il presente report è il frutto della collaborazione fra Explora e NeXt – Nuova Economia Per Tutti APS ETS, nata per intraprendere un percorso di valutazione d’impatto innovativo, capace di restituire alla comunità, con l’adozione di una metodologia decentralizzata, collaborativa e deliberativa, il valore generato in termini di miglioramento di benessere multidimensionale del territorio (collegato con gli SDGs dell’Agenda 2030 e con i domini BES dell’Istat). Il report si sostanzia di tre capitoli distinti.

Nel primo capitolo viene indagato il valore economico prodotto da Explora - il museo dei bambini di Roma sul territorio romano. In particolare, tale sezione si focalizza sull’analisi dei diversi indotti diretti e indiretti generati per Roma.

Nel secondo capitolo viene indagata la sostenibilità integrale di Explora, tramite lo strumento del NeXt Index® ESG. In particolare si sono esaminati diversi aspetti della sostenibilità dell’organizzazione, tra cui quelli ambientali, sociali e di governance con il fine di comprendere l’impatto generato sull’ambiente e sulla comunità in cui opera sotto un profilo ESG.

Nel terzo capitolo viene indagato l’impatto sociale di Explora tramite lo strumento del NeXt Impact®. Tale analisi ha permesso di evidenziare:

1. **Beneficio generato per ogni euro investito**, calcolato tramite la costruzione di apposite proxy finanziarie e ponderato con un primo livello di stakeholder engagement, in rapporto all’investimento realizzato;
2. **Stakeholder evaluation** realizzata sui seguenti driver valutativi: rilevanza, utilità, efficacia, efficienza, coerenza interna, rapporto costi/benefici (media dei punteggi attribuiti a ciascuno di essi da tutti gli stakeholder su una scala da 1 a 5).
3. **Beneficio generato nei diversi domini del BES** sui quali il progetto impatta (percentuale del beneficio generato dagli indicatori riconducibili a uno specifico dominio);
4. **Beneficio generato nei diversi Obiettivi di Sviluppo Sostenibile** dell’Agenda 2030 attivati nella definizione stessa del perimetro del progetto (percentuale del beneficio generato dagli indicatori riconducibili a uno specifico SDGs);

1. Il valore economico generato da Explora

1.1 Il valore economico generato dall'attività di Explora

Obiettivo del seguente paragrafo è quello di stimare il contributo economico generato dalle attività di Explora, riclassificato nella tabella che segue (Tabella 1). Il tema è quello di comprendere quale sia il valore diretto e indiretto che l'organizzazione contribuisce a riversare nelle entrate dell'Amministrazione Pubblica e dei suoi principali stakeholder.

Tabella 1. Valore economico generato dall'attività di Explora

Tipologia	Beneficiario	Voce	Beneficio generato	Importo dal 1998 al 2022
Diretto	Roma Capitale	Canone di affitto	Entrata	212.786,67 €
Diretto	Stato e Roma Capitale	Tassazione (allo Stato e Roma Capitale con le tasse di pubblicità, la concessione dell'area, Irap, Iva e contributi dipendenti.)	Entrate	3.179.978,00 €
Indiretto	Municipio II	Investimento di riqualificazione dello spazio preso in concessione da Explora	Risparmio di spesa per eventuale riqualificazione e/o riduzione del degrado ambientale e urbano derivante da spazio dismesso	3.594.741,00 €
Indiretto	Dipendenti e collaboratori	Soci, dipendenti, collaboratori esterni, occasionali P.Iva e R.A	Creazione di posti di lavoro e aumento del potere di acquisto	11.743.380,00 €
Indiretto	Fornitori	Consulenze gestionali e fiscali, le lavorazioni esterne, i materiali e le forniture di prodotti e beni strumentali, software, hardware ed utenze	Contributo all'economia dei settori connessi	11.665.641,00 €
Totale				30.396.527,677€

La tabella riporta in modo dettagliato il valore economico generato da Explora - il museo dei bambini di Roma nel periodo compreso tra il 1998 e il 2022.

Il valore economico generato è stato suddiviso per tipologia, beneficiari, voce di spesa e beneficio generato. Questo permette di avere un quadro sintetico e una restituzione immediata di quanto Explora impatti in termini di sviluppo e crescita economica dell'ecosistema in cui opera.

Complessivamente, emerge come Explora - il museo dei bambini di Roma- svolga un ruolo centrale, favorendo da un lato lo sviluppo della comunità locale e dall'altro l'impatto positivo sull'economia locale e nazionale.

E' bene evidenziare come Explora ha generato un indotto per il Comune di Roma, attraverso il versamento del canone di affitto, di euro 212.786,67 €. Tale somma ha fornito risorse finanziarie aggiuntive al Comune, potenzialmente impiegabili per l'implementazione di progetti e servizi a beneficio della comunità, nonché per il miglioramento di infrastrutture che incidono sul benessere collettivo.

Non solo, grazie alle diverse tipologie di tassazione (pubblicità, concessione dell'area, Irap, Iva e contributi dipendenti) Explora ha generato un indotto allo Stato e al Comune di Roma pari a 3.179.978,00€. Tale somma ha contribuito a sostenere l'erario pubblico, consentendo il finanziamento di servizi pubblici esistenti o introdurre di nuovi a beneficio di tutti i cittadini.

Aspetto cruciale nella lettura dei dati è il risparmio di spesa pubblica derivante dagli investimenti effettuati da Explora per la riqualificazione dello spazio dismesso in cui è nato il museo. Questo, se da un lato ha evitato una spesa di ripristino da parte delle istituzioni pubbliche, dall'altro ha indirettamente contribuito alla rigenerazione urbana e al recupero dello spazio abbandonato, valorizzando il territorio e migliorando le infrastrutture. Questo ha determinato una maggiore vivibilità delle aree urbane, attirando nuove attività commerciali e migliorando la qualità della vita dei cittadini producendo un impatto positivo sull'intera comunità e sulla valorizzazione del patrimonio pubblico stimolando l'economia locale e incentivando la creazione di nuove imprese e attività commerciali.

Infine, si sottolinea come il contributo all'economia locale passi da un lato attraverso la creazione di posti di lavoro, dall'altra dal ciclo virtuoso nato da collaborazioni e forniture che hanno generato un flusso di attività economiche che hanno ulteriormente contribuito al sostegno dell'economia di diversi settori connessi, stimolando l'attività commerciale e creando ulteriori opportunità occupazionali.

In sintesi, Explora - il museo dei bambini di Roma - svolge un ruolo centrale per l'indotto del Comune di Roma e dello Stato, grazie al quale è stato possibile migliorare le infrastrutture e i servizi pubblici, contribuendo al recupero e alla valorizzazione del territorio e stimolando l'economia locale attraverso la creazione di posti di lavoro e i flussi di attività nuove economiche. Il suo impatto positivo si è riflesso sulla comunità, sulla qualità della vita dei cittadini e sulla crescita economica dell'area urbana.

1.2 Il valore economico generato per il territorio di Roma

Obiettivo del presente paragrafo è quello di stimare il contributo economico che Explora genera per il territorio di Roma. Il tema è quello di comprendere quale sia il valore diretto e indiretto che l'attrattività dell'Associazione contribuisce a riversare nella città.

Nel computo della stima rientrano solo tutti i visitatori di Explora dalla sua apertura (2001) a tutto il 2022. La Tabella 2 riporta i valori per le annualità prese in esame e il relativo totale. In 21 anni di attività il museo dei bambini di Explora è stato visitato da oltre 2,5 milioni di visitatori, con una costante crescita ad eccezione degli anni della pandemia (2020 e 2021).

Tuttavia, per una stima reale del valore economico generato da ogni turista, non basta il numero complessivo, ma occorre comprendere come tale numero sia ripartito fra visitatori provenienti dal Lazio, dal resto d'Italia e dall'Estero. La Tabella 2 riporta anche tale ripartizione¹. Da notare come il numero di visitatori stranieri e extra-Lazio siano cresciuti costantemente, sinonimo di una capacità attrattiva del Museo anche per i turisti non solo giornalieri (tipicamente quelli del Lazio), che hanno scelto Explora fra le tante offerte culturali che Roma offre.

¹ La mappatura dei visitatori per provenienza geografica è tenuta da Explora a partire dal 2012, anno di apertura della biglietteria online. Per le annualità precedenti si assume la composizione percentuale del campione dei visitatori così come emerge dai dati del 2012.

La suddivisione del campione oggetto di analisi in queste tre categorie distinte è necessaria per il calcolo della quota di spesa attribuibile a ciascun visitatore, che per l'appunto varia da tipologia a tipologia. In particolare, si ipotizza che i visitatori che vengono da fuori il Lazio (resto d'Italia e stranieri) abbiano una spesa che include anche il pernottato, mentre i laziali, sempre secondo l'ipotesi formulata, non necessitano di un alloggio a Roma. Chiaramente l'ipotesi è assolutamente prudenziale, in quanto anche i turisti del Lazio potrebbero in alcuni casi scegliere di sostare nella Capitale per più giorni. Tuttavia, è ritenuta necessaria per evitare vizi di sovrastima.

Tabella 2 – Visitatori Explora

	Visitatori laziali	Visitatori italiani	Visitatori stranieri	Totale	Visitatori laziali al netto delle scuole
2001	49.839	5.621	756	56.216	29.269
2002	84.526	9.533	1.282	95.341	63.956
2003	72.202	8.143	1.095	81.440	51.632
2004	86.510	9.757	1.312	97.578	65.940
2005	89.163	10.056	1.352	100.571	68.593
2006	92.064	10.383	1.396	103.843	71.494
2007	101.214	11.415	1.535	114.164	80.644
2008	104.742	11.813	1.588	118.143	84.172
2009	107.390	12.112	1.628	121.130	86.820
2010	113.979	12.855	1.728	128.562	93.409
2011	112.865	12.729	1.711	127.305	92.295
2012	121.217	13.671	1.838	136.726	100.647
2013	120.167	18.523	7.726	146.416	99.597
2014	111.263	24.631	8.743	144.637	90.693
2015	112.599	17.346	10.627	140.572	92.029
2016	112.184	18.601	9.589	140.374	91.614
2017	109.495	20.324	14.288	144.107	88.925
2018	106.084	22.867	17.986	146.937	85.514
2019	108.807	24.598	18.353	151.758	88.237
2020	29.955	4.940	2.140	37.035	9.385

2021	40.563	7.281	2.901	50.745	19.993
2022	93.193	21.989	12.039	127.221	72.623
Totale	2.080.021	309.187	121.613	2.510.821	1.627.481

Fonte: Explora

Un recente studio della Camera di Commercio (Osservatorio sull'Economia del Turismo, Aprile 2023) indica come valore della spesa media giornaliera personale (su base nazionale), comprensiva anche dell'alloggio ma non del viaggio per raggiungere Roma, una cifra pari a 130,58 €. La spesa, al netto del costo del pernottamento, è invece di 74,4 € e comprende: ristoranti/pizzeria (18,3%), bar/caffè (5,5%), supermercati (8,7%), prodotti agroalimentari tipici (2,8%), abbigliamento (8,6%), attività ricreative (14,7%), trasporti pubblici (3,1%) e altre spese (12,6%). Per i visitatori laziali, sempre in una logica di stima prudenziale, di questi 74,4 € prendiamo in considerazione solo quelli relativi al vitto (ristoranti/pizzeria e bar/caffè), alle attività ricreative e ai trasporti pubblici (anche come proxy del costo del biglietto del parcheggio). Conseguentemente, al 2022, la spesa media giornaliera per un visitatore proveniente dal Lazio è pari a 30,95 €, mentre quella di un turista extra-Lazio è di 130,58 €.

Tali valori sono poi stati computati per le annualità precedenti applicando il corrispettivo tasso di inflazione, arrivando quindi a calcolare la spesa media giornaliera nelle diverse annualità per ciascuna tipologia di visitatore. Inoltre, è ragionevole ipotizzare che il turista goda dell'esperienza di Explora in una mezza giornata e, conseguentemente, per non sovrastimare il valore economico riconducibile direttamente al Museo dei bambini di Roma sarà preso in considerazione il valore dimezzato della spesa media. La Tabella 3 riporta i risultati di queste analisi.

Moltiplicando tali valori per il numero di visitatori di cui alla Tabella 2 – prendendo in considerazione per i turisti del Lazio il valore al netto delle scuole - abbiamo che la spesa complessiva generata negli anni di attività di Explora dai visitatori del museo per i bambini è pari a oltre 45 milioni di euro (21.042.738 € dai turisti laziali e 24.219.148 € dai turisti extra-laziali), con un valore medio annuo complessivo di oltre 2 milioni di euro (2.155.328 €).

Volendo utilizzare una stima ancor più prudenziale ed ipotizzando conseguentemente che l'esperienza di Explora sia goduta in un quarto di giornata, i valori rimangono estremamente significativi: la spesa complessiva generata nei 21 anni di attività, in questo caso, è pari ad oltre 22,5 milioni di euro (22.630.943 €).

Come è noto, la spesa muove altra spesa. Conseguentemente la stima del valore economico prodotto dall'attività di Explora, per il tramite dei suoi visitatori, è data non solo da quanto appena indicato, ma anche da un'ulteriore spesa generata dalla spesa diretta dei turisti.

Basandoci su un precedente risultato realizzato da un ente museale simile ad Explora (l'Associazione MUS.E di Firenze), che indicava come il valore aggiunto indirettamente generato dai suoi visitatori fosse per i turisti (assimilabili ai visitatori italiani e stranieri) pari a 16,83 € pro-capite e per gli escursionisti (assimilabili ai visitatori provenienti dal Lazio) pari a 7,57 € pro-capite, ed aggiornando tali valori con i tassi di inflazione già richiamati, è possibile stimare l'effetto di questo moltiplicatore di spesa (Tabella 4), ottenendo un valore complessivo – per le annualità prese in esame nell'ipotesi di mezza giornata – pari a oltre 8 milioni di euro (8.268.323 €) e un valore medio annuale pari a quasi 0,4 milioni di euro (393.730 €). Tali valori, applicando la seconda ipotesi di un quarto di giornata, diventano rispettivamente oltre 4 milioni di euro (4.134.162 €) e quasi 0,2 milioni di euro (196.865 €).

In conclusione, gli utenti che hanno fatto un'esperienza con Explora hanno generato direttamente e indirettamente un volume di ricchezza per le attività economiche del territorio romano che possiamo stimare in un valore complessivo negli anni di attività di Explora pari a oltre 53 milioni di euro (53.530.209 €) e in un valore medio annuale pari a oltre 2,5 milioni di euro (2.548.058 €). Tali valori, nel caso dell'ipotesi di un quarto di giornata, diventano rispettivamente oltre 26 milioni di euro (26.765.105 €) e quasi 1,3 milioni di euro (1.274.529 €).

Tabella 3 – Stima della spesa diretta del visitatore di Explora

<i>Periodo Inflazione (Anno Valutazione)</i>	Tasso Inflazione	Spesa Media Turista Laziale	Spesa Media Turista Extra-Lazio	Spesa Media Turista Laziale (Mezza Giornata)	Spesa Media Turista Extra-Lazio (Mezza Giornata)	Spesa Complessiva Turista Laziale	Spesa Complessiva Turista Extra-Lazio
01_02 (2001)	2,4	21,2 €	89,3 €	10,6 €	44,7 €	309.769 €	284.730 €
02_03 (2002)	2,5	21,7 €	91,5 €	10,8 €	45,7 €	693.519 €	494.770 €
03_04 (2003)	2,0	22,2 €	93,8 €	11,1 €	46,9 €	574.236 €	433.468 €
04_05 (2004)	1,7	22,7 €	95,8 €	11,3 €	47,9 €	748.325 €	529.962 €
05_06 (2005)	2,0	23,1 €	97,4 €	11,5 €	48,7 €	791.901 €	555.664 €
06_07 (2006)	1,7	23,6 €	99,4 €	11,8 €	49,7 €	842.236 €	585.451 €
07_08 (2007)	3,2	24,0 €	101,1 €	12,0 €	50,6 €	966.461 €	654.770 €
08_09 (2008)	0,7	24,8 €	104,5 €	12,4 €	52,2 €	1.042.084 €	699.991 €
09_10 (2009)	1,6	24,9 €	105,2 €	12,5 €	52,6 €	1.082.447 €	722.748 €
10_11 (2010)	2,7	25,3 €	106,9 €	12,7 €	53,5 €	1.183.533 €	779.566 €
11_12 (2011)	3,0	26,0 €	109,9 €	13,0 €	54,9 €	1.201.863 €	793.364 €

12_13 (2012)	1,1	26,8 €	113,3 €	13,4 €	56,6 €	1.351.162 €	878.429 €
13_14 (2013)	0,2	27,1 €	114,5 €	13,6 €	57,3 €	1.351.938 €	1.503.278 €
14_15 (2014)	-0,1	27,2 €	114,8 €	13,6 €	57,4 €	1.233.541 €	1.915.156 €
15_16 (2015)	-0,1	27,2 €	114,7 €	13,6 €	57,3 €	1.250.462 €	1.603.618 €
16_17 (2016)	1,1	27,1 €	114,5 €	13,6 €	57,3 €	1.243.580 €	1.614.443 €
17_18 (2017)	1,1	27,5 €	115,8 €	13,7 €	57,9 €	1.220.504 €	2.004.279 €
18_19 (2018)	0,5	27,8 €	117,1 €	13,9 €	58,6 €	1.186.742 €	2.391.989 €
19_20 (2019)	-0,3	27,9 €	117,7 €	13,9 €	58,8 €	1.230.685 €	2.527.466 €
20_21 (2020)	1,9	27,8 €	117,3 €	13,9 €	58,7 €	130.506 €	415.379 €
21_22 (2021)	8,4	28,4 €	119,6 €	14,2 €	59,8 €	283.403 €	608.941 €
(2022)	/	31,0 €	130,6 €	15,5 €	65,3 €	1.123.841 €	2.221.688 €
Totale						21.042.738 €	24.219.148 €
Media annua						956.488 €	1.100.870 €

Fonte: dati Istat, Camera di Commercio e Explora

Tabella 4 – Stima della spesa indiretta del visitatore di Explora

Periodo Inflazione (Anno Valutazione)	Tasso Inflazione	Spesa Media Turista Laziale	Spesa Media Turista Extra-Lazio	Spesa Media Turista Laziale (Mezza Giornata)	Spesa Media Turista Extra-Lazio (Mezza Giornata)	Spesa Complessiva Turista Laziale	Spesa Complessiva Turista Extra-Lazio
01_02 (2001)	2,4	5,2 €	11,5 €	2,6 €	5,8 €	75.766 €	36.698 €
02_03 (2002)	2,5	5,3 €	11,8 €	2,7 €	5,9 €	169.627 €	63.769 €
03_04 (2003)	2,0	5,4 €	12,1 €	2,7 €	6,0 €	140.451 €	55.868 €
04_05 (2004)	1,7	5,6 €	12,3 €	2,8 €	6,2 €	183.031 €	68.305 €

05_06 (2005)	2,0	5,6 €	12,6 €	2,8 €	6,3 €	193.690 €	71.618 €
06_07 (2006)	1,7	5,8 €	12,8 €	2,9 €	6,4 €	206.001 €	75.457 €
07_08 (2007)	3,2	5,9 €	13,0 €	2,9 €	6,5 €	236.385 €	84.391 €
08_09 (2008)	0,7	6,1 €	13,5 €	3,0 €	6,7 €	254.881 €	90.219 €
09_10 (2009)	1,6	6,1 €	13,6 €	3,0 €	6,8 €	264.754 €	93.152 €
10_11 (2010)	2,7	6,2 €	13,8 €	3,1 €	6,9 €	289.478 €	100.475 €
11_12 (2011)	3,0	6,4 €	14,2 €	3,2 €	7,1 €	293.961 €	102.254 €
12_13 (2012)	1,1	6,6 €	14,6 €	3,3 €	7,3 €	330.478 €	113.218 €
13_14 (2013)	0,2	6,6 €	14,8 €	3,3 €	7,4 €	330.668 €	193.752 €
14_15 (2014)	-0,1	6,7 €	14,8 €	3,3 €	7,4 €	301.709 €	246.838 €
15_16 (2015)	-0,1	6,6 €	14,8 €	3,3 €	7,4 €	305.848 €	206.685 €
16_17 (2016)	1,1	6,6 €	14,8 €	3,3 €	7,4 €	304.165 €	208.080 €
17_18 (2017)	1,1	6,7 €	14,9 €	3,4 €	7,5 €	298.521 €	258.325 €
18_19 (2018)	0,5	6,8 €	15,1 €	3,4 €	7,5 €	290.263 €	308.295 €
19_20 (2019)	-0,3	6,8 €	15,2 €	3,4 €	7,6 €	301.011 €	325.756 €
20_21 (2020)	1,9	6,8 €	15,1 €	3,4 €	7,6 €	31.920 €	53.537 €
21_22 (2021)	8,4	6,9 €	15,4 €	3,5 €	7,7 €	69.317 €	78.484 €
(2022)	/	7,6 €	16,8 €	3,8 €	8,4 €	274.878 €	286.346 €
Totale						5.146.802 €	3.121.521 €
Media						233.946 €	141.887 €

Fonte: dati Istat, Camera di Commercio e Explora

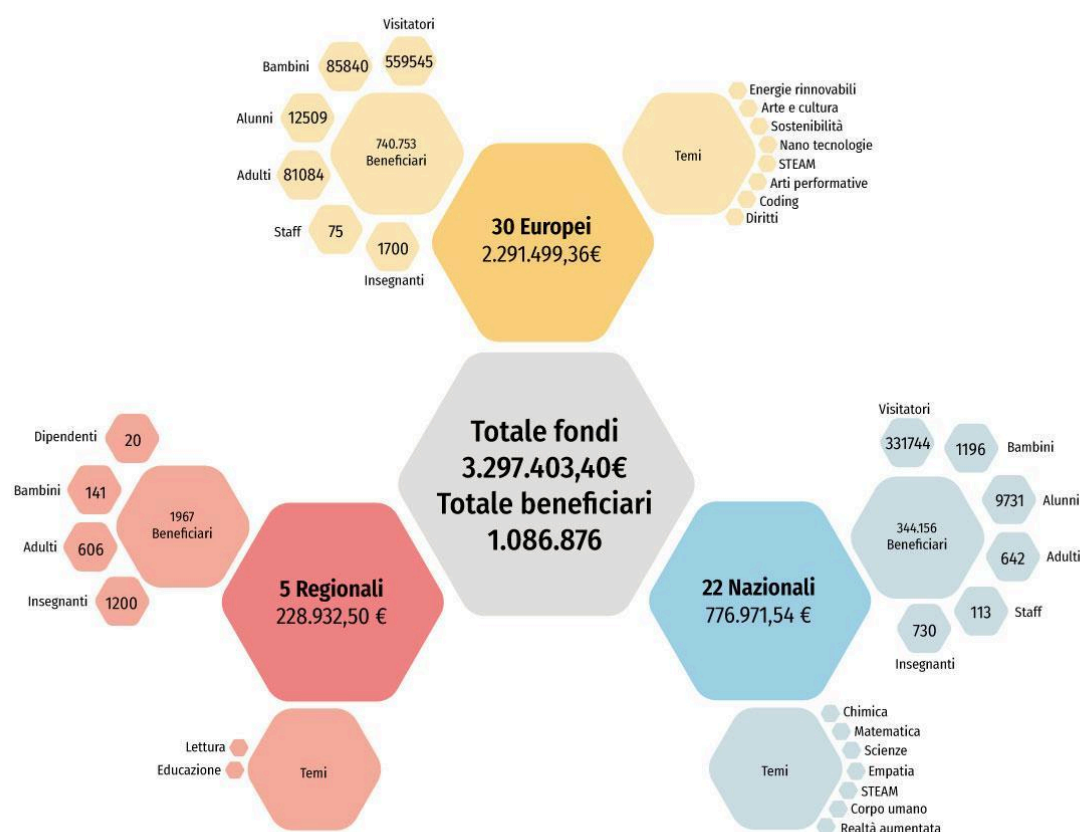
1.3 Valorizzazione economica dei progetti di Explora - il museo dei bambini di Roma

Obiettivo del presente paragrafo è quello di presentare la valorizzazione economica dei progetti e l'indotto generato da questi in termini di fondi ottenuti e beneficiari coinvolti. Complessivamente, l'importante ricavo generato pari a €3.297.403,40 dimostra come gli sforzi di Explora abbiano generato un valore economico significativo. Il coinvolgimento di oltre 1 milione di beneficiari - visitatori, docenti e bambini - indica l'ampio impatto sociale delle attività di Explora nella promozione dell'educazione, della cultura e della sostenibilità. L'impegno di Explora evidenzia la rilevanza e l'ampiezza delle iniziative dell'organizzazione a livello internazionale, nazionale e locale.

Nello specifico sono stati realizzati (Infografica 1):

- 30 progetti europei per un totale di 2.291.499,36€ di fondi ottenuti e 740.753 beneficiari
- 22 progetti nazionali per un totale di 776.971,54€ di fondi ottenuti e 322.156 beneficiari
- 5 progetti regionali per un totale di 228.932,50€ di fondi ottenuti e 1967 beneficiari

Infografica 1 - L'impatto dei progetti di Explora



2. La sostenibilità integrale di Explora

Explora nel processo di valutazione d’impatto sociale ha voluto analizzare e misurare il suo livello di sostenibilità integrale utilizzando lo strumento del NeXt Index® ESG².

Alla luce di quanto emerso dall'analisi, il punteggio del NeXt Index® ESG è pari a **76,1**.

Conseguentemente il **Rating ESG** è pari ad **A** e quindi Explora - il museo dei bambini di Roma risulta essere un’**Impresa Sostenibile con avviati processi di miglioramento della sostenibilità**.

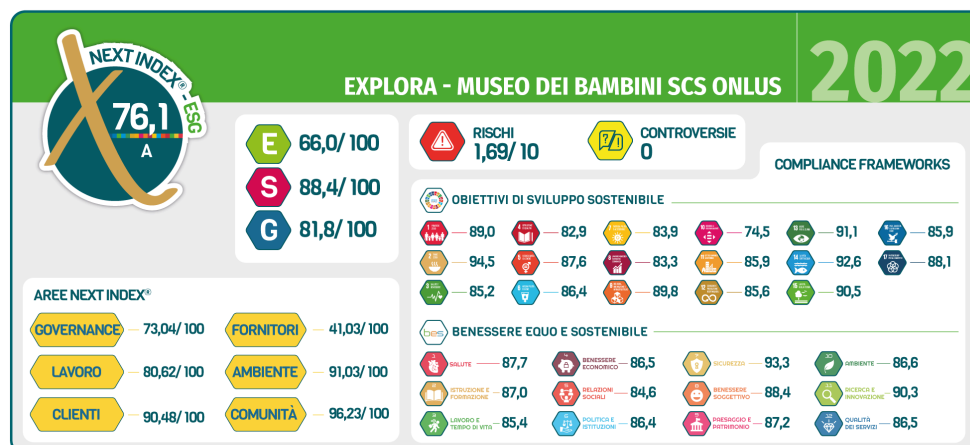
Il Pilastro in cui si registra il valore più elevato è quello Sociale (88,4), seguito da quello della Governance (81,8) e da quello Ambientale (66).

Il livello dei rischi è pari a 1,69 su 10, che rappresenta un valore basso, grazie soprattutto alla presenza di politiche passate e l’indicazione delle politiche future sui temi della sostenibilità integrale, che permettono di prevenire e gestire i rischi ESG.

Non si registrano controversie.

Passando all’analisi delle sei aree di valore del NeXt Index®, quella nella quale si registra la performance migliore riguarda l’area relativa ai rapporti con la comunità locale che si attesta un punteggio pari a 96,23.

Risultano avere un punteggio maggiore di 80 le aree relative ai comportamenti verso l’ambiente naturale (91,03), i rapporti con i cittadini/consumatori (90,48) e le persone e l’ambiente di lavoro (80,62). L’area relativa all’azienda e il governo dell’organizzazione ottiene un punteggio pari a 73,04. Chiude l’area relativa alla catena di fornitura che si attesta un punteggio pari a 41,03. Su quest’ultima Explora - il museo dei bambini di Roma dovrà approfondire l’impegno maggiore per continuare il proprio percorso di crescita in sostenibilità integrale.



² Appendice 1

2.2 Il BEST Work Life® di Explora - il Museo dei bambini di Roma

Il BEST Work Life® è l'indagine sul clima organizzativo, coerente con il framework di riferimento nazionale del BES – Benessere Equo e Sostenibile dell'Istat, promossa e realizzata da NeXt Economia, con l'obiettivo di supportare le scelte nella pianificazione delle strategie di gestione interna volte al miglioramento delle condizioni di benessere multidimensionale dei lavoratori e delle lavoratrici e dei loro livelli di partecipazione. Intervenire su entrambi questi aspetti, congiuntamente o in momenti diversi, consente alla dirigenza di incrementare significativamente l'adesione alla mission e ai valori, conseguendo performance migliori non solo in termini di sviluppo sostenibile, ma anche in termini economici e finanziari.

Il BEST Work Life® di Explora registra un punteggio pari a 7,3 su 10, raggiungendo un risultato ampiamente sopra la sufficienza. Tale risultato è il frutto di una media ponderata fra il BES dei lavoratori e delle lavoratrici e il livello di partecipazione, per i quali i punteggi sono, rispettivamente, 3,8 (su 5) - con un peso pari al 70% - e 3 (su 5) - con peso pari al 30% -. I punteggi di sintesi sono riportati nel cruscotto seguente.

Il dominio BES nel quale si registra il livello migliore è quello della Sicurezza con un punteggio pari a 4,7, seguito da Paesaggio e Patrimonio Culturale con un punteggio pari a 4,5 e da quelli relativi a Politica e Istituzioni e Relazioni sociali con un punteggio di 4,1.

I domini che registrano un punteggio superiore a 3 sono quelli relativi a Benessere soggettivo (3,9), Ambiente (3,9) seguiti da Benessere Economico, Lavoro e conciliazione tempi di vita e Istruzione e formazione con punteggio pari a 3,7. Chiudono i domini Salute con un punteggio di 3,5 e Qualità dei servizi (3,1).

L'unico dominio in cui si rileva un punteggio lievemente inferiore alla sufficienza è quello legato a Innovazione ricerca e creatività (2,6).

Questi dati fanno emergere un ambiente lavorativo in cui la persona è al centro, tanto negli aspetti gestionali e strategici, quanto in quelli relazionali.

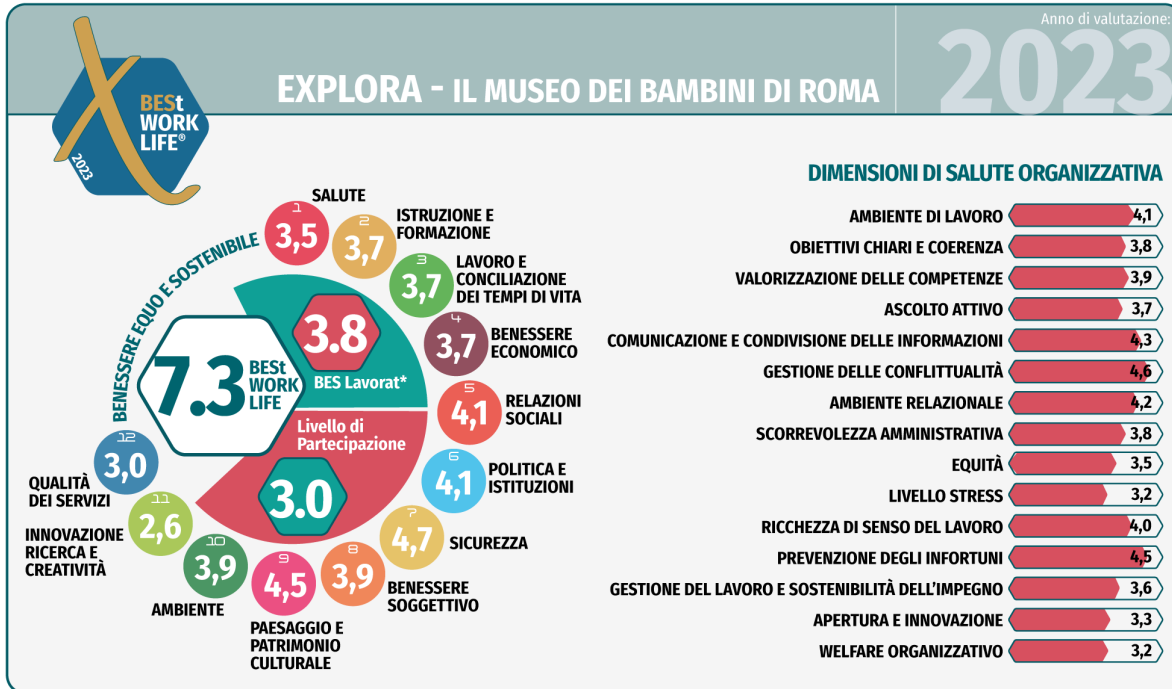
Lavorare in Explora significa far parte di una comunità in cui il contributo di ciascuno è fondamentale per il risultato finale, molto più della somma delle sue parti. Explora è infatti riuscita nell'intento di costruire, negli anni, un ambiente di lavoro capace di conferire senso multidimensionale al lavoro di tutti valorizzando l'unicità di ciascun collaboratore e il contributo al successo collettivo.

A questa tipologia di clima, contribuiscono in misura importante alcune dimensioni della salute organizzativa, elencate di seguito: gestione delle conflittualità (4,6), prevenzione degli infortuni (4,5) comunicazione e condivisione delle informazioni (4,3), ambiente relazionale (4,2), ambiente di lavoro (4,1) e ricchezza di senso del lavoro (4). Queste dimensioni possono influenzare direttamente il benessere del lavoratore, la soddisfazione sul lavoro, la produttività e persino la salute fisica e mentale.

Un dato particolarmente significativo è rappresentato dal fatto che il punteggio più basso si registra nel Welfare Organizzativo e nel Livello di Stress, ma tale punteggio è comunque ampiamente superiore al livello di sufficienza (3,2). Questo a testimonianza che seppure possono esserci delle opportunità di miglioramento è importante notare che i punteggi in queste aree sono ancora superiori al livello di sufficienza, il che suggerisce che, nonostante i miglioramenti potenziali, l'ambiente lavorativo complessivo è ancora considerato positivo per il lavoratore.

In altri termini, non ci sono dimensioni relative alla salute organizzativa nelle quali si rilevano punteggi inferiori al 3.

I livelli più alti di sentiment di partecipazione sono nella Pianificazione generale e nella Pianificazione dell'area di appartenenza (rispettivamente punteggi pari a 3,28 e 3,68). Punteggi sopra il 3 si registrano anche nella partecipazione ai processi di innovazione, nella co-definizione di politiche di formazione, salute e sicurezza e nella definizione delle politiche di sostenibilità ambientale.



3. Valutazione d’impatto dell’attività core di Explora

3.1 Descrizione sintetica dell’attività core di Explora - il museo dei bambini di Roma

La Museo dei Bambini Società Cooperativa Sociale Onlus, a maggioranza femminile, gestisce "Explora il Museo dei Bambini di Roma", struttura permanente dedicata ai bambini (0-12 anni), alle scuole e alle famiglie, un museo a misura di bambino in cui il gioco è strumento di apprendimento. Explora incoraggia i bambini, le bambine e gli insegnanti a vivere un’esperienza di apprendimento informale e innovativo, dal forte impatto ludico e con una fruizione semplice e immediata dei contenuti.

Explora rappresenta un’occasione di conoscenza, gioco, interazione e socializzazione in un ambiente allegro e ricco di stimoli per avvicinare i bambini e le bambine a scienza, ambiente, comunicazione, società, economia, nuove tecnologie. Offre una programmazione innovativa con focus sulle metodologie didattiche Tinkering ed Educazione STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics).

Explora è accreditata dal MIUR per la formazione del personale della scuola (Direttiva Ministeriale 170/2016) e i suoi corsi sono disponibili sulla piattaforma S.O.F.I.A. – il Sistema operativo per la formazione e le iniziative di aggiornamento MIUR.

La cooperativa opera con certificazione di qualità EN ISO 9001:2015 per la “Progettazione ed erogazione di attività ludico-educative per bambini da 0 a 12 anni” (EA39) e per la Progettazione ed erogazione di servizi formativi (EA37), Certificato n° IQ-0607-01 emesso da Dasa-Rägister

Explora fa parte del network europeo dei musei scientifici Ecsite e Hands On! International, associazione di musei rivolti all’infanzia, è promotore della Rete Nazionale dei Musei dei Bambini, fa parte dell’Organizzazione Museale Regionale (OMR) della Regione Lazio, è Associato dell’Alleanza Italiana per lo Sviluppo Sostenibile (ASviS)

MISSION

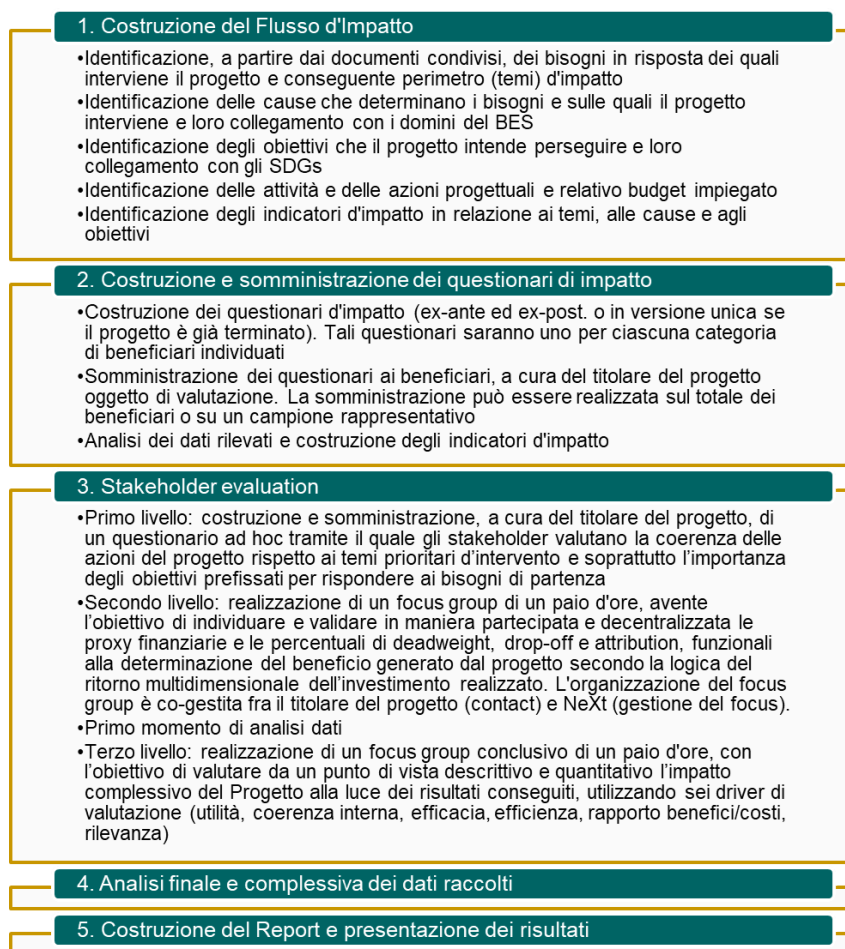
- incoraggiare e aiutare il naturale desiderio di apprendimento che è in ogni bambino con proposte ed esposizioni stimolanti, divertenti e studiate per le diverse fasce d’età;
- offrire a genitori e bambini la possibilità di vivere insieme questa particolare e affascinante esperienza, che permetterà al bambino di crescere e all’adulto di ritornare bambino;
- offrire agli insegnanti e alla scuola esperienze ricche, innovative, non disciplinari, sulle quali continuare a lavorare in classe;
- suscitare nei bambini e nei loro accompagnatori attenzione e atteggiamenti positivi verso l’interazione culturale, la cooperazione, il rispetto per gli altri e per l’ambiente;
- avvicinare i bambini e gli adulti ai temi della scienza e della ricerca promuovendo cultura, conoscenza e nuove tecnologie.

Explora ha scelto di adottare la metodologia NeXt Impact® per la valutazione della sua attività, per le ragioni che saranno meglio esplicitate nel prossimo paragrafo.

3.2 La metodologia NeXt Impact®

L'obiettivo alla base del percorso [NeXt Impact®](#) è valutare la sostenibilità integrale di un progetto, in modo partecipato e inclusivo, rendendo il coinvolgimento degli stakeholder strategico e strutturale. Questo modello non solo permette di avere un clima maggiormente collaborativo e solidale per il prosieguo delle attività progettuali, ma risulta essere anche più conveniente dei modelli di impatto tradizionali, perché riduce il rischio di una mancanza di apprendimento collettivo dai risultati e dalle sperimentazioni delle attività. Il percorso si articola in 5 step riportati nella Figura 1. Ogni step si sostanzia in una serie di elementi metodologici di valutazione.

Figura 1 – Gli step del NeXt Impact®



Il NeXt Impact® rappresenta, in estrema sintesi, una metodologia strutturata secondo un modello organizzativo decentralizzato, che adotta una governance collaborativa-deliberativa e che porta alla misurazione di un valore creato che deve essere multidimensionale e multistakeholder.

In particolare, la natura decentralizzata è garantita da un percorso di valutazione di impatto che richiede agli stakeholder non solo di raccogliere dati e percezioni, ma anche di avere un approccio partecipato e indipendente all'analisi di questi. Esempi ne sono la valutazione del contesto, l'attribuzione di un livello d'importanza e adeguatezza delle azioni realizzate all'interno del progetto, la validazione del percorso sia in fase di definizione delle proxy finanziarie e delle percentuali di

deadweight, attribution e drop-off, sia in fase di valutazione complessiva tramite l'analisi dei driver propri della catena del cambiamento.

La natura collaborativa-deliberativa è invece garantita dal fatto che gli stakeholders sono chiamati a collaborare tra di loro e con l'organizzazione nel processo non di mera consultazione e ricerca dati, ma anche per la redazione di linee strategiche e nel percorso di *decision making*.

Questo approccio innovativo aumenta la reputazione e l'efficacia dei risultati della valutazione stessa. In particolare, partendo dalla costruzione degli indicatori di impatto³ coerenti con i bisogni rilevati e con gli obiettivi prefissati, i risultati del NeXt Impact® si possono rilevare su cinque livelli:

- 1) il cambiamento generato, ponderato con un primo livello di stakeholder engagement sul tema prioritario individuato;
- 2) il beneficio generato, calcolato tramite la costruzione di apposite *proxy* finanziarie e ponderato con un primo livello di stakeholder engagement, in rapporto all'investimento realizzato;
- 3) la ripartizione del beneficio generato nei diversi domini del BES sui quali il progetto impatta;
- 4) la ripartizione del beneficio generato nei diversi Obiettivi di Sviluppo Sostenibile dell'Agenda 2030 sui quali il progetto impatta;
- 5) la stakeholder evaluation realizzata sui seguenti driver valutativi: rilevanza, utilità, efficacia, efficienza, coerenza interna, rapporto costi/benefici⁴.

L'orientamento a un impatto legato alla capacità di generare benessere multidimensionale e l'adozione di un approccio valutativo decentralizzato e collaborativo, così come la pluralità e la diversa profondità dei risultati di cui sopra, sono le ragioni che hanno spinto Explora a scegliere questa metodologia per la valutazione delle sue attività.

In questo modo Explora, oltre a restituire un quadro chiaro dell'impatto del progetto in termini di benessere multidimensionale e sviluppo sostenibile (tramite l'adozione del framework BES dell'Istat e degli SDGs delle Nazioni Unite), è stata in grado di co-creare un capitale multidimensionale (sociale, ambientale, economico, umano e istituzionale) con gli stakeholder coinvolti nel percorso di valutazione, favorendo quindi uno sviluppo umano capace di andare oltre il mero orizzonte materiale.

3.3 Il NeXt Impact® di Explora - il museo dei bambini di Roma

3.3.1 Il Flusso di Impatto

Obiettivo del presente paragrafo è quello di inquadrare all'interno del flusso di impatto previsto dal percorso NeXt Impact® l'attività di Explora- il museo dei bambini di Roma (Figura 2).

Il punto di partenza è rappresentato dall'identificazione dei bisogni/problematiche sulle quali il progetto vuole generare un impatto positivo. Nello specifico dell'attività in oggetto il bisogno/problematica è rappresentato dalla poca fruibilità e partecipazione culturale dei bambini e delle famiglie.

³ Tutti gli indicatori alla base della valutazione sono specifici, misurabili, accessibili, rilevanti e tempo definiti.

⁴ Per la valutazione preliminare non è stata realizzata la stakeholder evaluation sui driver valutativi.

Il secondo blocco del flusso di impatto è rappresentato dall'individuazione delle cause che sono alla base di quanto riportato nel blocco dedicato ai bisogni e sulle quali il progetto intende intervenire in una logica di cambiamento finalizzata all'impatto di cui sopra. Le cause sono le seguenti:

1. Poche opportunità museali dedicate esclusivamente ai bambini;
2. Assenza di stimoli all'apprendimento dei bambini;
3. Assenza di un'offerta didattica dedicata a bambini e famiglie;
4. Assenza di un'offerta didattica dedicata a docenti e bambini;
5. Assenza di proposte volti a incentivare atteggiamenti positivi;
6. Assenza di un' offerta educativa per bambini e famiglie sui temi di scienza e ricerca;

Inoltre, il percorso NeXt Impact® prevede il collegamento di ciascuna causa a un dominio prioritario del Benessere Equo e Sostenibile (BES), in quanto intervenire sulle stesse significa migliorare le condizioni di vita dei beneficiari del progetto. Nello specifico, l'attività di Explora- il museo dei bambini di Roma agisce sui seguenti domini, seppur, come vedremo nel paragrafo dei risultati, con un'intensità diversa:

- Istruzione e Formazione;
- Paesaggio e patrimonio culturale;
- Salute;
- Ricerca;
- Relazioni sociali;
- Ambiente;
- Benessere soggettivo;
- Politica e istituzioni.

Il terzo blocco del flusso di impatto consiste nell'identificazione degli obiettivi che il progetto intende perseguire tramite la propria attuazione. Gli obiettivi sono la trasposizione positiva delle cause e rappresentano l'area del cambiamento, tramite la quale è possibile intervenire sulle cause e generare un impatto positivo sul bisogno/problematica di partenza. Gli obiettivi delle attività di Explora- il museo dei bambini di Roma, sono:

- Incoraggiare e aiutare il naturale desiderio di apprendimento che è in ogni bambino con proposte ed esposizioni stimolanti, divertenti e studiate per le diverse fasce d'età;
- Offrire a genitori e bambini la possibilità di vivere insieme questa particolare e affascinante esperienza, che permetterà al bambino di crescere e all'adulto di ritornare bambino;
- Offrire agli insegnanti e alla scuola esperienze ricche, innovative, non disciplinari, sulle quali si potrà continuare a lavorare in classe;
- Suscitare nei bambini e nei loro accompagnatori attenzione e atteggiamenti positivi verso l'interazione culturale, la cooperazione, il rispetto per gli altri e per l'ambiente;
- Avvicinare i bambini e gli adulti ai temi della scienza e della ricerca promuovendo cultura, conoscenza e nuove tecnologie.

Ciascun obiettivo è collegato agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs) dell'Agenda 2030 prioritari e, in particolare, ai target di riferimento ritenuti più coerenti. Tale passaggio concretizza la logica propria del NeXt Impact®, secondo cui per generare un impatto sul benessere multidimensionale (BES) è necessario attivare processi di sviluppo sostenibile (SDGs). Gli SDGs e i relativi target sui quali Explora- il museo dei bambini di Roma interviene sono:

- SDGs 3: Salute e benessere;
- SDGs 4: Istruzione di qualità;

- SDGs 5: Parità di genere;
- SDGs 7: Energia pulita e accessibile;
- SDGs 9: Imprese, innovazione e infrastrutture;
- SDGs 10: Ridurre le disuguaglianze;
- SDGs 12: Consumo e produzioni responsabili;
- SDGs 13: Lotta contro il cambiamento climatico.

Dall'analisi trasversale di questi primi tre blocchi nascono i temi d'impatto del progetto. In particolare, questi ultimi per Explora- il museo dei bambini di Roma sono:

- Incoraggiare e aiutare il naturale desiderio di apprendimento che è in ogni bambino con proposte ed esposizioni stimolanti, divertenti e studiate per le diverse fasce d'età
- Offrire agli insegnanti e alla scuola esperienze ricche, innovative, non disciplinari, sulle quali si potrà continuare a lavorare in classe
- Offrire a genitori e bambini la possibilità di vivere insieme questa particolare e affascinante esperienza, che permetterà al bambino di crescere e all'adulto di ritornare bambino
- Suscitare nei bambini e nei loro accompagnatori attenzione e atteggiamenti positivi verso l'interazione culturale, la cooperazione, il rispetto per gli altri e per l'ambiente
- Avvicinare i bambini e gli adulti ai temi della scienza e della ricerca promuovendo cultura, conoscenza e nuove tecnologie

Il quarto blocco è rappresentato dalle attività che Explora -il museo dei bambini di Roma ha realizzato per il conseguimento degli obiettivi di cui sopra. In particolare si articolano nelle seguenti attività:

- Creazione di uno spazio museale interamente dedicato a bambini e famiglie
- Laboratori creativi con contenuti educativi per le famiglie e le scuole grazie a un approccio ludico/didattico
- Formazione per i docenti in forme attuali, innovative e propositive di strumenti didattici complementari a quelli tradizionali
- Servizi dedicati all'educazione civica
- Exhibit permanenti per bambini e adulti
- Exhibit temporanei
- Laboratori didattici per bambini e adulti

Il quinto blocco, che contiene i risultati raggiunti dal progetto, comprende anche un confronto con gli output che questo si era prefissato di conseguire all'avvio delle attività. Nel caso di "Explora- il museo dei bambini di Roma", tutti gli output sono stati raggiunti. Nel dettaglio, i risultati sono:

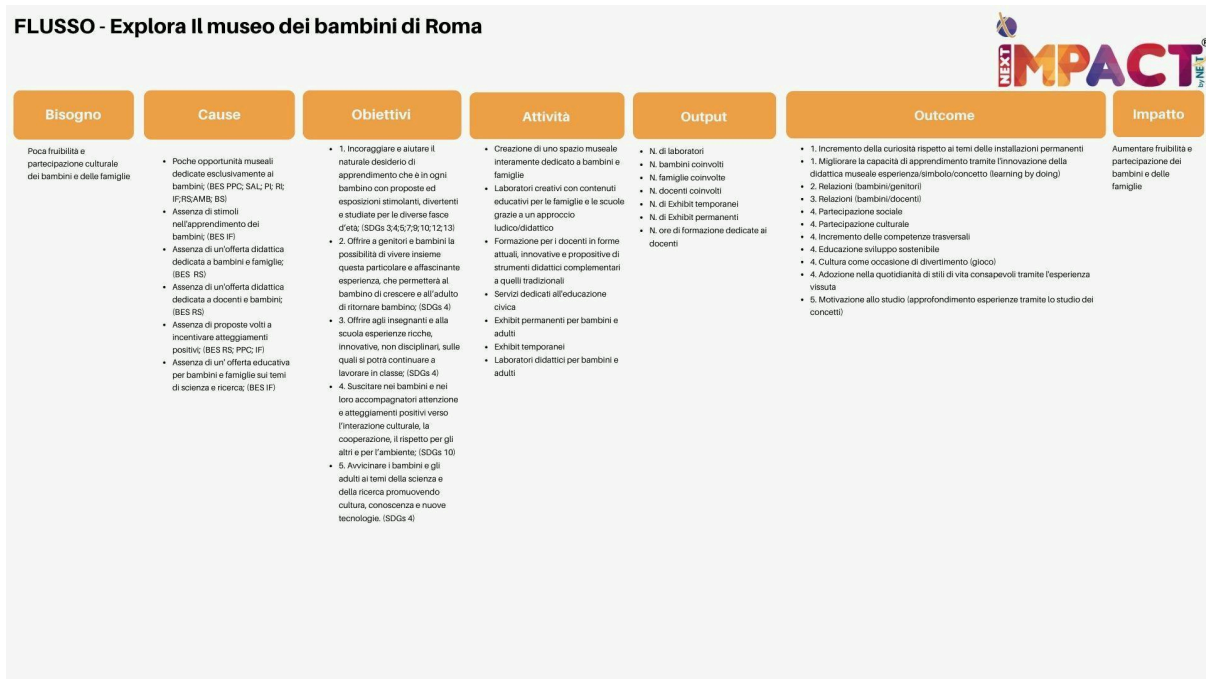
- 12.000 laboratori
- 2.510.821 visitatori
- 1.449.003 bambini coinvolti
- 1.061.818 famiglie coinvolte
- 473.226 docenti coinvolti
- 186 Exhibit
- 1369 ore di formazione dedicate ai docenti

Infine, il sesto e ultimo blocco rappresenta gli item sui quali si misura la capacità d'impatto del progetto. Item che in fase di rilevazione saranno articolati in uno o più indicatori elementari e che, ovviamente, sono la chiave misurativa con la quale è possibile valutare il miglioramento a livello delle

cause e, quindi, dell'impatto generato sul bisogno/problematica di partenza. L'item d'impatto individuato per Explora- il museo dei bambini di Roma è:

- Aumentare fruibilità e partecipazione dei bambini e delle famiglie

Figura 2 – Il Flusso NeXt Impact® di Explora- il museo dei bambini di Roma.



3.3.2 La rilevazione dei dati

La valutazione d'impatto di Explora- il museo dei bambini di Roma ha visto diversi momenti di rilevazione dei dati a valle della conclusione dello svolgimento delle attività.

In particolare, il team di ricerca di NeXt Economia in collaborazione con il team di Explora, seguendo la metodologia NeXt Impact®, ha implementato quattro diverse fasi di raccolta:

- 1) costruzione e somministrazione a tutti i beneficiari diretti (bambini e famiglie) e indiretti (docenti, utenti, sponsor, dipendenti e fornitori) di questionari ad hoc, con l'obiettivo di rilevare tramite appositi indicatori di impatto collegati ai domini del BES e agli SDGs, il cambiamento generato dalle azioni progettuali di "Explora- il museo dei bambini di Roma" e l'impatto delle stesse in relazione ai temi di intervento;
- 2) primo livello di stakeholder engagement, per il tramite della costruzione e somministrazione di un questionario ad hoc rivolto a tutti gli stakeholder prioritari del Progetto (docenti, utenti, sponsor, dipendenti e fornitori), con l'obiettivo di far emergere la loro valutazione sull'adeguatezza delle attività realizzate e l'importanza di insistere in futuro sui temi principali oggetto dell'intervento progettuale;
- 3) secondo livello di stakeholder engagement, per il tramite della realizzazione di un focus group avente l'obiettivo di individuare e validare in maniera partecipata e decentralizzata le *proxy* finanziarie e le percentuali di *deadweight*, *drop-off* e *attribution*, funzionali alla determinazione del beneficio generato dal Progetto secondo la logica del ritorno multidimensionale dell'investimento realizzato.⁵
- 4) Terzo livello di stakeholder engagement, per il tramite della realizzazione di un focus group conclusivo con l'obiettivo di valutare da un punto di vista descrittivo e quantitativo l'impatto complessivo di Explora - il museo dei bambini di Roma alla luce dei risultati conseguiti, utilizzando sei driver di valutazione⁶.

Questi quattro livelli di rilevazione forniscono la base dati necessaria per concretizzare il matching fra il flusso di impatto teorico e gli elementi di analisi raccolti, che è sintetizzato nelle Tabelle 5 e 5.1.

Esse rappresentano il punto di partenza analitico per la costruzione dei risultati della valutazione NeXt Impact® di Explora - il museo dei bambini di Roma, che saranno l'oggetto del prossimo paragrafo. In particolare, il contenuto delle Tabelle 5 e 5.1 è articolato come segue.

I temi d'impatto (colonna 1 Tabella 5 e 5.1) sui quali Explora - il museo dei bambini di Roma è intervenuto, come anticipato nel paragrafo 3.3.1, sono:

1. Incoraggiare e aiutare il naturale desiderio di apprendimento che è in ogni bambino con proposte ed esposizioni stimolanti, divertenti e studiate per le diverse fasce d'età
2. Offrire agli insegnanti e alla scuola esperienze ricche, innovative, non disciplinari, sulle quali si potrà continuare a lavorare in classe
3. Offrire a genitori e bambini la possibilità di vivere insieme questa particolare e affascinante

⁵ Questa rilevazione, nella fasi di valutazione preliminare, è stata condotta per il tramite di un questionario.

⁶ Questa rilevazione, nella fasi di valutazione preliminare, è stata condotta per il tramite di un questionario.

Di seguito i sei driver della valutazione: Rilevanza degli obiettivi di progetto in termini di capacità di risposta ai bisogni di partenza; Coerenza Interna fra gli obiettivi identificati e le azioni implementate per il loro raggiungimento; Rapporto Costi/Benefici dato dal rapporto fra l'investimento del progetto e la valorizzazione economica degli impatti generati; Utilità data dall'impatto complessivo generato in risposta al bisogno di partenza; Efficacia data dal rapporto fra l'impatto generato e gli obiettivi prefissati; Efficienza rispetto al capitale investito in quanti beneficiari si è generato il cambiamento.

- esperienza, che permetterà al bambino di crescere e all'adulto di ritornare bambino
4. Suscitare nei bambini e nei loro accompagnatori attenzione e atteggiamenti positivi verso l'interazione culturale, la cooperazione, il rispetto per gli altri e per l'ambiente
 5. Avvicinare i bambini e gli adulti ai temi della scienza e della ricerca promuovendo cultura, conoscenza e nuove tecnologie

Tali temi sono riconducibili prioritariamente e rispettivamente ai seguenti domini del BES (colonna 4, Tabella 5 e 5.1) e SDGs (colonna 2, Tabella 5 e 5.1):

- Istruzione e Formazione; SDGs 4; 10;12
- Paesaggio e patrimonio culturale; SDGs 4; 10
- Salute; SDGs 3;4
- Ricerca; SDGs 4; 9
- Relazioni sociali; SDGs 4; 5;10
- Ambiente; SDGs 4;7; 13
- Benessere soggettivo; SDGs 4
- Politica e istituzioni; SDGs 4

Gli indicatori d'impatto, riconducibili ai temi del Progetto "Explora- Il museo dei bambini i di Roma", ai domini BES e agli SDGs appena richiamati, che sono stati costruiti per monitorare il cambiamento generato dall'intervento progettuale, sono riportati nella colonna 3 della Tabella 5 e 5.1 e sono, rispettivamente:

- Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Arte e creatività
- Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Educazione alla salute
- Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - i 5 sensi
- Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Educazione civica
- Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Educazione digitale
- Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Comunicazione
- Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Inclusione
- Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Sostenibilità ambientale
- Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - STEAM
- Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Intelligenza emotiva
- Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Filiere produttive
- Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Economia circolare
- Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Educazione finanziaria
- Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Anatomia
- Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Gioco, motricità e scoperta
- Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Energie rinnovabili
- Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Mobilità sostenibile
- Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Parità di genere

- Migliorare la capacità di apprendimento tramite l'innovazione della didattica museale esperienza/simbolo/concetto (learning by doing)
- Relazioni (bambini/genitori)
- Relazioni (bambini/docenti)
- Partecipazione sociale
- Partecipazione culturale
- Incremento delle competenze trasversali
- Educazione sviluppo sostenibile
- Cultura come occasione di divertimento (gioco)
- Adozione nella quotidianità di stili di vita consapevoli tramite l'esperienza vissuta
- Motivazione allo studio (approfondimento esperienze tramite lo studio dei concetti)

All'interno delle medesime tabelle sono riportati anche:

- Colonna 5: Il valore d'impatto (quanto il Progetto ha contribuito a migliorare quel determinato indicatore su una scala valutativa da 0 (per niente) a 10 (moltissimo).
- Colonna 6: L'importanza attribuita dagli stakeholder al tema d'intervento di riferimento dello specifico indicatore d'impatto.
- Colonna 7: Il numero di beneficiari sui quali si è registrato un impatto.
- Colonna 8-12: La *proxy* finanziaria individuata e validata nel secondo livello di stakeholder engagement, il relativo valore monetario espresso in euro e le percentuali di *deadweight*, *drop-off* e *attribution*.

Tabella 5 – I dati rilevati per il Progetto
“Explora- il museo dei bambini di Roma” -
rilevazione preliminare

Temi	SDGs	Indicatori d'impatto	BES	Cambiamento beneficiari diretti	Importanza Stakeholder	Beneficiari sui quali si registra impatto	Tipologia proxy finanziaria	Valore proxy finanziaria	Deadweight	Attribution	Drop-off
Incoraggiare e aiutare il naturale desiderio di apprendimento che è in ogni bambino con proposte ed esposizioni stimolanti, divertenti e studiate per le diverse fasce d'età	4	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Arte e creatività	Paesaggio e patrimonio culturale	8,63	9	1449003	Kids Lab (tecniche artistiche)	20€	10%	40%	70%
	3	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Educazione alla salute	Salute	8,28	9	1449003	Laboratorio Educazione alla salute	5€	10%	40%	70%
	4	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - i 5 sensi	Salute	8,45	9	1449003	Laboratorio orto dei sensi	20€	10%	40%	70%
	4	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Educazione civica	Politica e Istituzioni	8,43	9	1449003	Laboratorio di educazione civica	5€	10%	40%	70%
	4	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Educazione digitale	Ricerca	7,81	9	1449003	Laboratorio in Media Literacy. Sai riconoscere le fake news?	35€	10%	40%	70%
	4	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Comunicazione	Istruzione e Formazione	8,38	9	1449003	Laboratorio Coding Telling	10€	10%	40%	70%
	10	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Inclusione	Relazioni sociali	8,28	9	1449003	Laboratorio di potenziamento	5€	10%	40%	70%
	13	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Sostenibilità ambientale	Ambiente	8,68	9	1449003	Laboratorio Saremo alberi	5€	10%	40%	70%
	9	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - STEAM	Ricerca	7,31	9	1449003	Corso di coding e STEAM base	20€	10%	40%	70%
	4	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Intelligenza emotiva	Benessere soggettivo	6,9	9	1449003	Laboratorio Emotional Emoticon	15€	10%	40%	70%
	12	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Filiere produttive	Istruzione e Formazione	8	9	1449003	Laboratorio sulle filiere produttive	10€	10%	40%	70%
	12	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Economia circolare	Istruzione e Formazione	8,08	9	1449003	Laboratorio recuperiamo	10€	10%	40%	70%
	4	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Educazione finanziaria	Istruzione e Formazione	7,76	9	1449003	Laboratorio quanto costano i desideri	10€	10%	40%	70%
	4	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Anatomia	Salute	8,1	9	1449003	Laboratorio di anatomia	10€	10%	40%	70%
4	Incremento della curiosità rispetto ai temi	Relazioni	8,61	9	1449003	Laboratorio motricità	28€	10%	40%	70%	

		delle installazioni permanenti - Gioco, motricità e scoperta	sociali								
	7	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Energie rinnovabili	Ambiente	8,26	9	1449003	Laboratorio green energy park	8€	10%	40%	70%
	4	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Mobilità sostenibile	Ambiente	8,03	9	1449003	Laboratorio mobilità sostenibile	4€	10%	40%	70%
	5	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Parità di genere	Relazioni sociali	7,43	9	1449003	Laboratorio parità di genere	10€	10%	40%	70%
	4	Migliorare la capacità di apprendimento tramite l'innovazione della didattica museale esperienza/simbolo/concetto (learning by doing)	Istruzione e Formazione	8,58	9	1449003	Summer camp	€10	10%	40%	70%
. Offrire a genitori e bambini la possibilità di vivere insieme questa particolare e affascinante esperienza, che permetterà al bambino di crescere e all'adulto di ritornare bambino	4	Relazioni (bambini/genitori)	Relazioni sociali	8,4	9	2037594	Laboratorio creativo genitori/figli	100€	40%	50%	80%
Offrire agli insegnanti e alla scuola esperienze ricche, innovative, non disciplinari, sulle quali si potrà continuare a lavorare in classe	4	Relazioni (bambini/docenti)	Relazioni sociali	9	9,7	473226	Laboratori insegnanti/alunni	7€	30%	60%	80%
Suscitare nei bambini e nei loro accompagnatori attenzione e atteggiamenti positivi verso l'interazione culturale, la	10	Partecipazione sociale	Relazioni sociali	7,41	8,7	1449003	Abbonamento musei civici	5€	20%	50%	90%
	10	Partecipazione culturale	Paesaggio e patrimonio culturale	8,41	8,7	1449003	Tessera iscrizione associazione	5€	20%	50%	90%
	10	Incremento delle competenze trasversali	Istruzione e Formazione	7,82	8,7	1449003	Laboratorio soft skills	20€	50%	50%	90%
	10	Educazione sviluppo sostenibile	Istruzione e	9,35	8,7	1449003	Corso in sviluppo sostenibile	5€	30%	50%	90%

cooperazione, il rispetto per gli altri e per l'ambiente;	10	Cultura come occasione di divertimento (gioco)	Formazione Paesaggio e patrimonio culturale	9,51	8,7	1449003	Laboratorio imparare giocando	10€	30%	50%	90%
	10	. Adozione nella quotidianità di stili di vita consapevoli tramite l'esperienza vissuta	Relazioni sociali	8,91	8,7	1449003	Outdoor camp	10€	30%	50%	90%
Avvicinare i bambini e gli adulti ai temi della scienza e della ricerca promuovendo cultura, conoscenza e nuove tecnologie.	4	Motivazione allo studio (approfondimento esperienze tramite lo studio dei concetti)	Istruzione e formazione	8,08	8,7	1449003	Laboratorio motivazionale IO SONO OK! PERCORSO MOTIVAZIONALE PER RAGAZZI	18€	30%	50%	90%

Tabella 5.1 – I dati rilevati per il Progetto “Explora- il museo dei bambini di Roma” - rilevazione conclusiva

Temì	SDGs	Indicatori d'impatto	BES	Cambiamento beneficiari diretti	Importanza Stakeholder	Beneficiari sui quali si registra impatto	Tipologia proxy finanziaria	Valore proxy finanziaria	Deadweight	Attribution	Drop-off
Incoraggiare e aiutare il naturale desiderio di apprendimento che è in ogni bambino con proposte ed esposizioni stimolanti, divertenti e studiate per le diverse fasce d'età	4	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Arte e creatività	Paesaggio e patrimonio culturale	7,56	9	1449003	Kids Lab (tecniche artistiche)	20€	20%	50%	60%
	3	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Educazione alla salute	Salute	7,05	9	1449003	Laboratorio Educazione alla salute	5€	20%	50%	60%
	4	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - i 5 sensi	Salute	7,32	9	1449003	Laboratorio orto dei sensi	20€	20%	50%	60%
	4	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Educazione civica	Politica e Istituzioni	7,28	9	1449003	Laboratorio di educazione civica	5€	20%	50%	60%
	4	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Educazione	Ricerca	6,96	9	1449003	Laboratorio in Media Literacy. Sai riconoscere le fake news?	35€	20%	50%	60%

	digitale										
4	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Comunicazione	Istruzione e Formazione	7,20	9	1449003	Laboratorio Coding Telling	10€	20%	50%	60%	
10	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Inclusione	Relazioni sociali	7,25	9	1449003	Laboratorio di potenziamento	5€	20%	50%	60%	
13	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Sostenibilità ambientale	Ambiente	7,57	9	1449003	Laboratorio Saremo alberi	5€	20%	50%	60%	
9	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - STEAM	Ricerca	6,91	9	1449003	Corso di coding e STEAM base	20€	20%	50%	60%	
4	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Intelligenza emotiva	Benessere soggettivo	6,50	9	1449003	Laboratorio Emotional Emoticon	15€	20%	50%	60%	
12	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Filiere produttive	Istruzione e Formazione	7,16	9	1449003	Laboratorio sulle filiere produttive	10€	20%	50%	60%	
12	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Economia circolare	Istruzione e Formazione	7,05	9	1449003	Laboratorio recuperiamo	10€	20%	50%	60%	
4	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Educazione finanziaria	Istruzione e Formazione	6,84	9	1449003	Laboratorio quanto costano i desideri	10€	20%	50%	60%	
4	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Anatomia	Salute	7,02	9	1449003	Laboratorio di anatomia	10€	20%	50%	60%	
4	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Gioco, motricità e scoperta	Relazioni sociali	7,68	9	1449003	Laboratorio motricità	28€	20%	50%	60%	
7	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Energie rinnovabili	Ambiente	7,21	9	1449003	Laboratorio green energy park	8€	20%	50%	60%	
4	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Mobilità sostenibile	Ambiente	6,99	9	1449003	Laboratorio mobilità sostenibile	4€	20%	50%	60%	
5	Incremento della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Parità di genere	Relazioni sociali	6,86	9	1449003	Laboratorio parità di genere	10€	20%	50%	60%	
4	Migliorare la capacità di apprendimento tramite l'innovazione della didattica museale esperienza/simbolo/concetto (learning by doing)	Istruzione e Formazione	8,66	9	1449003	Summer camp	€10	20%	50%	60%	
. Offrire a genitori e bambini la	4	Relazioni (bambini/genitori)	Relazioni sociali	8,65	9	2037594	Laboratorio creativo genitori/figli	100€	20%	50%	60%

possibilità di vivere insieme questa particolare e affascinante esperienza, che permetterà al bambino di crescere e all'adulto di ritornare bambino											
Offrire agli insegnanti e alla scuola esperienze ricche, innovative, non disciplinari, sulle quali si potrà continuare a lavorare in classe	4	Relazioni (bambini/docenti)	Relazioni sociali	8,29	9,7	473226	Laboratori insegnanti/alunni	7€	40%	50%	70%
Suscitare nei bambini e nei loro accompagnatori attenzione e atteggiamenti positivi verso l'interazione culturale, la cooperazione, il rispetto per gli altri e per l'ambiente;	10	Partecipazione sociale	Relazioni sociali	7,68	8,7	1449003	Abbonamento musei civici	5€	20%	50%	60%
	10	Partecipazione culturale	Paesaggio e patrimonio culturale	8,18	8,7	1449003	Tessera iscrizione associazione	5€	20%	50%	60%
	10	Incremento delle competenze trasversali	Istruzione e Formazione	7,04	8,7	1449003	Laboratorio soft skills	20€	20%	50%	60%
	10	Educazione sviluppo sostenibile	Istruzione e Formazione	8,84	8,7	1449003	Corso in sviluppo sostenibile	5€	20%	50%	60%
	10	Cultura come occasione di divertimento (gioco)	Paesaggio e patrimonio culturale	9,31	8,7	1449003	Laboratorio imparare giocando	10€	20%	50%	60%
	10	. Adozione nella quotidianità di stili di vita consapevoli tramite l'esperienza vissuta	Relazioni sociali	8,62	8,7	1449003	Outdoor camp	10€	20%	50%	60%
Avvicinare i bambini e gli adulti ai temi della scienza e della ricerca promuovendo cultura, conoscenza e nuove tecnologie.	4	Motivazione allo studio (approfondimento esperienze tramite lo studio dei concetti)	Istruzione e formazione	8,20	8,7	1449003	Laboratorio motivazionale IO SONO OK! PERCORSO MOTIVAZIONALE PER RAGAZZI	18€	30%	50%	80%

3.3.3 Risultati

Obiettivo del presente paragrafo è quello di offrire una lettura complessiva dei risultati in termini di capacità generativa del Progetto “Explora- il museo dei bambini di Roma”.

Nell’ordine saranno presentati i risultati dei primi due livelli di stakeholder evaluation (questionario e primo focus group⁷), il cambiamento realizzato sui temi prioritari del Progetto, il beneficio generato e la sua ripartizione percentuale nei domini del BES e negli SDGs e il terzo livello di stakeholder evaluation relativo alla valutazione complessiva dei risultati conseguiti (secondo focus group⁸).

Tutti i risultati saranno presentati mettendo in parallelo i dati restituiti dalla rilevazione preliminare e da quella conclusiva.

3.3.3.1 I risultati del primo livello di stakeholder evaluation

I risultati del primo livello di stakeholder evaluation fanno emergere i seguenti punti di rilevanza (Tabella 6):

- Gli stakeholder ritengono che le azioni implementate per il raggiungimento degli obiettivi abbiano un grado di adeguatezza pari a 4,5 su 5. Questo fa emergere la bontà complessiva dell’impianto, lasciando comunque spazi di miglioramento per il prossimo futuro;
- il tema per il quale l’adeguatezza è ritenuta maggiore è quello relativo a “Offrire agli insegnanti e alla scuola esperienze ricche, innovative, non disciplinari, sulle quali si potrà continuare a lavorare in classe”, con un grado pari a 4,8. In altre parole, la struttura della progettualità è stata valutata in maniera molto positiva soprattutto in relazione a questo obiettivo;
- i temi in cui il livello di adeguatezza è più basso sono quelli relativi, ovvero, “Suscitare nei bambini e nei loro accompagnatori attenzione e atteggiamenti positivi verso l’interazione culturale, la cooperazione, il rispetto per gli altri e per l’ambiente” e “Avvicinare i bambini e gli adulti ai temi della scienza e della ricerca promuovendo cultura, conoscenza e nuove tecnologie” (4,3), riflettono la complessità di intervenire su questioni fortemente influenzate da fattori culturali.
- i punteggi assegnati all’importanza dei temi intorno ai quali si è sviluppato registrano un livello leggermente inferiore rispetto all’adeguatezza, con una media pari a 4,4. Questo dato testimonia la rispondenza fra l’azione e la validità degli obiettivi che “Explora - il museo dei bambini di Roma” si è posto;
- i temi ritenuti più importanti sono quelli legati a “Incoraggiare e aiutare il naturale desiderio di apprendimento che è in ogni bambino con proposte ed esposizioni stimolanti, divertenti e studiate per le diverse fasce d’età”, “Suscitare nei bambini e nei loro accompagnatori attenzione e atteggiamenti positivi verso l’interazione culturale, la cooperazione, il rispetto per gli altri e per l’ambiente” e “Avvicinare i bambini e gli adulti ai temi della scienza e della ricerca promuovendo cultura, conoscenza e nuove tecnologie” con un punteggio pari a 4,5.
- i temi ritenuti, seppur lievemente, meno importanti sono quelli legati a “Offrire agli insegnanti e alla scuola esperienze ricche, innovative, non disciplinari, sulle quali si potrà continuare a lavorare in classe” e “Offrire a genitori e bambini la possibilità di vivere insieme questa particolare e

⁷ Questa rilevazione, nella fase di valutazione preliminare, è stata condotta per il tramite di un questionario.

⁸ Questa rilevazione, nella fase di valutazione preliminare, è stata condotta per il tramite di un questionario.

affascinante esperienza, che permetterà al bambino di crescere e all’adulto di ritornare bambino” (4,3).

In generale, il primo livello di stakeholder evaluation restituisce un quadro valutativo positivo, in quanto tutti i temi connessi agli obiettivi sono considerati nettamente importanti (punteggi superiori a 4) e la realizzazione delle attività registra un elevato livello di adeguatezza (punteggi superiori a 4) in tutti i temi.

Tabella 6 – I risultati del primo livello di stakeholder evaluation: adeguatezza e importanza

	Adeguatezza	Importanza
Incoraggiare e aiutare il naturale desiderio di apprendimento che è in ogni bambino con proposte ed esposizioni stimolanti, divertenti e studiate per le diverse fasce d’età	4,5	4,5
Offrire agli insegnanti e alla scuola esperienze ricche, innovative, non disciplinari, sulle quali si potrà continuare a lavorare in classe	4,8	4,3
Offrire a genitori e bambini la possibilità di vivere insieme questa particolare e affascinante esperienza, che permetterà al bambino di crescere e all’adulto di ritornare bambino	4,5	4,3
Suscitare nei bambini e nei loro accompagnatori attenzione e atteggiamenti positivi verso l’interazione culturale, la cooperazione, il rispetto per gli altri e per l’ambiente	4,3	4,5
Avvicinare i bambini e gli adulti ai temi della scienza e della ricerca promuovendo cultura, conoscenza e nuove tecnologie	4,3	4,5
Totale (media)	4,5	4,4

Nota 1: il valore può assumere un minimo di 0 e un valore massimo di 5.

3.3.3.2 I risultati del secondo livello di stakeholder evaluation

I risultati qualitativi che emergono dal secondo livello di stakeholder evaluation (il primo focus group⁹), oltre a quelli quantitativi già visti nel paragrafo 3.3.2 relativi alla selezione e validazione delle *proxy* finanziarie, del loro valore monetario e delle percentuali di *deadweight*, *attribution* e *drop-off*, sono sintetizzabili nelle seguenti considerazioni.

“Explora - il museo dei bambini di Roma”

- è prima di tutto un’esperienza formativa innovativa di alto livello in cui tutti i beneficiari hanno avuto la possibilità di partecipare attivamente al processo di apprendimento. Questo risultato è stato possibile grazie alla cura dei contenuti proposti e all’adozione di modalità didattiche adatte alle diverse fasce d’età dei beneficiari;
- è uno spazio in cui si stimola l’interesse dei bambini a discipline come la scienza e la tecnologia attraverso esperienze pratiche e coinvolgenti.
- è uno spazio in cui i bambini sono incoraggiati a trovare soluzioni alternative e creative che li portano a sviluppare soluzioni personali e innovative.
- è uno spazio in cui si promuove l’autonomia del bambino che si immerge nell’esperienza e impara autonomamente grazie agli errori e alle scoperte.
- è un’esperienza formativa innovativa, che coinvolge anche gli insegnanti che hanno avuto l’opportunità di sperimentare nuove modalità di insegnamento, ricche e innovative, che non si

⁹ Questa rilevazione, nella fase di valutazione preliminare, è stata condotta per il tramite di un questionario.

limitano a un approccio disciplinare tradizionale, ma aprono spazi per una formazione più integrata e stimolante. Le esperienze vissute in Explora sono un valore aggiunto per il lavoro in classe che potenziano l'apprendimento e la crescita dei bambini.

- è un'esperienza che coinvolge le famiglie che hanno la possibilità di sperimentare, insieme ai propri figli, attività stimolanti e divertenti. Questa dimensione familiare ha permesso ai bambini di crescere in un ambiente di condivisione e supporto, mentre gli adulti hanno avuto l'opportunità di riscoprire il proprio spirito giocoso e tornare a una visione del mondo attraverso gli occhi di un bambino.
- è un'esperienza che va oltre la semplice acquisizione di conoscenza, infatti, oltre all'aspetto didattico, viene posta particolare attenzione alla promozione di attitudini positive verso l'interazione culturale, la cooperazione e il rispetto reciproco, nonché verso l'ambiente circostante. Questo approccio mira a formare cittadini consapevoli, aperti al dialogo e sensibili alle tematiche culturali e ambientali.
- ha offerto ai bambini la possibilità di riscoprire il museo come luogo sicuro e accogliente dove poter esprimere liberamente le proprie idee e scoprire le proprie passioni e talenti
- dimostra di essere una preziosa esperienza formativa che ha coinvolto attivamente i bambini, gli insegnanti e le famiglie, creando un ambiente stimolante e integrato. La sua capacità di andare oltre il mero insegnamento disciplinare e promuovere valori come la cooperazione, il rispetto e l'apertura culturale lo rende un modello significativo per l'istruzione e la crescita dei bambini.

3.3.3.3 Il cambiamento realizzato, l'impatto generato e il terzo livello di stakeholder evaluation

Il cambiamento realizzato, misurato tramite l'analisi dei risultati degli indicatori d'impatto, che nella fase preliminare si attestava in media a 8,25 punti (su una scala da 0 a 10) nella valutazione conclusiva si attesta a 8,13 punti e si registra per il 100% dei beneficiari complessivi che hanno partecipato alle diverse edizioni del Progetto "Explora - il museo dei bambini di Roma".

Il cambiamento significativo su tutti i temi rilevato nella fase preliminare di valutazione si conferma anche nella rilevazione conclusiva con una leggera variazione che si registra nel tema relativo a "Incoraggiare e aiutare il naturale desiderio di apprendimento che è in ogni bambino con proposte ed esposizioni stimolanti, divertenti e studiate per le diverse fasce d'età" (7,21).

Seppure con delle piccole variazioni generali in tutti i temi si conferma l'andamento della valutazione preliminare. Per il tema "Offrire agli insegnanti e alla scuola esperienze ricche, innovative, non disciplinari, sulle quali si potrà continuare a lavorare in classe" si registra un cambiamento significativo alto (8,65) così come per i temi "Offrire a genitori e bambini la possibilità di vivere insieme questa particolare e affascinante esperienza, che permetterà al bambino di crescere e all'adulto di ritornare bambino" (8,29), "Suscitare nei bambini e nei loro accompagnatori attenzione e atteggiamenti positivi verso l'interazione culturale, la cooperazione, il rispetto per gli altri e per l'ambiente" (8,28) e "Avvicinare i bambini e gli adulti ai temi della scienza e della ricerca promuovendo cultura, conoscenza e nuove tecnologie" (8,20).

Questi risultati non devono sorprendere. I punteggi, infatti, risultano molto alti su tutti i temi grazie al modello posto in essere da Explora, che si è focalizzato sul raggiungimento degli obiettivi progettuali cercando di rispondere alle esigenze dei bambini e delle famiglie. Un modello la cui centralità è nei bambini che devono essere ispirati e stimolati nella scoperta di sé e delle proprie passioni.

Alla luce di queste considerazioni e di quanto emerso nei focus group multistakeholder, i risultati in termini di cambiamento generato sono da considerarsi estremamente positivi. Tutto questo ci porta alla consapevolezza dell'esigenza di continuare a investire su questi temi, rinnovando e diffondendo in misura più capillare il progetto.

Tabella 7 – Il cambiamento realizzato rilevazione preliminare

	Totale
Incoraggiare e aiutare il naturale desiderio di apprendimento che è in ogni bambino con proposte ed esposizioni stimolanti, divertenti e studiate per le diverse fasce d'età	8,11
Offrire agli insegnanti e alla scuola esperienze ricche, innovative, non disciplinari, sulle quali si potrà continuare a lavorare in classe	9
Offrire a genitori e bambini la possibilità di vivere insieme questa particolare e affascinante esperienza, che permetterà al bambino di crescere e all'adulto di ritornare bambino	8,4
Suscitare nei bambini e nei loro accompagnatori attenzione e atteggiamenti positivi verso l'interazione culturale, la cooperazione, il rispetto per gli altri e per l'ambiente	8,57
Avvicinare i bambini e gli adulti ai temi della scienza e della ricerca promuovendo cultura, conoscenza e nuove tecnologie	8,08
Totale (media)	8,25

Nota 1: il valore può assumere un minimo di 0 e un massimo di 10.

Tabella 7.1 – Il cambiamento realizzato rilevazione conclusiva

	Totale
Incoraggiare e aiutare il naturale desiderio di apprendimento che è in ogni bambino con proposte ed esposizioni stimolanti, divertenti e studiate per le diverse fasce d'età	7,21
Offrire agli insegnanti e alla scuola esperienze ricche, innovative, non disciplinari, sulle quali si potrà continuare a lavorare in classe	8,65
Offrire a genitori e bambini la possibilità di vivere insieme questa particolare e affascinante esperienza, che permetterà al bambino di crescere e all'adulto di ritornare bambino	8,29
Suscitare nei bambini e nei loro accompagnatori attenzione e atteggiamenti positivi verso l'interazione culturale, la cooperazione, il rispetto per gli altri e per l'ambiente	8,28
Avvicinare i bambini e gli adulti ai temi della scienza e della ricerca promuovendo cultura, conoscenza e nuove tecnologie	8,20
Totale (media)	8,13

L'impatto complessivo generato, misurato tramite l'algoritmo del NeXt Impact^{®10}, che nella rilevazione preliminare registrava un valore pari 3, nella rilevazione conclusiva registra un valore pari a 2,5. Ciò significa che per ogni euro investito si realizza un beneficio pari a 2,5 euro.

Come anticipato nei paragrafi precedenti, tale impatto è stato generato in diverse dimensioni del benessere multidimensionale (Tabella 8 e 8.1) e in diversi obiettivi di sviluppo sostenibile (Tabella 9 e 9.1).

¹⁰³ L'algoritmo del NeXt Impact[®] permette la valorizzazione monetaria dei benefici generati utilizzando i seguenti elementi: la traduzione degli indicatori d'impatto in valore monetario, tramite l'utilizzo di apposite proxy finanziarie, e le relative percentuali di *deadweight*, *attribution* e *drop-off*; il numero degli effettivi beneficiari per i quali si è registrato il cambiamento; il punteggio di cambiamento per ciascun indicatore d'impatto; il coefficiente di importanza attribuita ai temi durante la *stakeholder evaluation*.

I dati della rilevazione conclusiva confermano quanto rilevato nella valutazione preliminare seppur con delle leggere variazioni sui domini relativi a “Salute”, “Paesaggio e patrimonio culturale”, “Ambiente”, “Benessere soggettivo” e “Politica e Istituzioni”.

Nonostante questo la ripartizione percentuale dell’impatto fra i domini del BES ricalca quanto emerso nella valutazione preliminare che vede il valore più alto nel dominio dell’Istruzione e Formazione (25,60%), a cui seguono il dominio “Relazioni sociali” (20,71%) “Ricerca” (18,13%), “Salute” (11,97%), “Paesaggio e patrimonio culturale” (11,36%), Ambiente (5,87%). Chiudono i domini relativi a “Benessere soggettivo”, e “Politica e Istituzioni” che si attestano su un valore di 4,63% e 1,73%.

Stesso discorso vale per quello che emerge dalla ripartizione percentuale di tale impatto fra gli SDGs che vede un incremento sull’ SDGs 10 - Ridurre le disuguaglianze. Si conferma dunque al primo posto l’Obiettivo 4 – Istruzione di Qualità al primo posto (61,67%), seguito dall’ SDGs 10 - Ridurre le disuguaglianze (15,55%), SDGs 12- Consumo e produzioni responsabili (6,75%), SDGs 9 - Imprese, innovazione e infrastrutture (6,56%) SDGs 5 - Parità di genere (3,26%), SDGs 7 - Energia pulita e accessibile (2,74%) SDGs 13 - Lotta contro il cambiamento climatico (1,80%) e SDGs 3 Salute e benessere (1,68%).

La lettura combinata di questi risultati fa emergere un quadro in cui “Explora - il museo dei bambini di Roma” rappresenta pienamente un modello capace di rispondere ai bisogni dei bambini e delle loro famiglie.

“Explora - il museo dei bambini di Roma” infatti è un museo:

- di alto livello qualitativo nell’ambito della formazione, capace, da un lato, di incrementare competenze e conoscenze, dall’altro di stimolare passioni e potenzialità dei bambini;
- di alto livello qualitativo nell’ambito dell’educazione informale capace di stimolare nei bambini il desiderio di apprendimento;
- in grado di sviluppare l’autonomia dei bambini. Attraverso esperienze interattive e coinvolgenti, i bambini sono incoraggiati a esplorare e scoprire il museo a proprio ritmo, sviluppando così un senso di indipendenza e fiducia nelle proprie capacità;
- che favorisce lo sviluppo di soluzioni creative stimolando nei bambini il pensiero laterale. Le attività proposte incoraggiano il ragionamento fuori dagli schemi convenzionali e la ricerca di soluzioni innovative per problemi e sfide presentate;
- in cui i bambini possono sperimentare, commettere errori e imparare attraverso l’esperienza;
- in cui le attività proposte contribuiscono a rafforzare la fiducia dei bambini nel loro potenziale e nella loro capacità di affrontare sfide e problemi in modo positivo;
- che fa leva sulle modalità innovative, con l’obiettivo di raggiungere un successo formativo ampio che favorisce lo sviluppo integrale della personalità in un’ottica individuale e, insieme, collettiva;
- innovativo, che costruisce relazioni significative, fornendo e rafforzando valori e modelli positivi, risultando un modello che contribuisce, da un lato, a sviluppare un senso di identità nei bambini, dall’altro, promuove atteggiamenti positivi
- che rafforza le relazioni (genitori/figli Insegnanti/alunni) come vettore di crescita non solo del bambino ma anche dell’adulto
- che promuove e potenzia la centralità del museo come spazio protetto e di riferimento per i bambini, fornendo loro un ambiente sicuro in cui sviluppare le proprie capacità;
- ispirativo per i ragazzi che si confrontano con temi, a volte distanti dalla loro realtà, ma che offrono visioni nuove e inesplorate, il che stimola la curiosità e la voglia di esplorare nuovi orizzonti;
- che promuove le capacità personali, creando un clima favorevole all’apprendimento e incentivando l’emersione e lo sviluppo delle potenzialità individuali, attraverso una serie di attività mirate e strutturate;
- di alto livello qualitativo grazie al costante aggiornamento sugli approcci educativi.

In sintesi, il Progetto "Explora - il museo dei bambini di Roma" rappresenta un'opportunità straordinaria per bambini, famiglie e docenti, in cui si integrano formazione, sviluppo personale e una visione aperta e orientata al futuro.

Questi risultati testimoniano un importante effetto leva in termini di ritorno dell'investimento, dovuto principalmente alle dinamiche e alle opportunità che "Explora- il museo dei bambini di Roma" è stato in grado di attivare sia tra i beneficiari, sia all'interno delle comunità relazionali e culturali a cui essi appartengono. Anche in questo caso non deve sorprendere la ripartizione del beneficio nei domini del BES e negli SDGs.

Quest'ultima considerazione fa emergere, ancora una volta e sotto una prospettiva di benessere multidimensionale e contributo allo sviluppo sostenibile, l'importanza di preservare i temi affrontati per non disperdere il capitale sociale, che è stato disseminato soprattutto per quanto riguarda gli aspetti connessi all'attivazione di processi di sviluppo umano.

Conseguentemente, come già evidenziato, risulta importante continuare a progettare nuove attività per nuovi beneficiari, magari ampliando l'offerta, ma anche pianificare un *upgrade* per coloro che hanno già partecipato. Questo permetterà di valorizzare ulteriormente il loro percorso e di consolidare i risultati ottenuti, garantendo un processo di apprendimento continuo e stimolante.

L'aggiornamento per i ragazzi che hanno già beneficiato del progetto potrebbe includere nuove proposte o attività, consentendo loro di continuare a crescere e a sviluppare le proprie capacità, così da massimizzare l'impatto del progetto e sfruttare appieno il potenziale dei partecipanti, consolidando nel contempo il capitale sociale e promuovendo processi di inclusione e sviluppo umano a lungo termine.

Tabella 8 - L'impatto generato e la sua ripartizione percentuale nei domini BES coinvolti nella rilevazione preliminare

	Totale
Analisi Costi-Benefici	3
Istruzione e Formazione	21,45%
Paesaggio e patrimonio culturale	9,58%
Salute	14,43%
Ricerca	20,79%
Relazioni sociali	19,53%
Ambiente	7,01%
Benessere soggettivo	5,12%
Politica e istituzioni	2,09%

Nota 1: il numero riportato nella prima riga della tabella indica il beneficio generato, tradotto tramite *proxy* finanziarie in valore monetario, per ogni euro investito.

Tabella 8.1 - L'impatto generato e la sua ripartizione percentuale nei domini BES coinvolti nella rilevazione conclusiva

	Totale
Analisi Costi-Benefici	2,5
Istruzione e Formazione	25,6%
Paesaggio e patrimonio culturale	11,36%
Salute	11,97%
Ricerca	18,13%
Relazioni sociali	20,71%
Ambiente	5,87%
Benessere soggettivo	4,63%
Politica e istituzioni	1,73%

Tabella 9 - L'impatto generato e la sua ripartizione percentuale negli SDGs coinvolti nella rilevazione preliminare

	Totale
Analisi Costi-Benefici	3
SDGs 3: Salute e benessere	2,05%
SDGs 4: Istruzione di qualità	69,32%
SDGs 5: Parità di genere;	3,68%
SDGs 7: Energia pulita e accessibile;	3,27%
SDGs 9: Imprese, innovazione e infrastrutture;	7,24%
SDGs 10: Ridurre le disuguaglianze;	4,32%
SDGs 12: Consumo e produzioni responsabili;	7,96%

SDGs 13: Lotta contro il cambiamento climatico.	2,15%
---	-------

Nota 1: il numero riportato nella prima riga della tabella indica il beneficio generato, tradotto tramite *proxy* finanziarie in valore monetario, per ogni euro investito.

Tabella 9.1 - L'impatto generato e la sua ripartizione percentuale negli SDGs coinvolti nella rilevazione conclusiva

	Totale
Analisi Costi-Benefici	2,5
SDGs 3: Salute e benessere	1,68%
SDGs 4: Istruzione di qualità	61,67%
SDGs 5: Parità di genere;	3,26%
SDGs 7: Energia pulita e accessibile;	2,74%
SDGs 9: Imprese, innovazione e infrastrutture;	6,56%
SDGs 10: Ridurre le disuguaglianze;	15,55%
SDGs 12: Consumo e produzioni responsabili;	6,75%
SDGs 13: Lotta contro il cambiamento climatico.	1,80%

Sulla base di quanto emerso fino a qui, è stato attivato il terzo livello di stakeholder evaluation con la realizzazione dell'ultimo focus group che nella fase preliminare era stato svolto per il tramite di un questionario.

Quest'ultimo elemento della valutazione d'impatto è fondamentale, in quanto in questo contesto si rileggono con un approccio multistakeholder orientato al territorio i risultati quali-quantitativi raggiunti dal progetto, alla determinazione dei quali, come abbiamo visto, i diversi stakeholder hanno già offerto un importante contributo in fase di analisi.

L'utilizzo dei driver di valutazione facilita questo processo, in quanto essi permettono di collegare i diversi elementi progettuali, esaminandoli separatamente.

Di conseguenza, il soggetto che progetta e la comunità allargata dei soggetti coinvolti, a seconda dei risultati ottenuti, ha uno schema chiaro che fa emergere i punti di forza e di debolezza funzionali per attivare una fase di ri-progettazione capace di generare un sempre più elevato valore d'impatto multidimensionale nel territorio di riferimento.

Dai risultati conclusivi del terzo livello di stakeholder evaluation, che confermano quanto rilevato nella fase preliminare, (Tabella 10 e 10.1) emerge quanto segue:

- il punteggio medio dei driver si attesta a **4,75** (su una scala da 1 a 5). Questo dato certifica una valutazione assolutamente positiva degli stakeholder, che conseguentemente ritengono, dopo un'attenta analisi del flusso complessivo e dei risultati raggiunti, che il Progetto "Explora- il museo dei bambini di Roma" abbia generato un impatto significativo, sia in termini di impostazione (rilevanza, utilità e coerenza interna), che in termini di risultati (rapporto costi/benefici, efficacia e efficienza);
- la rilevanza degli obiettivi di progetto in termini di capacità di risposta ai bisogni di partenza è pari a **4,75**. Un punteggio estremamente alto, che testimonia come il progetto abbia saputo rispondere alle esigenze dei diversi target, identificando con chiarezza gli obiettivi da raggiungere. La valutazione evidenzia come il progetto ha compreso pienamente le necessità dei destinatari e le ha affrontate in modo efficace. L'alto livello di rilevanza degli obiettivi dimostra inoltre che Explora ha colto le sfide e le opportunità presenti nel contesto di riferimento, adattandosi alle esigenze specifiche dei partecipanti. Questa capacità di adattamento è un elemento fondamentale per il successo di qualsiasi iniziativa, poiché consente di massimizzare l'impatto e l'efficacia delle azioni intraprese;
- la coerenza interna fra gli obiettivi identificati e le azioni implementate per il loro raggiungimento è pari a **5**. Le azioni sono state progettate per raggiungere gli obiettivi prefissati. Di conseguenza, non si registra alcuna frattura tra la fase teorica e la fase pratica del progetto. Tale elemento permette di concludere che la progettazione di "Explora- il museo dei bambini di Roma" è stata ben coordinata, gestita e condivisa in tutte le sue fasi;
- l'analisi costi/benefici data dal rapporto fra la valorizzazione economica degli impatti generati e l'investimento del progetto è pari a **3,75**. Il punteggio positivo denota la capacità del Progetto di aver generato impatti che superano, sul profilo economico, gli investimenti fatti;
- l'utilità data dall'impatto complessivo generato in risposta al bisogno di partenza è pari a **4,25**. Questo dato non lascia spazio a equivoci: è riconosciuta in maniera piena e condivisa l'utilità del Progetto "Explora- il museo dei bambini di Roma" come strumento fondamentale e capace, tramite le azioni implementate, di rispondere ai bisogni dei beneficiari coinvolti, non solo in senso diretto, ma anche indiretto, allargando l'impatto anche alle comunità di appartenenza dei soggetti che hanno partecipato;
- l'efficacia data dal rapporto fra l'impatto generato e gli obiettivi prefissati è pari a **3,75**. Un punteggio assolutamente positivo che testimonia la coerenza con quanto già ampiamente descritto nel raggiungimento degli obiettivi e delle ricadute positive di progetto, intenzionali e non;
- l'efficienza del capitale investito in relazione al numero di beneficiari per i quali si è generato il cambiamento è pari a **4,25**. Un punteggio assolutamente positivo che testimonia l'alta rispondenza tra cambiamento generato e capitale investito.

Tabella 10 - Stakeholder evaluation rilevazione preliminare

Driver	Punteggio
Rilevanza	4,33

Coerenza Interna	4,17
Rapporto Benefici/Costi	4,33
Utilità	4,50
Efficacia	4,33
Efficienza	4,33
Totale (media)	4,33

Tabella 10 - Stakeholder evaluation rilevazione conclusiva

Driver	Punteggio
Rilevanza	4,75
Coerenza Interna	5
Rapporto Benefici/Costi	3,75
Utilità	4,25
Efficacia	3,75
Efficienza	4,25
Totale (media)	4,75

Agli elementi sui quali lavorare per migliorare ulteriormente le performance appena riportate, indicati nella fase preliminare di rilevazione, si aggiungono quelli evidenziati dagli stakeholder coinvolti nella rilevazione conclusiva e sono riconducibili alle seguenti indicazioni:

- Lavorare maggiormente sugli educatori per far percepire l'importanza del lavoro che svolgono. Far riconoscere l'importanza della loro missione e del loro contributo alla crescita culturale dei bambini può aumentare la loro motivazione e il senso di appartenenza.
- Espandersi in altre città, questo significherebbe raggiungere un pubblico più ampio e diversificato. Una presenza su scala nazionale contribuirebbe a uno sviluppo umano su ampia scala.
- Explora, sebbene sia principalmente rivolto ai bambini, dovrebbe coinvolgere maggiormente la fascia adulta incoraggiando la partecipazione attiva e consapevole degli accompagnatori, genitori e insegnanti.
- Explora dovrebbe aprirsi anche a fasce d'età più grandi, adolescenti, per non disperdere quanto fatto.
- Incrementare l'offerta laboratoriale durante i weekend per permettere a un maggior numero di famiglie di partecipare.

- Prevedere sconti o tariffe agevolate per famiglie a basso reddito o per gruppi socialmente svantaggiati, al fine di garantire l'accesso a un pubblico più ampio.

Infine, è utile sottolineare come i diversi stakeholder coinvolti nei momenti di evaluation abbiano manifestato il proprio apprezzamento per il processo di valutazione adottato con il NeXt Impact® da “Explora - il museo dei bambini di Roma”, poiché nonostante le difficoltà di analizzare le ricadute a lungo termine il coinvolgimento sistematico nell’iter valutativo permette sin da subito di implementare azioni migliorative, che mirano a potenziare l’impatto, seppur già positivo, di Explora.

La Figura 3 offre un quadro di sintesi dei risultati conseguiti in termini d’impatto e rappresenta il punto di partenza per la riprogrammazione di Explora - il museo dei bambini di Roma.

Figura 3 – Sintesi dell’impatto di Explora - il museo dei bambini di Roma rilevazione preliminare

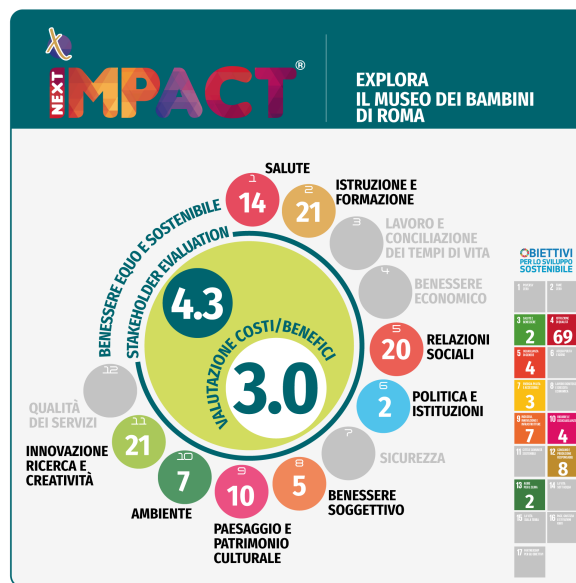
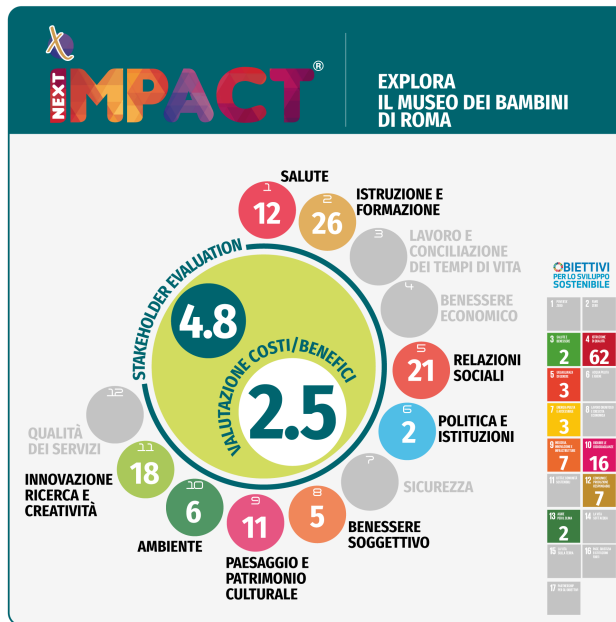


Figura 3.1 – Sintesi dell’impatto di Explora - il museo dei bambini di Roma rilevazione conclusiva



4. Sostenibilità e benessere, l'impatto degli exhibit di Explora

	Exhibit	SDGS	BES
Un mare di creatività	ACQUARIO DIGITALE	GOAL 14: VITA SOTT'ACQUA	Ambiente
Steam	SFIDA STEM	GOAL 9: IMPRESE, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE	Innovazione ricerca e creatività
Feed Your Emotion	FEED YOUR EMOTION (LIBERTY)	GOAL 4: ISTRUZIONE DI QUALITÀ	Istruzione e Formazione
Mercato	MERCATO_PANETTERIA	GOAL 12: CONSUMO E PRODUZIONE RESPONSABILI	Ambiente
	MERCATO_BANCO FRIGO		
	MERCATO_GASTRONOMIA		
	MERCATO_SCAFFALI ALIMENTARI DETERSIVI		
	MERCATO_FRUTTA E VERDURA		
	MERCATO_CHE COS'E' LA FILIERA_PICCOLI		
	MERCATO_CHE COS'E' LA FILIERA_GRANDI		
	MERCATO_CHE COS'E' LA FILIERA_PICCOLI		
MERCATO_CASSA			
Missione Explora	MISSIONE EXPLORA	GOAL 4: ISTRUZIONE DI QUALITÀ	Istruzione e Formazione
Caccia al tesoro	CACCIA AL TESORO	GOAL 9: IMPRESE, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE	Innovazione ricerca e creatività

Missione Me	MISSIONE ME: GUARDA DENTRO DI TE (SPECCHI)	Goal 3: SALUTE E BENESSERE	Salute
	MISSIONE ME: SISTEMA CIRCOLATORIO		
	MISSIONE ME: APPARATO DIGERENTE (O' SCURREGGIONE)		
	MISSIONE ME: IN CARNE E OSSA (PORO PINO)		
Gioco di squadra	ECONOMIA CIRCOLARE TOTEM	GOAL 12: CONSUMO E PRODUZIONE RESPONSABILI	Ambiente
	ECONOMIA CIRCOLARE PRODUZIONE RIFABBRICAZIONE		
	ECONOMIA CIRCOLARE DISTRIBUZIONE (CULLETTE)		
	ECONOMIA CIRCOLARE CONSUMO RIUTILIZZO (CYCLETTE)		
	ECONOMIA CIRCOLARE RACCOLTA (RUOTA)		
	ECONOMIA CIRCOLARE RICICLO (GALTON)		
	ECONOMIA CIRCOLARE PROGETTAZIONE (VITI ARCHIMEDE 1-2)		
Incontri di Forme	INCONTRI DI FORME	GOAL 9: IMPRESE, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE	Innovazione ricerca e creatività
Economiamo	ECONOMIAMO BILANCIA	GOAL 4: ISTRUZIONE DI QUALITÀ	Istruzione e formazione
	ECONOMIAMO REGISTRAZIONE 1 - 2		
	ECONOMIAMO TOTEM FEDUF_IBI LORENZINI_BNL_TOYOTA		

	<p>ECONOMIAMO OFFICINA</p> <p>ECONOMIAMO MUSICA</p> <p>ECONOMIAMO RICERCA</p> <p>ECONOMIAMO SPORT</p> <p>ECONOMIAMO BANCA</p> <p>ECONOMIAMO TEMPO LIBERO_BILIARDINO</p> <p>ECONOMIAMO LOGISTICA</p> <p>ECONOMIAMO CODING</p>		
Pesi e misure	<p>PESI E MISURE - BILANCIAMI</p> <p>PESI E MISURE - CHE QUANTO SEI?</p> <p>PESI E MISURE - CHE SCARPA SEI?</p> <p>PESI E MISURE - 1 MC</p>	GOAL 9: IMPRESE, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE	Innovazione ricerca e creatività
Alluminio materiale prezioso	ALLUMINIO MATERIALE PREZIOSO - SEDUTE	GOAL 11: CITTÀ E COMUNITÀ SOSTENIBILI	Ambiente
Piccoli esploratori	AREA 0-3	GOAL 4: ISTRUZIONE DI QUALITÀ	Istruzione e Formazione
Kitchen	LA CUCINA	GOAL 12: CONSUMO E PRODUZIONE RESPONSABILI	Ambiente
Giostra solare	GIOSTRA SOLARE	GOAL 7: ENERGIA PULITA E ACCESSIBILE	Ambiente
Tana, gusci e case	<p>TANE GUSCI CASE ALBERO</p> <p>TANE GUSCI CASE CASTORO</p> <p>TANE GUSCI CASE CHIOCCIOLA</p> <p>TANE GUSCI CASE TARTARUGA</p> <p>TANE GUSCI CASE UOVO</p>	GOAL 14: VITA SOTT'ACQUA	Istruzione e formazione

A me gli occhi	A ME GLI OCCHI - ESPERIENZE DI VISIONE	GOAL 9: IMPRESE, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE	Innovazione ricerca e creatività
	A ME GLI OCCHI - ILLUSIONI OTTICHE		
Ingranaggi	RUOTE IN MOVIMENTO	GOAL 9: IMPRESE, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE	Innovazione ricerca e creatività
Arrivano i pompieri	ARRIVANO I POMPIERI!	GOAL 4: ISTRUZIONE DI QUALITÀ	Istruzione e Formazione
Fontana	FONTANA - POMPE, IDRAULICO, TRAVASI	GOAL 9: IMPRESE, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE	Innovazione ricerca e creatività
Totem Disostruzione	TOTEM DISOSTRUZIONE	GOAL 3: SALUTE E BENESSERE	Salute
PFU	PFU	GOAL 12: CONSUMO E PRODUZIONE RESPONSABILI	Ambiente
Prossima fermata Explora	FRECCIAROSSA 1000_SIMULATORE	GOAL 7: ENERGIA PULITA E ACCESSIBILE	Ambiente
Che forza il vento	ANEV CHE FORZA IL VENTO	GOAL 7: ENERGIA PULITA E ACCESSIBILE	Ambiente
Plastica Preziosa	PLASTICA PREZIOSA	GOAL 12: CONSUMO E PRODUZIONE RESPONSABILI	Ambiente
Pesca sostenibile	PESCA SOSTENIBILE	GOAL 12: CONSUMO E PRODUZIONE RESPONSABILI	Ambiente
	PESCA SOSTENIBILE		
Made in Explora	MADE in EXPLORA	GOAL 9: IMPRESE, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE	Innovazione ricerca e creatività
Laboratorio Carta	LABORATORIO CARTA	GOAL 12: CONSUMO E PRODUZIONE RESPONSABILI	Ambiente
Pari	PARI - REGISTRAZIONE 1 E 2	GOAL 5: PARITÀ DI GENERE GOAL 10: RIDURRE LE DISUGUAGLIANZE	Politica e istituzioni
	PARI - STEREOTIPI: NON PIANGERE COME UNA BAMBINA		
	PARI - STEREOTIPI: TUTTI PENSANO CHE...QUESTIONE DI PERCEZIONE		

	<p>PARI - STEREOTIPI: DOVE PENSI DI ARRIVARE? ARRAMPICATA</p> <p>PARI - STEREOTIPI: TIPI SENZA STEREOTIPI: VERO O FALSO?</p> <p>PARI - STEREOTIPI: CHI È IL PIÙ VELOCE? RIFLESSI</p> <p>PARI - UGUAGLIANZA E UNICITÀ: MESSAGGIO IN CODICE</p> <p>PARI - UGUAGLIANZA E UNICITÀ: UGUALI E DIVERSI</p> <p>PARI - DIRITTI E DOVERI: SCEGLI COSA VUOI IMPARARE</p> <p>PARI - DIRITTI E DOVERI: AI BLOCCHI DI PARTENZA</p> <p>PARI - CONSIGLI PER CRESCERE_TOTEM</p>		
Rai, Radio Kids	RAI, RADIO, KIDS	GOAL 9: IMPRESE, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE	Innovazione ricerca e creatività
Explora 18	<p>EXPLORA 18_URLA</p> <p>EXPLORA 18_WOW!</p> <p>EXPLORA 18_OMBRE COLORATE</p> <p>EXPLORA 18_CON LE MANI</p> <p>EXPLORA 18_I COLORI DELLA NATURA</p> <p>EXPLORA 18_ARMADIO COLORE</p> <p>EXPLORA 18_ROSSO GIALLO BLU (TANGRAM)</p> <p>EXPLORA 18_EXPLORA LA STORIA</p>	GOAL 9: IMPRESE, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE	Innovazione ricerca e creatività

	EXPLORA 18_COSTRUISCI IL TUO MUSEO		
	EXPLORA 18_CALEDOSCOPIO		
Marble Machine	MARBLE MACHINE	GOAL 9: IMPRESE, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE	Innovazione ricerca e creatività
Facciamo carta	FACCIAMO CARTA	GOAL 12: CONSUMO E PRODUZIONE RESPONSABILI	Ambiente
Come girano le ruote	COME GIRANO LE RUOTE	GOAL 4: ISTRUZIONE DI QUALITÀ	Istruzione e Formazione
Tubi parlanti	TUBI PARLANTI	GOAL 9: IMPRESE, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE	Innovazione ricerca e creatività

Appendice 1. - Il NeXt Index® ESG

NeXt Index® ESG

Il **NeXt Index® ESG** è un living index che permette alle imprese e alle start up di passare dalla rendicontazione non finanziaria al posizionamento all'interno di un rating ESG, un elemento indispensabile per aumentare le possibilità di accesso al sistema finanziario e al sistema assicurativo.

Il **NeXt Index® ESG** si compone di quattro elementi valutativi: il NeXt Index®, l'analisi di materialità; i fattori chiave e la valutazione dei rischi (passati e futuri) ad essi associati, anche in relazione al contesto territoriale; le controversie in ambiti ESG.



Il punto di partenza del percorso del NeXt Index® ESG è la compilazione del Questionario di Autovalutazione Partecipata 2.0 di NeXt Economia, strumento di rendicontazione non finanziaria per il calcolo del NeXt Index®. L'obiettivo del QAP2.0-NeXt è di rendicontare la capacità del soggetto di generare benessere multidimensionale, attraverso l'attivazione di processi di sviluppo sostenibile costruiti in una logica di rete.



Il QAP2.0-NeXt si articola in sei aree di valore: 1) l'azienda e il governo dell'organizzazione; 2) Le persone e l'ambiente di lavoro; 3) I rapporti con i cittadini/consumatori; 4) La catena di fornitura; 5) I comportamenti verso l'ambiente naturale; 6) I comportamenti verso la comunità locale. Le aree sono articolate, a loro volta, in 5 indicatori ciascuna, per un totale di 30 indicatori oggettivi, ciascuno dei quali è collegato a un dominio BES e a un SDGs prioritario di riferimento.

Al punteggio del NeXt Index® viene poi sottratto il livello di rischi e controversie ESG, ottenendo così il punteggio finale del NeXt Index® ESG (su una scala da 0 a 100).

I risultati del **NeXt Index® ESG** sono sintetizzati nel cruscotto riportato di seguito e il punteggio così ottenuto permette di classificare l'azienda all'interno di un **rating ESG**, così come illustrato nella figura seguente.

NeXt Index® ESG		
NeXt Index® ESG 92-100	AAA	Impresa Sostenibile
NeXt Index® ESG 86-91	AA	
NeXt Index® ESG 76-82	A	Impresa Sostenibile con avviati processi di miglioramento della sostenibilità
NeXt Index® ESG 68-75	BBB	
NeXt Index® ESG 60-67	BB	Impresa non sostenibile
NeXt Index® ESG 45-59	B	
NeXt Index® ESG 30-45	CCC	
NeXt Index® ESG 15-28	CC	
NeXt Index® ESG 0-14	C	

5. Crediti

La Valutazione di impatto di Explora Il Museo dei Bambini di Roma

I lavori di studio e redazione sono stati coordinati da Leonardo Becchetti, Professore Ordinario di Economia Politica presso l'Università degli Studi di Roma Tor Vergata e Presidente del Comitato Tecnico Scientifico di NeXt Economia.

Il report è curato da NeXt – Nuova Economia Per Tutti APS ETS, una rete di 44 realtà rappresentative della società civile, che collaborano attivamente alla realizzazione di tutte le attività di NeXt. Di seguito l'elenco in ordine alfabetico: ACLI Nazionale, ADICONSUM, ADiGE Associazione Azionisti Dipendenti, Altromercato, Auser Nazionale, ADOC Nazionale, AIPEC Associazione Italiana Imprenditori per un'Economia di Comunione. Anima per il Sociale nei Valori d'Impresa, AOI Associazione ONG Italiane, ARCI, Banca Popolare Etica, CGIL Confederazione Generale Italiana del Lavoro, CISL Confederazione Italiana Sindacati Lavoratori, Cittadinanzattiva onlus, Confcooperative Confederazione Cooperative Italiane, CSVnet Associazione dei Centri di Servizio per il Volontariato, CVX Italia, Earth Day Italia, ERShub, Fairtrade Italia Società Cooperativa, Federcasse BCC – Banche di Credito Cooperativo, Federconsumatori Nazionale, FIM CISL – Federazione Italiana Metalmeccanici, First Social Life ETS, FLAEI CISL Federazione Lavoratori Aziende Elettriche Italiane, Fondazione Èbbene, Fondazione Lanza, Fondazione Fiba, Fondazione Sodalitas, Forum Nazionale Terzo Settore, Impronta Etica, Istituto Maria Ausiliatrice, Kyoto Club, Legacoop Lega Nazionale Cooperative e Mutue, Legambiente Nazionale, Lidia di Vece, Movimento Consumatori, PEFC Italia - Programme for the Endorsement of Forest Certification schemes Italia, Transparency International Italia – TII, UCID, UIL Unione Italiana del Lavoro, Università degli Studi di Roma Tor Vergata, Università Telematica Unitelma Sapienza, Vita Società Editoriale S.p.A.

MUSEO DEI BAMBINI SOCIETÀ COOPERATIVA SOCIALE



WWW.MDBR.IT