



Mostrami S.r.l - Impresa Sociale

Progetto DigitalizzaMI 2.0

per il bando “Non uno di meno: benessere a scuola”
di Fondazione Comunitaria Nord Milano

WHY - Contesto del Progetto

Il progetto “DigitalizzaMI 2.0” nasce dalla consapevolezza delle seguenti problematiche sul fronte educativo e occupazionale che in Italia minacciano un efficace inserimento dei giovani nel mondo del lavoro in ambito digitale e imprenditoriale:

1. Digital gap in Italia, nonostante una crescente importanza delle digital skills.

Nonostante la crescente importanza delle competenze digitali sia nella quotidianità sia in ambito imprenditoriale, secondo uno studio condotto da McKinsey nel 2020, l'Italia si posiziona per ultima ossia al 28° posto nella classifica europea in merito alla diffusione delle digital skills. E' dunque fondamentale, soprattutto per i giovani, imparare a sfruttare a pieno tutte le potenzialità di questo nuovo e potentissimo canale.

WHY - Contesto del Progetto

2. Limitati approfondimenti formativi in materie digitali e del mondo del fare impresa.

Fin dai primi anni delle scuole superiori, i ragazzi iniziano a definire le proprie preferenze circa il proseguimento del loro percorso di studi in università e il mondo del lavoro in gran parte sulla base dell'interesse maturato verso le materie affrontate nel contesto scolastico. Il fatto che i programmi educativi delle scuole superiori riservino ancora uno spazio limitato alle materie digitali e d'impresa, nonostante la loro crescente importanza, rischia di penalizzare i giovani ragazzi in questa delicata fase di orientamento, privandoli di stimoli e di esperienze formative arricchenti che potrebbero decisive nello sviluppo di un interesse verso questi ambiti.

WHY - Contesto del Progetto

3. Riduzione delle opportunità formative per i/le ragazze.

L'emergenza sanitaria da COVID-19 ha limitato le opportunità educative dei ragazze/i. In particolare, sono venute meno le occasioni di lavorare in gruppo in un contesto che possa formare i ragazzi non solo da un punto di vista contenutistico, ma anche da un punto di vista motivazionale e relazionale.

WHY - Contesto del Progetto

4. Disoccupazione giovanile, aggravata dalla crisi economica post Covid-19.

L'Italia ad oggi ha il tasso di occupazione giovanile più basso a livello europeo (56,3%, contro una media Ue del 76% nella fascia 25-29 anni) e il più alto tasso di giovani che non studiano e non lavorano (NEET) (29,7% versus media Ue 16,6%). A causa della crisi economica e lavorativa emersa a seguito dell'emergenza Covid-19, tanti giovani studenti che stanno terminando i propri studi troveranno sempre più difficoltà nell'accedere al mercato del lavoro, alimentando il fenomeno NEET (giovani under 35 che non studiano e non lavorano).

WHY - Contesto del Progetto

5. Progressivo frantumarsi dei legami sociali all'interno delle comunità e di un equilibrio sostenibile. Oltre a dinamiche economiche e sociali che ampliano sempre più le disparità all'interno dei centri urbani, anche l'utilizzo quotidiano delle piattaforme social e dei canali digitali rischia di allentare il legame, soprattutto dei giovani, con il territorio e la comunità locale che li circonda.

WHY - Obiettivi del Progetto

1. fornire agli adolescenti delle competenze negli ambiti di digital management e dell'avvio e gestione d'impresa, per stimolare il loro interesse verso queste aree, ed aiutarli ad avere maggiore consapevolezza nelle future scelte professionali. F
2. creare un'occasione d'incontro in cui i ragazzi possano confrontarsi e dare spazio alle proprie idee, in una fase in cui le opportunità costruttive di scambio sono limitate;
3. generare benefici sociali e psicologici, per aiutare i ragazzi e le ragazze a crescere anche a livello motivazionale (empowerment) e relazionale, imparando a lavorare in gruppo e affidando loro task di responsabilità;



WHY - Obiettivi del Progetto

4. contribuire a ridurre il digital gap del nostro territorio: ampliare indirettamente, attraverso le abilità acquisite dai giovani partecipanti, l'alfabetizzazione digitale di una popolazione molto più ampia. Infatti, sono soprattutto i giovani ad essere i migliori potenziali "divulgatori" di competenze e conoscenze digitali verso la propria rete di contatti;

5. rinforzare il legame dei giovani con la propria comunità e territorio locale attraverso un utilizzo sostenibile delle nuove tecnologie digitali: i ragazzi possono essere oggi cittadini attivi e responsabili anche nello spazio digitale, rendendolo un luogo di condivisione comunitaria e di divulgazione, ad esempio per accrescere la consapevolezza circa le urgenti problematiche ambientali e dunque favorire un'azione concreta da parte della comunità.

WHO - Destinatari

- Il progetto “DigitalizzaMI 2.0” si rivolge agli studenti di età compresa tra i 16 e i 19 anni dei Comuni dell’area metropolitana di Milano Nord. L’iniziativa sarà avviata in alcuni istituti superiori situati in quest’area e aperta a tutti i gli studenti frequentanti gli ultimi tre anni della scuola secondaria di secondo grado.
- L’iscrizione è aperta a tutti gli studenti interessati del triennio, indipendentemente dalla classe di appartenenza.

WHAT - Progetto DigitalizzaMI

2.0

Ambito del bando “Non uno di meno: benessere a scuola”: Prevenire il fenomeno dei NEET attraverso il sostegno di interventi di rivalutazione dei percorsi scolastici e di orientamento verso percorsi formativi alternativi + Sostenere percorsi di educazione inclusiva, favorendo attività a contatto con il contesto ambientale.

La nostra proposta:

Il progetto “DigitalizzaMI 2.0” vuole essere un percorso formativo gratuito per stimolare la curiosità e le competenze dei ragazzi tra i 16 e i 19 anni verso il *mondo del fare impresa* e del *digital management*, attraverso una modalità mista che integra lezioni, workshop di approfondimento tenuti da formatori esperti. Allo stesso tempo, vuole spingere i giovani a mettere queste nuove competenze a servizio della comunità locale, creando uno spazio digitale di condivisione per favorire la valorizzazione del patrimonio culturale e ambientale del territorio, per promuoverne la sostenibilità.

WHAT - Progetto DigitalizzaMI

Per raggiungere questi obiettivi, il progetto prevede tre tipi di attività che si svolgeranno nell'arco di 6 mesi, tra gennaio e giugno 2021, in *orario extrascolastico*

1. INCONTRI
FORMATIVI
con esperti per
acquisire
conoscenze in
ambito digital e
d'impresa

CONOSCENZA

2. WORKSHOPS
per applicare
concretamente le
nozioni teoriche e
mettersi in gioco,
lavorando in team

COMPETENZA

3. CREAZIONE di un
sito web e di
contenuti digitali e
culturali che
valorizzino il
patrimonio culturale e
ambientale locale

CONDIVISIONE e
RESPONSABILITA'

HOW - Incontri Formativi

Gli incontri formativi, tenuti da esperti per i ragazzi che aderiranno all'iniziativa presso le scuole coinvolte, affronteranno le seguenti tematiche:

1. Web marketing, web design & content management: per scoprire come creare, promuovere e gestire un sito online, per esplorare le nuove frontiere del mondo digitale e per imparare a creare contenuti online efficaci;
2. Project management: per capire come trasformare le proprie idee in progetti concreti e ben strutturati partendo dall'ideazione e arrivando all'implementazione e al controllo dei risultati;
3. Start-up e growth hacking: per conoscere le dinamiche del mondo delle start-up e del growth hacking, passando per i concetti di lean prototyping, definizione dei MVP, business model canvas ecc.
4. Sicurezza informatica e cybersecurity: per imparare a proteggere le proprie attività online e scoprire le dinamiche fondamentali di cybersecurity.

HOW - Workshops

Ogni modulo prevederà degli incontri strettamente laboratoriali in cui i partecipanti saranno supervisionati dagli esperti e lavorando in team, diventeranno protagonisti per sperimentare attivamente i concetti appresi e dare spazio alle proprie idee,

Esempi delle attività laboratoriali previste:

1. Web marketing, design & content management: creazione e gestione di un sito online attraverso la piattaforma WordPress, e creazione di contenuti social efficaci da caricare sul sito;
2. Project management: planning di un evento;
3. Start-up e growth hacking: progettare il lancio di una start-up;
4. Sicurezza informatica e cybersecurity: simulazione di attività e sviluppo di precauzioni per la cybersecurity.

HOW - Sito web e Condivisione

I workshops confluiranno nella creazione di un sito web e di contenuti digitali di tipo artistico e culturale (video, foto, interviste, articoli etc.) da caricare sullo stesso. Il sito vuole diventare una piattaforma di condivisione e dialogo con la comunità locale (i cittadini del Comune in cui la scuola risiede). I contenuti infatti saranno prodotti in un'ottica di:

- *Storytelling*: valorizzazione del patrimonio artistico, culturale e ambientale locale;
- *Divulgazione*: sensibilizzazione sulle problematiche ambientali che riguardano il territorio e condivisione di best practices su come contribuire ad affrontarle come comunità.

Per aumentarne la visibilità e la fruizione da parte dei cittadini, il sito sarà promosso attraverso un'attività di social media marketing.

WHERE?

Gli incontri si svolgeranno presso gli istituti scolastici coinvolti.

WHEN?

Il progetto si svolgerà in due cicli, ognuno di durata di 4 mesi:

- in una prima scuola tra febbraio e maggio 2021
- in una seconda scuola tra settembre e dicembre 2021

con una frequenza di circa *3 o 4 incontri mensili di un'ora e mezza*, con cadenza settimanale da tenersi nel pomeriggio, in orario extra scolastico. L'incontro sarà alternativamente dedicato a lezioni teoriche o workshop.

HOW - Risk Management

Per rispettare le linee guida anti-Covid, prenderemo le seguenti misure di sicurezza:

- All'interno dello spazio, posizioneremo le sedute ad una adeguata distanza le une dalle altre. Inoltre, le attività laboratoriali saranno progettate in modo tale da non implicare un contatto fisico tra i partecipanti.
- Le attività saranno svolte in piccoli gruppi, divisi in diverse stanze in una dimensione compatibile con il mantenimento della distanza di sicurezza.
- Inviteremo i partecipanti a presentarsi muniti di mascherina. Qualora non ne fossero provvisti, provvederemo noi a fornirle, avendo cura di tenerne un numero adeguato in riserva a disposizione per l'attività.

HOW - Risk Management

In caso di un altro lockdown, il progetto potrà essere svolto online nelle seguenti modalità:

- le lezioni online saranno erogate online in modalità di smart-learning tramite Zoom (o piattaforme simili);
- le attività laboratoriali saranno riconvertite in modalità di smart-working, mantenendo il più possibile il livello d'interazione che sarebbe stato generato offline. Sarà mantenuta la metodologia del lavoro di gruppo, chiedendo ai diversi team di svolgere dei task in maniera collaborativa, creando delle stanze dedicate su Zoom. I passaggi pratici fondamentali saranno illustrati in modalità di condivisione schermo dal docente, in modo che possano essere replicate; allo stesso tempo, dei tutor saranno a disposizione, anche per incontri online individuali, per chiarire ogni dubbio;
- il sito web potrà essere creato e gestito senza problemi a distanza.