

05	INTRODUZIONE	112	LIFE EDUCATION
09	INTERVISTA AL PRESIDENTE	116	PROGETTO GINA
10	VALORI	127	PLAN YOUR FUTURE
15	IL PROGETTO EDULIFE	136	RECYCLE LAB
18	STRUTTURA, ORGANIGRAMMA E STAFF	144	PROGETTO TAG
23	ANALISI DI MATERIALITÀ	153	R(EVOLUZIONE)
26	ANALISI DELL'IMPATTO	160	FUORI GIOCO
35	311 VERONA	163	SCALE UP
44	37100	165	FUTURE LAB ACADEMY
58	BELL'IMPRESA	168	LAWWORD
66	ENSURE	172	SI FA SCUOLA
72	FABSCHOOL	175	TSM
84	JOBGYM (FUTURO LAVORO)	178	POLITICHE DI SVILUPPO FUTURO
92	ITS ACADEMY	179	STRUMENTI PER L'INVIO DI FEEDBACK
104	KMO	179	TABELLA DI RAGCORDO

FONDAZIONE EDULIFE ETS

Sede in VERONA - LUNGADIGE GALTAROSSA, 21
 Codice Fiscale n. 93223290235
 Partita IVA: 04474930239
 R.E.A.: VR423434

La Fondazione è un Ente del Terzo Settore ai sensi del D.lgs. 3 luglio 2017 n. 117

Socio unico fondatore della Fondazione, è la società Edulife S.p.A.

**AREE GEOGRAFICHE
 IN CUI OPERA LA
 FONDAZIONE**

La Fondazione ha operato nel 2021 principalmente nel territorio comunale e nella provincia di Verona. Diversi progetti sono stati estesi alle altre provincie della Regione Veneto e alcuni progetti sono stati svolti con la collaborazione di partner pubblici o privati in altre regioni italiane, come la Regione Friuli-Venezia Giulia. Alcuni progetti, specialmente quelli legati a piattaforme come Plan Your Future oppure in generale alla produzione e messa a disposizione di contenuti online hanno avuto fruizione nazionale. Si rimanda alla scheda di ciascun progetto per approfondimenti.

**IMPATTO INDIRETTO DI
 FONDAZIONE EDULIFE**

Cosa vuol dire impatto indiretto? Significa che la Fondazione non eroga direttamente dei servizi in questi luoghi, ma collabora con partner attivi direttamente sui territori e contribuisce alla generazione di valore

Attraverso la collaborazione con Yizhong-Edulife, società facente parte della vision comune del Progetto Edulife, la Fondazione contribuisce a generare impatto nella provincia di Zhejiang, dove ha sede attualmente la Yizhong-Edulife e altre province o metropoli della Cina, inclusa la capitale Pechino (per saperne di più si veda il capitolo "Progetto Cina")

Periodo: 1° gennaio 2022 - 31 dicembre 2022
 Il ciclo di bilancio sociale è annuale.

Contatti:
g.martari@fondazioneedulife.org
riccardo.tessari@univr.it
giorgio.mion@univr.it

**Bilancio sociale
 predisposto ai
 sensi dell'art.
 14 del decreto
 legislativo n.
 117/2017**

IL NOSTRO PERCORSO

Da quando siamo partiti
ne abbiamo fatta di strada!
Ecco uno sguardo indietro
alle pietre miliari della nostra
Fondazione, anno per anno:

2009

Piergiuseppe Ellerani pubblica "Il Ciclo del Valore", il risultato della sua ricerca scientifica da cui nasce Fondazione Edulife

2011

Nascita Fondazione Edulife

2011

Presentazione alla Gran Guardia del Ciclo del Valore

2012

Due sessioni di ETE (Edulife Travel Education) scambio culturale Occidente-Oriente

2014

Nascita del progetto PYF

2016

Rigenerati 1500 mq dell'area Galtarossa - Lancio dello spazio 311 Verona

2017

Progetto Coliving porta i primi "digital nomads" a Verona presso il 311

2017

Prototipazione e lancio del format di specializzazione Futuro Lavoro

2017

Partnership strategica con ITS Academy LAST e apertura del primo ITS Digital

2017

La partnership tra Fondazione Edulife e Zhejiang Yizhong Education progetta un luogo di aggregazione in Cina sul modello del Learning Accelerator 311

2018

Attivazione dell'Osservatorio Scientifico sui progetti in essere a cura di Pier Giuseppe Ellerani

2018

Approvato il nuovo statuto della Fondazione

2019

Prendono il via le attività del progetto TAG e arrivano i primi risultati: sono straordinari. Più di 500 giovani coinvolti, 53 iniziative finanziate durante l'anno, più di 50 stakeholders progettuali durante l'anno.

2019

Inizia il percorso di progettazione europea: arriva Life Education il primo partenariato sulla linea E+

2019

Progetto Oh - Opportunity Hub consente alla Fondazione Edulife di sperimentarsi nella formazione e accompagnamento di NEET

2020

La Fondazione apre la 30° edizione della Fiera dell'orientamento Job&Orienta

2020

Recycle LAB, progetto finanziato dal Ministero della Famiglia, inizia la progettazione di strumenti di educazione ambientale sugli obiettivi di sostenibilità 2030

2020

Astrostem - portiamo un gruppo di ragazze delle medie sulla luna per rafforzare le competenze STEM e immaginare carriere scientifiche

2021

37100LAB rigeneriamo 200mq nel quartiere B.go Roma per attuare uno spazio per la transizione digitale dei cittadini

2021

Fabschool portiamo il modello di apprendimento dei fablab nelle scuole di 5 province italiane

2021

Esce il secondo volume della collana 311 Fondazione Edulife: Talentuosità implicite innovazioni esplicite, biografia di un imprenditivo dell'innovazione sociale di Antonello Vedovato

2022

Plan Your Future viene adottato da Regione FVG come strumento ufficiale di orientamento

2022

Fondazione Edulife partecipa al percorso di politiche giovanili TAG che coinvolge 37 comuni ad ovest di Verona

Nasce la Collana editoriale 311 Fondazione Edulife con Armando Editore, il primo volume pubblicato è la ricerca del Prof. Ellerani sulla nascita di 311: Capability Ecosystem: L'ecosistema per l'innovazione e la formazione. Dal coworking al contesto di capacitazione.

METODOLOGIA

La Fondazione garantisce che tutte le procedure di controllo interno sono state rispettate al fine di produrre un bilancio sociale professionale e attendibile.

Il Coordinatore **GIANNI MARTARI** ha svolto il ruolo di indirizzo, nonché di pianificazione strategica alla luce dei risultati ottenuti.

Il Presidente della Fondazione **ANTONELLO VEDOVATO** ha controllato il buon andamento del processo.

La parte economica riprende la relazione di gestione e il bilancio di esercizio a cura del commercialista **CARLO SELLA**.

Il processo di verifica dei dati e l'introduzione di innovazioni in termini di analisi della materialità e mappatura dell'impatto sono state seguite dal team interno al Dipartimento di Management dell'Università di Verona, coordinato dal prof. **GIORGIO MION**. Questo grazie all'ingresso di Fondazione Edulife all'interno di **ADOA VERONA** (Associazione Diocesana Opere Assistenziali Verona) che da più di 4 anni collabora con l'Università di Verona per i processi di rendicontazione di impatto dei propri associati.

La parte grafica è stata curata da **MEZZOPIENO STUDIO**.

Il bilancio sociale è stato esaminato dall'organo di controllo che attesta inoltre la conformità alle linee guida.

02

INTERVISTA AL PRESIDENTE



Per l'edizione del bilancio sociale del 2022, l'intervista al Presidente Antonello Vedovato sarà un incontro digitale con lui per comprendere il Modello Ecovercity, l'evoluzione della metodologia pedagogica del Ciclo del Valore di Edulife

← Potete visualizzare la videointervista al link
<https://311to.site/Ecovercity>

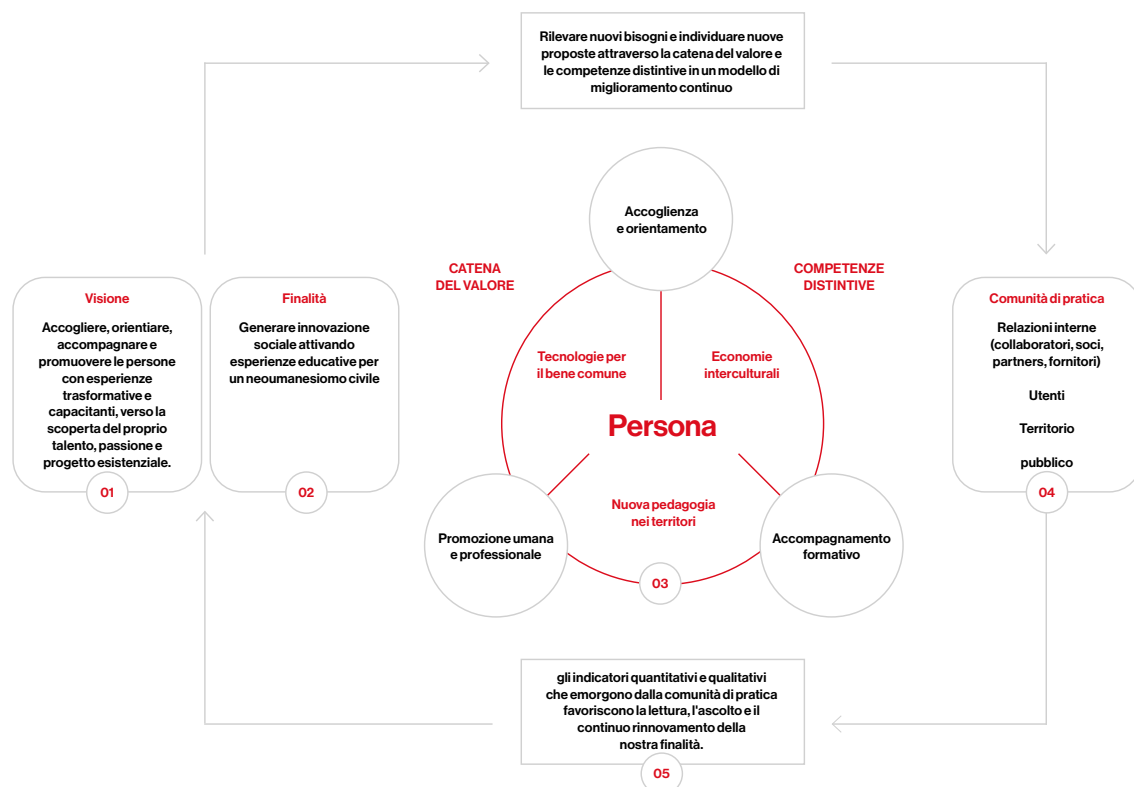


La Fondazione nasce nell'ambito della rete salesiana, come soggetto autonomo e laico ispirato al modello educativo di Giovanni Bosco. Fa riferimento alla rete, in particolare, al fine di condividere la visione scientifico educativa messa a punto in maniera innovativa e sperimentale. Pur non essendo un'opera salesiana è stata riconosciuta come Progetto Salesiano dalla Congregazione per il merito di promuovere un orizzonte di valori nel mondo del lavoro e dell'educazione dei giovani.

La reinterpretazione del modello preventivo di Giovanni Bosco, frutto di un lavoro di riflessione volto a mantenere l'aspetto valoriale ed educativo in chiave laica, ha portato ad enucleare tre principi fondanti.

La FONDAZIONE EDULIFE opera per la ricerca e lo SVILUPPO DELLA PEDAGOGIA nell'INNOVAZIONE SOCIALE e promuove metodologie per gli apprendimenti formali, non formali e informali al fine di generare esperienze educative per un NEOUMANESIMO civile nei territori.

CICLO DEL VALORE



I tre principi sono:

- **accoglienza e orientamento**
- **accompagnamento formativo**
- **promozione umana e professionale**

A ognuno di essi corrispondono i servizi che la Fondazione offre: all'orientamento risponde il progetto Plan Your Future, all'accompagnamento formativo i workshop di Futuro Lavoro e l'ITS, mentre la promozione umana e professionale avviene in uno spazio pensato come un catalizzatore di energie e di apprendimento, l'ecosistema 311VERONA.

Nel 2020 è stato lanciato il MANIFESTO UMANO 2020, che sintetizza Mission, Vision e Valori della Fondazione con un innovativo approccio grafico.

Manifesto 311

La persona in 311:

Opera affinché la **LIBERTÀ** di scelta di ognuno, nella ricerca della propria vocazione e del proprio progetto di vita, rappresenti il principio su cui si fonda la propria azione.

Si rapporta quotidianamente nell'esercizio della **SINCERITÀ**, rifiutando qualsiasi tipo di falsità o interpretazione interessata.

Coglie ogni sfida come opportunità per creare un ambiente di collaborazione e crescita professionale che favorisca un sentimento di **FIDUCIA** reciproca.

Si adopera nel **RISPETTO** della collettività, avendo cura dell'esperienza e del know-how che viene a lei offerta.

Riconosce nel **CORAGGIO** un valore, unico al senso di responsabilità il gusto di affrontare situazioni difficili, a volte temerarie, nell'interesse della comunità.

Ricerca, sviluppa e promuove la **BELLEZZA** nei rapporti umani e nella creazione di nuove soluzioni.

Promuove l'**ONESTÀ**, ricercando in ogni occasione il rispetto dei doveri e dei diritti verso i propri colleghi, partner e clienti.

Opera con un profondo senso di **EQUITÀ**, rifiutando lo spreco di risorse, egoismi personali e prevaricazioni di ogni genere.

Si relaziona con senso di **UMILTÀ**, promuovendo l'ascolto, il confronto e la capacità di porsi come presenza significativa.

Riconosce la **GENEROSITÀ** come il primo passo per la costruzione di valore.

3 AMORE
VERITÀ
CORAGGIO

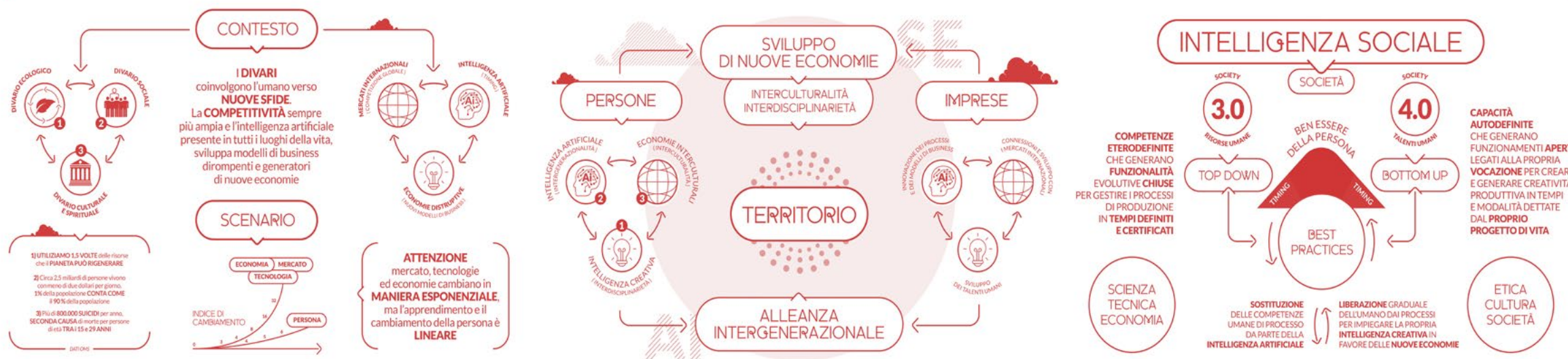
LEADERSHIP

TIMING

LEARNING
Accelerator

qual è il tuo progetto
di VITA?

UMANO 2020



IL PROGETTO HA L'AMBIZIONE DI PROMUOVERE **VERONA** COME **HUB INTERNAZIONALE** DI ATTRAZIONE DEI **TALENTI** NEL CAMPO DELL'**INNOVAZIONE**. FAVORISCE I **GIOVANI** NELLA RICERCA DEL PROPRIO **PROGETTO DI VITA**. AFFIANCA LE **IMPRESSE** CHE NECESSITANO DI **CAPACITÀ** SPECIALISTICHE NELL'AMBITO DELLO SVILUPPO DEI TALENTI UMANI, DELL'**INTELLIGENZA ARTIFICIALE** E NELLA RELAZIONE CON I **MERCATI INTERNAZIONALI**.



Ma che cosa significa 311?

TRE UNO UNO è nato pensando al profilo di capacità delle persone e delle aziende di condividere le proprie esperienze di crescita umana e professionale, nella condizione che per un successo non solo individuale ma *sociale* occorranza:

- **3 parti dell'umanità (amore, verità e coraggio)**
- **1 parte della responsabilità personale nel mettere in pratica la propria vocazione con uno stile imprenditivo**
- **1 parte della capacità di sapere come interpretare le proprie azioni nel giusto periodo di tempo.**

**1988 "FACTORY
AUTOMATION"**

Nel 1988, un piccolo team di giovani insegnanti della scuola Salesiana San Zeno di Verona ha inaugurato il progetto "Factory Automation", un percorso formativo avanzato rivolto a giovani diplomati e laureati. Questo progetto ha segnato l'avvio di una formazione specializzata nell'Industry 3.0 per la regione del Nord-est Italia. L'obiettivo era quello di preparare i giovani a un approccio interdisciplinare, fondendo l'elettronica con l'informatica, anticipando così le basi professionali di quella che oggi conosciamo come intelligenza artificiale. La filosofia educativa di Don Bosco, incarnata nel suo sistema preventivo, ha fornito il quadro pedagogico necessario per progettare e offrire un corso che ha gettato le fondamenta per la ricerca e lo sviluppo nell'ambito della didattica sperimentale. Questo approccio innovativo ha poi dato vita, nel giro di pochi anni, al progetto Edulife.

**1995, LA NASCITA
DEL PROGETTO**

Il progetto Edulife ha preso vita nei primi anni '90, grazie al contributo attivo degli studenti coinvolti nei corsi di formazione. Studenti che hanno iniziato a realizzare progetti di realtà, mirati alla creazione di prototipi funzionanti i quali rispondessero agli interessi e alle passioni dei giovani coinvolti. Tra le varie iniziative, un progetto in particolare ha catturato l'attenzione del team di insegnanti, che nel frattempo aveva acquisito notevole esperienza e competenza. Questo progetto si focalizzava sull'ottimizzazione dei processi di apprendimento mediante l'impiego strategico delle tecnologie digitali. L'innovazione più rivoluzionaria di quel periodo fu l'avvento di Internet, che ha portato alla creazione, nel 1995, del primo prototipo di Edulife, una piattaforma per l'educazione a distanza.

**DAL 2001 AL 2010:
EDULIFE SPA E
FONDAZIONE EDULIFE**

Nel 2001, poco prima del tragico crollo delle torri gemelle a New York, veniva fondata la startup Edulife SPA. Questo nuovo inizio, quasi sovrapposto a un evento mondiale di portata storica, non ha rallentato la sua traiettoria: Edulife si è rapidamente affermata, collaborando con una varietà di istituzioni pubbliche e private. Attraverso questi partenariati, ha generato una serie di best practices pedagogiche, guadagnandosi un posto di rilievo nel contesto salesiano internazionale grazie alla gestione di progetti di notevole complessità e impatto. L'impulso innovativo di Edulife ha culminato nella sua prima indagine scientifica, una reinterpretazione laica del sistema preventivo di Don Bosco, che ha fruttato il modello noto come

"ciclo del valore di Edulife". Questa ricerca ha segnato una svolta qualitativa per Edulife, traghettandola da una prospettiva pragmatica a una rigorosamente scientifica. Il frutto di questa maturazione è stato la nascita, nel 2010, della Fondazione Edulife, ente dedicato alla ricerca, l'innovazione sociale e nella raccolta di fondi per sostenere ulteriori sviluppi.

YIZHONG-EDULIFE

<http://yz.yizhong-edu.asia/>

Nel 2011, Edulife SPA ha collaborato con la Fondazione Edulife per promuovere il "ciclo del valore" in Cina, avviando una partnership strategica con la startup YiZhong Education di Hangzhou. Questa sinergia ha portato, nel 2014, alla partecipazione di Edulife SPA in YiZhong Education, che si è trasformata in Yizhong Edulife. Questa evoluzione ha ampliato l'influenza dell'organizzazione, trasformandola in un punto di riferimento interculturale per il progetto Edulife, con un focus specifico sull'integrazione delle tecnologie digitali nelle pratiche di cittadinanza.

LA CREAZIONE DELL'ECOSISTEMA 311VERONA

Nel corso del suo sviluppo, la Fondazione Edulife si è distinta per l'implementazione di progetti innovativi nel campo dell'orientamento e l'educazione alla scelta, manifestando sin dall'inizio una forte inclinazione alla collaborazione con enti del terzo settore riconosciuti per il loro impegno nell'educazione giovanile. Ispirata da queste sinergie, la Fondazione concepisce l'idea di un ambiente in cui giovani, adulti e organizzazioni possano crescere e prosperare insieme in un ecosistema umano, sociale e professionale. Questa visione ha preso forma all'inizio del 2016 con la creazione di 311VERONA, un ecosistema dedicato alla Capacitazione Umana, Sociale e Professionale.

ECUADOR ANTROPOLOGIA (NOVITA!)

La vasta gamma di iniziative portate avanti dal gruppo Edulife ha creato l'opportunità di partecipare a una conferenza magistrale in Ecuador, evento svoltosi nel 2019 e che ha visto la partecipazione di docenti universitari provenienti da più di venti istituzioni internazionali. Durante questo evento, la Fondazione Edulife è stata invitata a collaborare alla progettazione di un ecosistema educativo situato a MACAS nel cuore nella provincia di Santiago Morona in Amazzonia, un progetto che si estende dall'istruzione primaria fino all'ambito universitario. L'idea di contribuire a un'iniziativa che pone l'interazione

tra l'educazione dei giovani e l'ambiente naturale come massima priorità ha suscitato grande interesse e entusiasmo nella Fondazione Edulife.

IL METODO 311ECOVERSITY

Durante la pandemia, il gruppo Edulife ha intrapreso un periodo di introspezione per valutare il proprio percorso. Attraverso numerosi incontri interni, le diverse entità del gruppo hanno riconosciuto la necessità di aggiornare il "ciclo del valore di Edulife", specialmente in risposta ai cambiamenti esponenziali che stavano caratterizzando il contesto globale, un processo accelerato dalla pandemia. Questa riflessione ha portato, nel 2022, alla rielaborazione del modello, ora rinnovato e ribattezzato "311ECOVERSITY". 311ECOVERSITY si afferma come il nuovo fondamento metodologico che consente al gruppo Edulife e ai suoi partner di adottare un linguaggio, metodi e strumenti condivisi, mirati a promuovere il bene comune, iniziando dal coinvolgimento dei giovani.

Nel 2022, la Fondazione Edulife ha avuto l'onore di partecipare al primo congresso mondiale sulla sostenibilità, organizzato dalla congregazione salesiana a Roma a settembre. In questa prestigiosa occasione, abbiamo avuto l'opportunità di esporre la metodologia 311ECOVERSITY, ricevendo un significativo riscontro positivo.

GIOVANI GENERAZIONI

In conclusione, il 2022 segna un capitolo decisivo nella storia di Edulife, un anno che non solo sottolinea la sua importanza straordinaria ma anche apre le porte a un panorama completamente nuovo. Un tempo che ci ha immersi in una complessità senza precedenti, una complessità che ci sfida e, allo stesso tempo, intensifica la nostra consapevolezza della grande responsabilità che abbiamo. È una responsabilità che si estende ben oltre i confini del nostro lavoro quotidiano, toccando il cuore stesso del senso nel nostro impegno: le giovani generazioni. I giovani, che rappresentano il futuro della nostra società, sono la ragione per cui Edulife esiste e persevera nel suo cammino. Ogni decisione presa, ogni progetto avviato, ogni innovazione introdotta è fatta con lo sguardo rivolto a loro, al mondo che erediteranno, e alle capacità e ai valori che promuoviamo. Il 2022, quindi, non è solo un anno di transizione ma un momento di rinnovato impegno, dove ogni passo che compiamo è un passo verso la creazione di un'eredità duratura per le generazioni che verranno.

STRUTTURA, ORGANIGRAMMA E STAFF

ORGANI STATUTARI E COORDINAMENTO

Presidente Antonello Vedovato Eletto dal Consiglio di Amministrazione a maggioranza semplice fra i propri componenti nella sua prima riunione, dura in carica cinque anni e può essere rieletto senza limiti nel numero di mandati.

Vicepresidente Luciano Fiorese Eletto dal Consiglio di Amministrazione, su proposta del Presidente, fra i propri componenti, con i medesimi tempi e modalità del Presidente, dura in carica cinque anni e può essere rieletto senza limiti nel numero di mandati.

Consiglieri Pierpaolo Benedetti, Flavio Caricasole, Sabrina Strolego, Carlo Socol, Luciano Bellini I Consiglieri sono nominati dal Collegio dei Fondatori (attualmente dall'unica Fondatrice Edulife S.p.A.) a maggioranza semplice scegliendoli anche fra persone fisiche non componenti il Collegio. Durano in carica 5 anni.

Collegio dei Revisori Graziano Dusi (Presidente), Giovanni Glisenti, Alessandro Testa Il Collegio dei Revisori è nominato dalla Fondatrice tra gli iscritti nel registro dei revisori contabili, dura in carica 5 anni

I membri del CdA e del Collegio dei Revisori prestano il loro contributo **a titolo volontario**.

Non sono stati erogati emolumenti, compensi o corrispettivi a qualsiasi titolo attribuiti ai componenti degli organi di amministrazione e controllo, ai dirigenti nonché agli associati

La data di nomina degli organi statuari sopra indicati è il 16/07/2020

Coordinatore Generale: Martari Gianni

FINALITÀ STATUTARIE

Lo statuto di Fondazione Edulife, disponibile sul sito della Fondazione, prevede le seguenti finalità statuarie, conformi all'art. 5, comma 1 del D.Lgs. 3 luglio 2017 n. 117:



EDUCAZIONE, ISTRUZIONE E FORMAZIONE PROFESSIONALE

La promozione, realizzazione, conservazione e/o valutazione di iniziative di qualsiasi tipo, estensione temporale e spaziale, aventi finalità di educazione e istruzione nonché di formazione formale, non formale e/o informale, in particolare a favore di persone svantaggiate in ragione di condizione fisiche, psichiche, economiche, sociali o familiari;



ORGANIZZAZIONE E GESTIONE DI ATTIVITÀ CULTURALI DI INTERESSE SOCIALE

La promozione, realizzazione, conservazione e la valorizzazione di attività culturali a favore di persone svantaggiate come sopra;



LA RICERCA SCIENTIFICA DI PARTICOLARE INTERESSE SOCIALE

La ricerca scientifica avente ad oggetto modelli educativi in grado di aiutare le persone svantaggiate come sopra, in particolare i giovani, ad individuare e realizzare un proprio progetto di vita nonché la promozione di tali modelli.

La Fondazione ha svolto anche attività accessorie e strumentali alle finalità sopra indicate, nel rispetto dello statuto e della normativa



ATTIVITÀ ACCESSORIE E STRUMENTALI

Tali attività sono state in particolare:

- possesso e gestione di immobili e attrezzature
- collaborazioni o contratti in generale con terzi e con analoghe strutture nazionali ed internazionali
- sostegno all'attività di enti ad essa collegati o aventi le medesime finalità solidaristiche

Per ciascun progetto è indicata la corrispondenza con le finalità statutarie sono state delle attività, attraverso l'indicazione del simbolo corrispondente a ciascuna finalità. Anche le attività accessorie e strumentali sono mappate con il simbolo corrispondente.

STAFF

Lo staff è stato composto nel 2022 da due dipendenti e per la restante parte da collaboratori, liberi professionisti e stagisti.

Al 31/12/2022 risultano in corso n. 2 rapporti di lavoro dipendente, di cui n. 1 a tempo indeterminato e n.1 rapporto di lavoro dipendente a tempo determinato con scadenza 31/05/2023

La Fondazione dichiara che, nell'esercizio in corso, a nessun lavoratore dipendente è stato riservato un trattamento economico - retributivo inferiore a quello previsto dai Contratti Collettivi e che non vi sono differenze retributive superiori al rapporto uno a otto tra i lavoratori dipendenti ai sensi dell'articolo 16 del d.lgs. n. 117/2017.

Gianni Martari (Coordinatore Generale, progettazione avanzata): Laurea in Servizio Sociale, Master in Formazione interculturale, si occupa da anni di progettazione educativa.

Irene Gottoli (Responsabile Progetto Bell'Impresa): Laurea magistrale in scienze pedagogiche. Si occupa dell'accompagnamento pedagogico dei giovani inseriti nelle diverse progettualità e in modo particolare nei percorsi ITS.

Michele Zavatteri (Coordinatore ITS): Laurea in Scienze della Formazione e abilitazione all'insegnamento in Laboratorio di Elettronica. Si occupa da anni di progettazione didattica in abito tecnologico. Coordina il corso ITS Digital Transformation Specialist

Giorgia Chiampan (Tutor ITS): laurea magistrale in Fashion Culture and Management. Oltre ad essere tutor nei percorsi ITS si occupa della comunicazione dei progetti ed eventi di Fondazione Edulife e di 311Verona

Lucia Melotti (Amministrazione): Diploma di Ragioniere programmatore, è stata responsabile amministrativa di Biasi Immobiliare. Responsabile della gestione amministrativa e della rendicontazione dei progetti.

Sara Vedovato (ITS, Progetti Avvicinamento al Lavoro): Laurea Triennale in Economia e Management, Laurea Magistrale in Scienza Storiche, ha collaborato come volontaria con 311 per implementare la comunicazione web e il progetto Coliving nel 2017. Successivamente, ha lavorato con Fondazione Last sul corso ITS UX Specialist, di cui adesso è tutor per Fondazione Edulife

Sara Capitano (Progettazione, Responsabile Progetto Recycle Lab 2021): Laurea Triennale in Scienze Politiche, Relazioni Internazionali e Diritti Umani. Master in Gestione di Imprese Sociale, si occupa di progettazione e project management.

Lucia Cometti (Fabschool, Ensure Erasmus+) Laurea magistrale in gestione delle organizzazioni turistiche, coordina progetti di sviluppo del territorio e delle comunità. È facilitatrice di Design Thinking per l'innovazione sociale e frequenta un master universitario in Counselling educativo da applicare allo sviluppo professionale delle persone.

Antonio Faccioli (Dipartimento OLOS) Docente, formatore e imprenditore settore IT. Collabora con Editrice la Scuola Gruppo SEI come autore della rivista Scuola Italiana Moderna. Nello staff di Fondazione Edulife da febbraio 2021 e da luglio 2021 è coordinatore dell'Osservatorio e Laboratorio per l'Open Source. Collabora al progetto Fabschool, 37100 e in qualità di docente all'ITS.

Alberto Piubelli (Servizio Civile Universale) Studente della facoltà di Scienze politiche e relazioni internazionali ha iniziato a collaborare con Fondazione Edulife come operatore in servizio civile, dove si è occupato prevalentemente di laboratori digitali e di sostenibilità. È diventato poi facilitatore digitale e si occupa della rendicontazione di progetti.



Martari Gianni
Coordinatore Generale,
progettazione avanzata



Irene Gottoli
Responsabile Progetto PYF



Michele Zavatteri
Coordinatore ITS



Lucia Melotti
Amministrazione



Sara Vedovato
ITS, Progetti Avvicinamento al Lavoro



Sara Capitanio
Progettazione, Responsabile
Progetto Recycle Lab 2021



Lucia Cometti
Fabschool, Ensure
Erasmus+



Antonio Faccioli
Dipartimento OLOS



Alberto Piubelli
Servizio Civile Universale



Giorgia Chiampan
Tutor ITS

06

ANALISI DI MATERIALITÀ

METODOLOGIA ADOTTATA PER LA MATERIALITÀ

L'attività di Fondazione Edulife è complessa e, come tale, il suo impatto si dispiega su numerosi e svariati ambiti, organizzati – come visto in precedenza – in progetti. Per questo motivo, una fase fondamentale nella redazione del presente bilancio etico-sociale ha riguardato l'individuazione dei temi “materiali”, ovvero delle tematiche che vengono ritenute maggiormente rilevanti da parte della governance e degli stakeholder.

L'analisi della materialità dei temi è un passaggio fondamentale per una rendicontazione di qualità e costituisce uno dei pilastri metodologici previsti dai GRI-Standards.

Attraverso l'analisi di materialità, dunque, Fondazione Edulife si assicura di rendere conto degli aspetti davvero importanti della propria attività, quelli il cui impatto (positivo o negativo) – in termini di capitale economico, umano, relazionale, ambientale e/o spirituale – è rilevante.

L'analisi di materialità è stata compiuta in tre fasi:

1. Individuazione dei temi di rendicontazione, mediante un brainstorming a cui hanno partecipato alcuni membri dello Staff di Fondazione Edulife;
2. Erogazione di un questionario online, mediante il quale i temi individuati sono stati sottoposti al vaglio di componenti della governance di Fondazione Edulife e di numerosi stakeholder, appartenenti a diverse categorie. Ai partecipanti al questionario è stato chiesto di esprimere un giudizio in ordine alla rilevanza dei temi su una scala da 5 (molto rilevante) a 1 (irrilevante). Questa fase di coinvolgimento interno ed esterno ha coinvolto, nel dettaglio:

STAKEHOLDER	NUMERO RISPOSTE RICEVUTE
STAFF	12
PARTNER DI PROGETTO	21
ISTITUZIONI	4
ALTRO	5
COWORKERS E AZIENDE	2
COMPONENTE DEL CDA	3
TOTALE	47

- Predisposizione della matrice di materialità e condivisione della stessa tra gruppo di lavoro Università di Verona e rappresentanti di Fondazione Edulife, al fine di chiarire eventuali dettagli.

I TEMI MATERIALI



01. Attivazione di pratiche di cittadinanza attiva



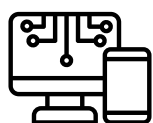
02. Progettazione ed erogazione di servizi formativi ed educativi di qualità



03. Promozione delle capacità e delle competenze delle persone che collaborano con la Fondazione



04. Sviluppo dell'imprenditorialità e dell'auto-imprenditorialità



05. Educazione alla transizione digitale



06. Potenziamento delle capacità di azione/servizio della Fondazione



07. Progettazione ed erogazione di servizi innovativi



08. Promozione dell'economia del bene comune



09. Animazione culturale della comunità



10. Rispetto dell'ambiente e promozione di stili di consumo sostenibili



11. Creazione e mantenimento di reti collaborative con enti pubblici e privati



12. Rispetto delle normative e trasparenza



13. Promozione della ricerca scientifica



14. Rispetto degli equilibri economico-finanziari e patrimoniali

La matrice di materialità è stata, quindi, usata – unitamente alla mappa dell'impatto – per vagliare gli indicatori più idonei a descrivere l'impatto di Fondazione Edulife in termini di capitale economico, umano, relazionale, ambientale e spirituale. Inoltre, la matrice di materialità può essere usata dalla governance come un utile strumento per allineare la propria visione strategica alle esigenze degli stakeholder, in una logica di engagement e di impatto.

MATRICE DI MATERIALITÀ



- Attivazione di pratiche di cittadinanza attiva
- Progettazione ed erogazione di servizi formativi ed educativi di qualità
- Promozione delle capacità e delle competenze delle persone che collaborano con la Fondazione
- Sviluppo dell'imprenditorialità e dell'auto-imprenditorialità
- Educazione alla transizione digitale
- Potenziamento delle capacità di azione/servizio della Fondazione
- Progettazione ed erogazione di servizi innovativi
- Promozione dell'economia del bene comune
- Animazione culturale della comunità
- Rispetto dell'ambiente e promozione di stili di consumo sostenibili
- Creazione e mantenimento di reti collaborative con enti pubblici e privati
- Rispetto delle normative e trasparenza
- Promozione della ricerca scientifica
- Rispetto degli equilibri economico-finanziari e patrimoniali

MAPPA DEGLI
STAKEHOLDER
E DELL'IMPATTO
GENERATO

Nella rappresentazione grafica, vengono individuati gli stakeholder rilevanti di Fondazione Edulife nonché il tipo di impatto su di essi generato dall'attività dell'ente.

	Capitale economico	Capitale umano	Capitale relazionale	Capitale ambientale
Staff	Flessibilità del rapporto e controprestazione economica migliore dei CCNL, con un confronto continuo tra aspettative, progettualità e competenze	Organizzazione orizzontale e costruzione di una comunità professionale Confronto costante ed attenzione alla crescita di ciascuno	Costruzione di un ecosistema professionale che generi occasioni di confronto e di sviluppo di nuove progettualità	Educazione alla sostenibilità Partecipazione a progetti di educazione alla sostenibilità
Sponsor	Riconoscimento reciproco dentro al percorso condiviso di innovazione sociale e impatto sul territorio Condivisione di opportunità innovative di utilizzare risorse economiche per progettualità che generino impatto sui territori	Organizzazione orizzontale e costruzione di una comunità professionale Confronto costante ed attenzione alla crescita di ciascuno	Costruzione di un ecosistema professionale che generi occasioni di confronto e di sviluppo di nuove progettualità	
Partner di progetto	Flessibilità e trasparenza nella definizione dei budget di progetto e delle azioni in coerenza con le capacità e responsabilità che ciascuno apporta	Costruzione di partnership incentrate sulla condivisione di valori (manifesto 311) e competenze Individuazione di aree di competenza chiare funzionali allo sviluppo dei progetti	Attivazione di relazioni di fiducia anche al di là dello sviluppo progettuale Condivisione e ampliamento di relazioni anche al di fuori dei partenariati progettuali	Attivazione di collaborazioni su progetti con impatto ambientale (vd. Collaborazione con AMIA)

Capitale economico

Capitale umano

Capitale relazionale

Capitale ambientale

Istituzioni

Attivazione di co-progettazione e co-programmazione con enti pubblici locali e sovra-territoriali (comuni, ambiti regionali, dipartimenti regionali, etc) finalizzati ad un buon utilizzo delle risorse pubbliche

Costruzione di relazioni incentrate sulla fiducia e stima reciproca rispetto alla reputazione della Fondazione

Attivazione di tavoli di lavoro progettuali aperti alla condivisione di relazioni e competenze esterne funzionali ad aumentare l'impatto dei progetti

Educazione alla sostenibilità
Partecipazione a progetti di educazione alla sostenibilità

Coworkers e aziende

Attivazione di contratti di servizio per garantire spazi e servizi adeguati a ciascun ospite (individuale o azienda).
Attivazione di scontristiche legate a contratti più lunghi e stabili

Programmazione di eventi e momenti formativi rivolti alla community: (corsi, eventi di aggregazione, presentazione di progetti, scambio di buone pratiche)

Concentrazione e impegno costante nella gestione della community, accoglienza e interconnessione delle relazioni e competenze che entrano a far parte di 311 Verona

Promozione di stili di vita sani ed attenzione all'ambiente attraverso la divulgazione di messaggi su riuso e riciclo, promozione raccolta differenziata

Giovani

Generazione di opportunità di coinvolgimento rivolte a giovani under 35 per le esigenze di sviluppo della Fondazione

Attivazione di percorsi di orientamento e accompagnamento allo sviluppo professionale (ITS Academy, Servizio Civile Universale)
Attivazione di percorsi di sviluppo di competenze in team multidisciplinari sia in 311 (project work e percorso Futuro Lavoro) che sul territorio (Groove)

Costruzione di uno spazio di crescita personale grazie al coinvolgimento nello sviluppo dei progetti e all'inserimento in team con relazioni informali

Attivazione di percorsi incentrati sulla promozione di stili di vita sani attraverso il coinvolgimento di giovani destinatari, promozione di campagne di sensibilizzazione territoriali, sviluppo di laboratori di sperimentazione rivolti ad adolescenti e giovani

Aziende Ecosistema e clienti

Costruzione di progetti incentrati sull'innovazione sociale, condivisione di project work, percorsi di restituzione degli esiti a imprenditori e manager

Attivazione di percorsi di accompagnamento allo sviluppo di competenze attraverso stage

Attraverso il progetto Recycle LAB abbiamo attivato buone pratiche di percorsi di aumento della consapevolezza sui temi ambientali e sugli obiettivi di sostenibilità che abbiamo potuto sperimentare anche con aziende esterne

INDICATORI DI CAPITALE ECONOMICO

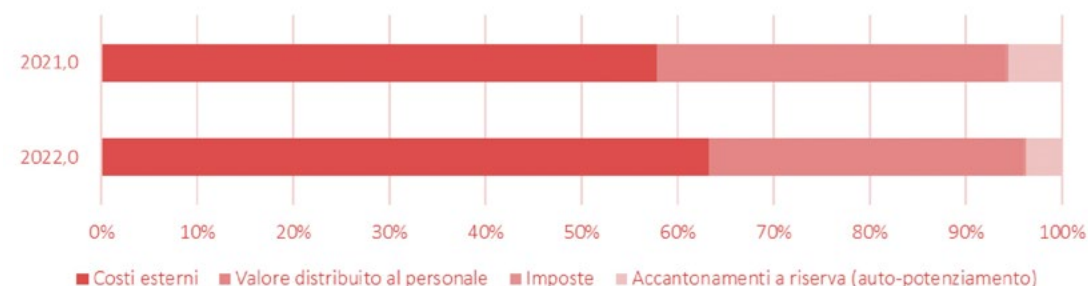
Gli obiettivi della Fondazione Edulife sono primariamente di natura sociale; tuttavia, la sua attività genera un tangibile effetto anche in termini strettamente economici. Gli indicatori riportati di seguito hanno l'obiettivo di dare un'immagine dell'effetto generato dalla Fondazione sui principali stakeholder in termini strettamente economici.

Ripartizione del valore aggiunto generato

L'indicatore permette di apprezzare la dinamica di creazione e distribuzione del valore economico, con particolare riferimento alla destinazione di valore al personale ed alla collettività. L'indicatore esprime, quindi, l'impatto in termini di diffusione di valore economico.

	2022	2021
VALORE DELLA PRODUZIONE OTTENUTA	650.895	607.979
DA ATTIVITÀ DI INTERESSE GENERALE	484.096	419.836
DA ATTIVITÀ DIVERSE	166.799	188.143
COSTI ESTERNI	411.817	351.143
VALORE AGGIUNTO GLOBALE NETTO	239.078	256.836
VALORE DISTRIBUITO AL PERSONALE	212.577	220.830
VALORE DISTRIBUITO AI FINANZIATORI CON VINCOLO DI PRESTITO	0	0
IMPOSTE	2.666	2.289
ACCANTONAMENTI A RISERVA (AUTO-POTENZIAMENTO)	23.835	33.717

Ripartizione % del valore creato



Indicatori relativi alla situazione patrimoniale

Questo gruppo di indicatori consente di capire la solidità patrimoniale della Fondazione. In particolare, l'indebitamento netto esprime la dipendenza da soggetti terzi per il sostegno delle attività (poiché l'indicatore è calcolato come rapporto tra capitale di terzi e capitale proprio, un valore vicino o inferiore a 1 esprime un elevato grado di autonomia), mentre l'indice di copertura delle immobilizzazioni esprime la capacità di sostenere gli investimenti strutturali con il capitale proprio (un valore superiore a 1 esprime una condizione positiva). Gli indicatori restituiscono, quindi, l'impatto dell'ente in termini di sostenibilità delle attività istituzionali.

	2022	2021
PATRIMONIO COMPLESSIVO	597.204	664.740
INDEBITAMENTO NETTO	0,49	0,68
INDICE DI COPERTURA DELLE IMMOBILIZZAZIONI	1,29	1,11

INDICATORI DI CAPITALE UMANO

Collaboratori per fascia di età e genere

Gli indicatori rappresentano la composizione e la distribuzione per età e genere dei collaboratori e permettono di apprezzare l'impatto della Fondazione in termini di creazione di occasioni professionali.

	2022			2021			Δ		
Fascia d'età	F	M	TOT	F	M	TOT	F	M	TOT
(<30 anni)	1	-	1	2	-	2	-50%	- %	-50%
(>30 anni; <50 anni)	5	4	9	3	3	6	+67%	+33%	+50%
(>50 anni)	-	-	-	-	-	-	- %	- %	- %
Totale	6	4	10	5	3	8	+20%	+33%	+25%

Volontari coinvolti nelle attività e numero di ore donate

Gli indicatori rappresentano la composizione e l'impegno orario dei lavoratori volontari e permettono di apprezzare l'impatto della Fondazione in termini di sviluppo della cultura del dono e della promozione delle relazioni di gratuità nella cura degli ospiti.

	2022	2021	Δ
Numero volontari	11	11	- %
Numero ore donate	1.145	1.145	- %

Attenzione alla sicurezza e al benessere dei collaboratori

Gli indicatori misurano l'impegno della Fondazione nell'assicurare condizioni di sicurezza e benessere ai propri collaboratori all'interno degli ambienti di lavoro.

	2022	2021	Δ
Importo dedicato per sistemi per la sicurezza ed il benessere dei collaboratori	9.129 €	7.974 €	+14%
Importo pro-capite dedicato per sistemi per la sicurezza ed il benessere dei collaboratori	913 €	998 €	-8%

Formazione erogata ai collaboratori

L'indicatore misura la capacità della Fondazione di promuovere il capitale umano delle persone coinvolte all'interno delle proprie attività mediante percorsi di formazione.

	2022	2021	Δ
Numero complessivo ore di formazione erogate ai collaboratori	48	35	+20%

**INDICATORI DI
CAPITALE RELAZIONALE**

Utenti e partner dei servizi della Fondazione

Gli indicatori misurano la capacità della Fondazione di rispondere ai bisogni delle persone che le si rivolgono andando a quantificare gli utenti e i partner dei progetti a cui essa partecipa e le persone che frequentano gli spazi ad essa affidati.

Tipo di utenti	2022	2021	Δ
Coworkers e Personale aziende	75	56	+34%
Partecipanti a corsi di formazione	375	360	+4%
Partner di progetto	70	50	+40%
Persone esterne che frequentano gli spazi	1.400	400	+250%

Attività verso la comunità

Gli indicatori esprimono l'impegno profuso dalla Fondazione verso la propria comunità prossima di riferimento per fornire competenze e spazi di confronto in merito ai temi da essa attenzionati.

	2022	2021	Δ
Numero di ore di formazione promosse per i membri del Coworking 311	24	13	+85%
Numero di prenotazioni sale per eventi e conferenze	51	16	+219%
Numero di prenotazioni sale per corsi ricorsivi	59	15	+293%

Capacità di comunicazione diffusa

Gli indicatori esprimono la capacità della Fondazione di comunicare i propri progetti e le proprie attività in maniera diffusa attraverso l'utilizzo dei social e degli altri strumenti media.

	2022	2021	Δ
Fondazione Edulife - Numero di "Mi piace" sulla pagina Facebook	522	514	+1,5%
Fondazione Edulife - Copertura totale post Facebook	224.607	385.885	-42%
311 Verona - Numero di "Mi piace" sulla pagina Facebook	3.324	3.300	+1%
311 Verona - Copertura totale post Facebook	403.196	410.442	-2%
Copertura totale attività Instagram	44.559	3.615	+1.132%
Numero di uscite sui giornali	10	7	+43%

**INDICATORI DI
CAPITALE AMBIENTALE**

Variazione del consumo energetico

L'indicatore quantifica la variazione avvenuta nei periodi analizzati sul consumo energetico, al fine di valutare l'attenzione al risparmio della risorsa energia, al netto di eventuali variazioni nelle attività svolte.

Variazione del consumo di energia da fonte rinnovabile

L'indicatore quantifica la variazione avvenuta nei periodi analizzati sul consumo di energia da fonte rinnovabile

	2022
% variazione del consumo energetico (rispetto all'anno precedente)	-7%
% variazione del consumo di energia rinnovabile (rispetto all'anno precedente)	-13%



08

311 VERONA

INTRODUZIONE

04 QUALITY EDUCATION 	05 GENDER EQUALITY 
08 DECENT WORK AND ECONOMIC GROWTH 	09 INDUSTRY, INNOVATION AND INFRASTRUCTURE 
11 SUSTAINABLE CITIES AND COMMUNITIES 	12 RESPONSIBLE CONSUMPTION AND PRODUCTION 

Nel 1902 Antonio e Giacomo Galtarossa fondano le Officine Meccaniche e Fonderie Galtarossa. A un passo dall'Arena di Verona, quest'area industriale, inizialmente, produce lampade ad acetilene, vendute in tutto il mondo. Da un terreno di campagna i due imprenditori trasformano un'impresa artigianale in un colosso industriale, con oltre 1300 dipendenti. Quest'area, quindi, ha un passato ricco di successo, dinamicità e opportunità, aspetti questi che vogliono essere recuperati da 311 Verona. Durante la Seconda Guerra Mondiale gli stabilimenti vengono bombardati per più di 60 volte, a causa della loro vicinanza alla ferrovia.

Dopo i conflitti armati l'azienda attua una riconversione industriale e comincia ad occuparsi in maniera stabile di macchinari agricoli e carrozze ferroviarie. Le Fonderie Galtarossa continuano la propria attività fino al termine degli anni '70, quando, dopo un periodo di crisi, gli stabilimenti vengono venduti, ma lasciati gradualmente vuoti e quasi disabitati.

Nel 2015 la Fondazione inizia un percorso di collaborazione con BIM, con l'obiettivo di riqualificare degli edifici industriali in spazi dedicati all'innovazione e ai giovani.

L'edificio, precedentemente usato per la manutenzione dei carrelli ferroviari, è stato trasformato in un open space, diventato il cuore della community e del coworking.

Vengono costruiti i private office e aggiunti i tavoli, le librerie, i quadri e i diffusori stereo. Tutto questo lavoro ha permesso di inaugurare l'edificio al pubblico il 31 marzo del 2016.

Qual è lo stato di salute dei coworking nel mondo?

Quanti spazi di coworking ci sono nel mondo 2022?

Nel mondo esistono oltre 18.700 spazi di coworking. Entro la fine del 2024 si prevede che gli spazi di coworking saranno 41.975. Si tratta di un tasso di crescita annuale di circa il 21,3%.

Come stanno economicamente i coworking?

Il mercato degli spazi di coworking aumenterà di 13,35 miliardi di dollari, pari all'11% annuo.

A livello globale, il 30% delle aziende di coworking ha registrato profitti, il 41% perdite e il 29% né profitti né perdite.

Esiste un impatto di COVID-19 sui coworking?

La pandemia ha costretto alla chiusura del 21,76% degli spazi

C'è una connessione tra smart working post pandemia e mondo dei coworking?

Negli ultimi cinque anni, il numero di persone che lavorano a distanza è aumentato del 44%.

L'isolamento e la solitudine sono tra i principali ostacoli del lavoro a distanza, secondo il 47% dei dipendenti remoti a livello globale. Il 69% degli utenti di spazi di coworking ha dichiarato di aver acquisito nuove competenze.

Chi lavora nei coworking?

I freelance rappresentano circa il 42% dei membri degli spazi di coworking in tutto il mondo.

Il settore IT impiega il 20% dei lavoratori degli spazi di coworking. L'età media di coloro che utilizzano gli spazi di coworking è compresa tra i 30 e i 39 anni.

fonte: <https://www.flexas.com/it/blog/statistiche-sul-coworking>

Uno spazio che mette al centro la persona... molto più di un semplice coworking!

311 Verona si caratterizza come spazio di lavoro all'avanguardia, in cui si promuove la collaborazione e lo scambio di idee e progetti tra professionisti, giovani imprenditori e start-up.

La Fondazione Edulife ha voluto interpretare queste caratteristiche aggiungendo il tratto che più le compete: l'attenzione alla persona e al suo percorso umano e formativo.

Per questo a tutti coloro che si vogliono inserire in questo spazio unico viene richiesto di riconoscere il ruolo ibrido di spazio di lavoro e di formazione continua, anche nei confronti dei giovani che arricchiscono questo ecosistema della loro presenza, delle loro idee e delle loro attività.

Vengono dunque incoraggiate e favorite la partecipazione in un contesto di comunità, per creare un'atmosfera positiva, di supporto e motivante per tutti gli abitanti.

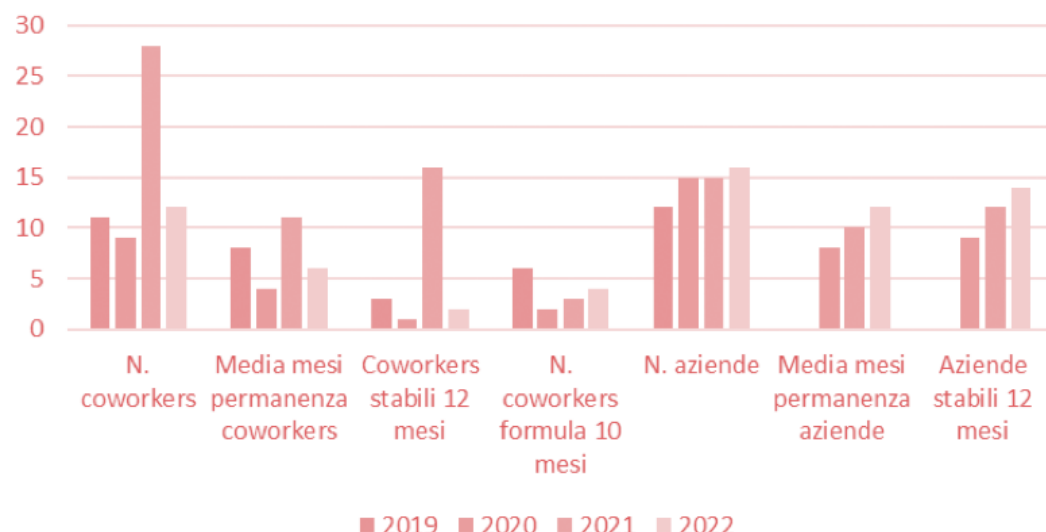
Inoltre, si organizzano attività formative, eventi di divulgazione sulle tematiche del presente e del futuro, laboratori esperienziali, animazione della comunità: tutto quello che può servire per animare un ambiente intergenerazionale e stimolare la condivisione di competenze.

311 Verona è dunque un luogo di lavoro informale, dove vengono promossi eventi formativi e di aggregazione, e dove spontaneamente nascono collaborazioni, relazioni e idee. Uno spazio di coworking attrattivo, dal design moderno e pensato per essere un luogo facilmente accessibile, in quanto vicino all'autostrada, alla stazione e al centro di Verona. All'interno di 311 Verona si ritrovano tante professionalità con un buon livello di mercato, che riconoscono l'importanza di entrare in un ambiente di lavoro che ha valore intrinseco (contaminazione, scambio clienti, riduzione costi...) ma soprattutto valore filantropico e collaborativo. Principalmente vi afferiscono professionisti o aziende operanti in settori facenti parte delle tre meta-competenze di digital communication, information technologies ed Education, con un totale di **oltre 65 matrici di competenza**.

GLI ABITANTI

Andamento coworking ↓

Andamento Coworking



⁰¹ nota al grafico: per "media mesi permanenza azienda" e "aziende stabili 12 mesi" sono mancanti i dati del 2019

I coworkers nel 2022 sono stati in totale 12 + 8 nuovi rispetto al 2021, periodo medio di permanenza: 6 mesi
2 coworkers stabili 12 mesi su 12
4 coworkers hanno usufruito della formula "10 ingressi"

Le aziende presenti nel coworking sono state 16 periodo medio di permanenza: 12 mesi
+ 2 nuove aziende nel 2021
14 aziende stabili 12 mesi su 12

LA RIGENERAZIONE URBANA

Nel **2017** sono stati rigenerati i seguenti spazi:

- Cucina
- UX Lab
- 2 uffici
- 2 uffici Cattolica e Sharp (tramite sponsorizzazioni dei due enti)

Nel **2018** sono stati rigenerati:

- Nuova aula ITS
- Nuvola
- Area Living
- Aula registrazione
- Cattolica Innovation Lab (tramite sponsorizzazione di Cattolica)

Nel **2019** sono stati fatti lavori di trasformazione di alcuni spazi del 311:

- trasformazione del Digital Learning Cattolica in sala registrazioni
- riconversione e duplicazione delle misure dell'Innovation Lab Cattolica in ufficio per i nuovi abitanti di Capgemeni
- riorganizzazione di un ufficio in nuova sala riunioni Fondazione Edulife

Nel **2020** è stato rigenerato

- lavori per trasformare l'ufficio Capgemeni in area Fab-school
- creazione di una "terrazza interna" sopra l'Accademy
- riorganizzazione del primo piano in area di lavoro co-workers e aziende

Nel **2021** è stata creata l'Arena al piano terra, un'area dove vengono accolti i visitatori, scolaresche o gruppi vari e che può essere usata per public speaking

Nel **2022** sono state rigenerate le aree esterne di 311 con tavoli, panche e fioriere per offrire uno spazio esterno per pranzo o riunioni nelle belle giornate.

- 4 tavoli e 45 posti a sedere
- area ombreggiata con un sistema a vele
- 3 aiuole con erbe officinali e piante sempreverdi

La Fondazione ha speso per lavori nello spazio di 311 Verona

Nel **2018** € 46.818,20

Nel **2019** € 18.183,50

Nel **2020** € 70.000

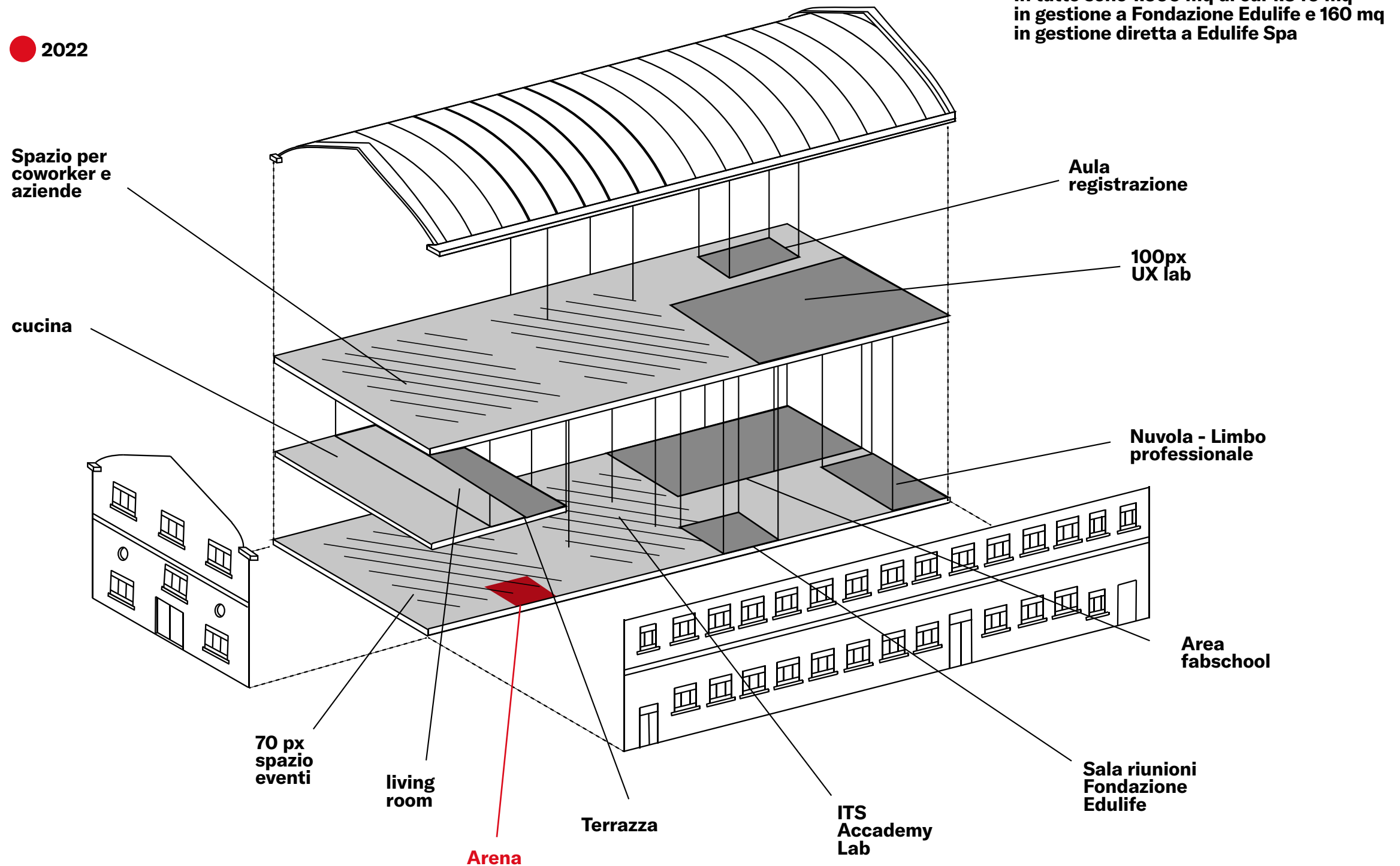
Nel **2021** € 5.450

Nel **2022** € 2.700



Il risultato è...

● 2022



INTRODUZIONE



Nel maggio 2020 il Comune di Verona ha indetto una gara d'appalto per l'attuazione del progetto: "Percorsi digitali veronesi" presentato da un'aggregazione di Comuni (Comuni di Verona, San Giovanni Lupatoto, San Pietro in Cariano e Buttapietra)⁰¹. Il progetto mira a creare un presidio territoriale (Innovation Lab), volto alla diffusione di servizi digitali delle PA con l'apporto ed il coinvolgimento di cittadini ed imprese, e alcuni spazi (Centri P3@-Palestre digitali) di acculturazione digitale.

Fondazione Edulife assieme a Verona Fablab e associazione Aloud partecipano alla gara come ATI costituenda e risultano aggiudicatari del bando.

Fondazione contribuisce all'ATI garantendo alcune figure professionali specifiche richieste da capitolato, come ad esempio l'Innovation Officer con incarico alla realizzazione di tutte le iniziative formative e di ingaggio della cittadinanza per favorire la transizione digitale della popolazione.

Nel maggio 2021 viene affidato all'ATI uno spazio nel quartiere Borgo Roma di circa 300 mq, che viene prontamente rigenerato e aperto nel luglio 2021. Ad oggi assieme al Comune di Verona si stanno vagliando diverse possibilità per dare continuità all'iniziativa attraverso i fondi del PNRR e la nuova programmazione regionale.

<https://37100lab.comune.verona.it/>

Data aggiudicazione appalto 08/04/2021

Data avvio firma contratto: 07/06/2021

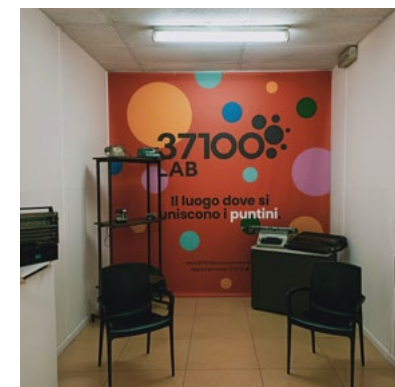
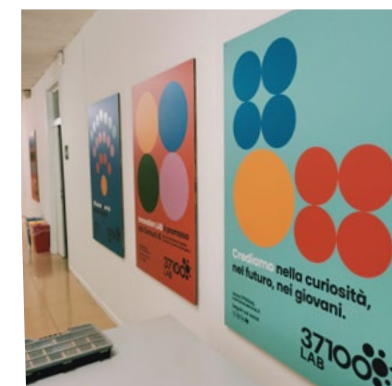
Data chiusura progetto: 23/07/2022

PARTNER

Associazione Verona FabLab Impresa Sociale (mandataria)
Fondazione Edulife Onlus (mandante)
Aloud Associazione Culturale (mandante)
Per l'affidamento dell'appalto si è costituita una RTI

Bando Regionale POR FESR VENETO 2014/2020 - D.G.R. 291/2019 - Asse 2 Azione 2.3.1. - Progetto "Percorsi Digitali Veronesi"- CIG 84111940DF - CUP I19C190000000008

⁰¹ Progetto nell'ambito del Bando di cui alla DGR Regione Veneto n. 291 del 19/03/2019, pertinente l'Asse 2 - azione 2.3.1 del P.O.R. Programma Operativo Regionale Veneto FESR 2014-2020, ammesso a finanziamento con decreto del Dirigente dell'Area Gestione FESR n.36 del 11/02/2020.



DATI DI CONTESTO

Le nuove tecnologie e la digitalizzazione pervadono l'intera economia sviluppandosi lungo tutta filiera. Ciò si ripercuote sulla domanda di competenze e nuove professionalità. Le abilità digitali non sono solo prerogativa di professioni tecniche/ di alta specializzazione, ma sono diventate importanti per altri profili professionali, ad esempio per le persone che operano nell'area amministrativa o dei servizi generali.

Nella Provincia di VR la competenza che registra in assoluto la maggiore frequenza di richiesta da parte delle imprese (54,5%, 2017) si riferisce alle abilità digitali (tecnologie internet/comunicazione visiva&multimediale), seguono le competenze matematiche o informatiche (46%) e le capacità di applicare tecnologie 4.0 (29%).

Le imprese nei settori digitali sono in crescita e il settore servizi informatici attesta la maggior difficoltà di reperimento di professionalità per mancanza di candidati.

Nell'edizione 2022 dell'Indice di Digitalizzazione dell'Economia e della Società (DESI) **l'Italia si colloca al 18° posto fra i 27 Stati membri dell'UE**. Poiché l'Italia è la terza economia dell'UE per dimensioni, i progressi che il nostro Paese compirà nei prossimi anni nella trasformazione digitale saranno cruciali, nella visione della Commissione europea, per consentire all'intera UE di conseguire gli obiettivi del decennio digitale per il 2030.

OBIETTIVI, ATTIVITÀ E RISULTATI

Obiettivi

UN POLO DI INTERMEDIAZIONE

L'Innovation Lab si configura come polo di intermediazione tra la Pubblica Amministrazione e le istanze/proposte/iniziative espresse dal territorio in tema di innovazione, con un focus sull'Innovazione Sociale. Uno spazio di "cultura digitale", in cui promuovere i temi legati alle priorità dell'Agenda Digitale nazionale e regionale, l'Innovation Lab ambisce ad ospitare attività di co-progettazione e di collaborazione pubblico-privato.

È identificabile quindi come sede per incontri istituzionali e per lo sviluppo della conoscenza in materia di innovazione sociale e digitale, rappresentando dunque un punto d'incontro e di promozione della cultura digitale dove soggetti diversi (isti-

tuzioni, privati, imprese, ecc) possono **condividere e scambiare informazioni, nuove idee e progettualità, favorendo la collaborazione e l'inclusione digitale.**

COORDINA LE PALESTRE DIGITALI

L'Innovation Lab svolge inoltre funzioni di coordinamento strategico per i centri P3@ - Palestre Digitali ad esso collegati, qualificandosi come presidio permanente sul territorio anche per la diffusione dell'Agenda Digitale. Coordina pertanto le attività delle Palestre Digitali finalizzate all'alfabetizzazione e acculturazione digitale ed assistenza sui servizi digitali.

LOGICA OPEN DATA

L'Innovation Lab rappresenta un presidio della Regione del Veneto sul territorio per diffondere le sue strategie digitali anche in collaborazione con enti e istituzioni regionali e nazionali. Dovrà quindi sviluppare progettualità nel campo degli Open Data avvalendosi degli strumenti procedurali e tecnologici che verranno forniti (Kit Open Data).

L'Innovation Lab ha infatti l'obiettivo di favorire l'accesso al patrimonio informativo pubblico (Open Data), tramite apposito KIT OPEN DATA ⁰² reso a disposizione dalla Direzione ICT e Agenda Digitale della Regione del Veneto, al fine di accrescere la quantità e qualità delle informazioni rivolte a cittadini, comunità e imprese, al contempo mettendo a disposizione della collettività applicazioni e servizi.

SPAZIO APERTO AI PROFESSIONISTI

L'Innovation Lab rappresenta, in questo caso, anche un luogo in cui smart workers e co-workers potranno lavorare, utilizzando gli spazi e gli strumenti presenti, per sviluppare nuove

⁰² Il KIT OPEN DATA comprende un insieme di strumenti procedurali per l'accompagnamento amministrativo (es. modelli standard di regolamento interno, determina, licenza d'uso, informative e regolamenti legati alla privacy, ecc.) oltre che i connessi strumenti tecnologici (sistema di trasferimento dei dati nei server regionali; utilizzo dei software; procedure di raccolta dei dati in modalità e formato aperto), per rendere "open" i dati delle Pubbliche Amministrazioni - in un'ottica di Open e Social Innovation - e di favorire un approccio partecipato alla creazione, ammodernamento e diffusione dei servizi pubblici digitali.

relazioni, attraverso la sperimentazione di differenti modalità organizzative e di funzionamento.

COORDINAMENTO DELLE ATTIVITÀ E DEI PARTNER

L'Innovation Lab svolgerà un ruolo di coordinamento nelle predette attività (agenda digitale, Palestre Digitali, Open Data, coprogettazione e co-design di servizi) coordinandosi con i Comuni aggregati (Verona, San Giovanni Lupatoto, San Pietro in Cariano, Buttapietra) e con altri Soggetti promotori del territorio.

Attività e risultati

I luoghi di sviluppo progettuale

INNOVATION LAB – 37100 Lab

Via Scuderlando B.Go Roma

5 PALESTRE DIGITALI

- Veronetta % D-hub Giardino Nani
- Parona % sede Fevoss
- S.Pietro in Cariano % Biblioteca comunale
- Buttapietra % Circolo anziani
- S.Giovanni Lupatoto % Casa Novarini

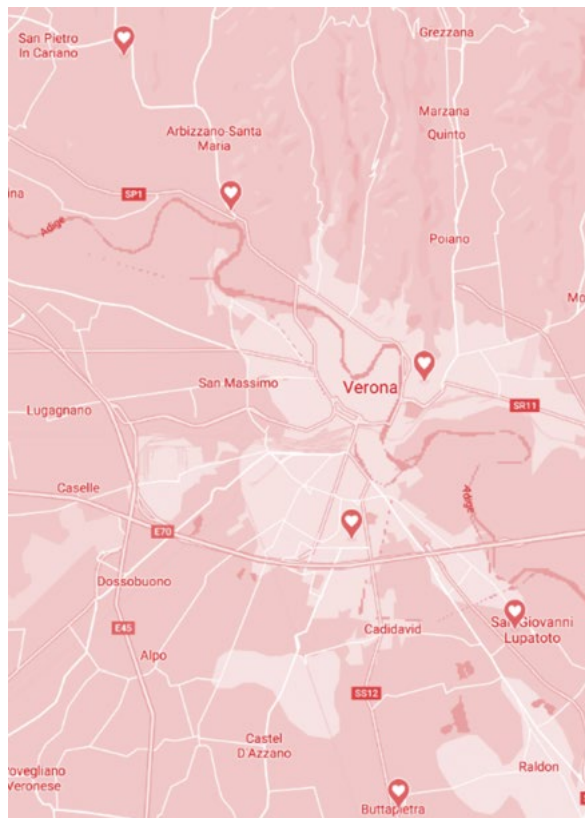
Apertura e gestione spazi

INNOVATION LAB – 37100 Lab

5 giorni a settimana
Gestione e attivazione di un coworking con 6 postazioni
+ aperture per eventi

PALESTRE DIGITALI

Coordinamento con soggetti gestori per garantire aperture e servizi ai cittadini



Il 9 Luglio 2021 è stato inaugurato lo spazio di 37100, con un evento rivolto alla cittadinanza. A partire dal 12 luglio dello stesso anno è iniziata l'apertura al pubblico in fascia oraria lavorativa oltre alle aperture dedicate agli eventi, workshop, corsi ed altre azioni previste da progetto.

Nel giugno 2022 è stato installato l'impianto di videosorveglianza e monitoraggio degli accessi tramite badge che consentirà in futuro un utilizzo autonomo da parte dei professionisti anche in orario extra apertura ufficiale. Da aprile 2022 non si sono registrati nuovi co-worker.

DATI UTILIZZO PALESTRE DIGITALI

Sede Via Marchi

Credenziali rilasciate: 96

Login totali: 1.487

Ore totali utilizzo: 1.157:37:33

Sede Parona

Login totali: 153

Ore totali utilizzo: 204:47:44

Sede Veronetta

Login totali: 303

Ore totali utilizzo: 287:35:24

Servizi di progetto e dotazioni informatiche

- cablaggio con rete internet di tutte le palestre,
- installazione postazioni pc come da capitolato,
- configurazione e manutenzione strumentazione
- sistema di gestione servizi e strumentazione in cloud
- 16 pc desktop
- 20 notebook
- 7 stampanti multifunzione
- 3 proiettori
- 1 server

Attività di animazione

ATTIVITÀ AMBASCIATA DIGITALE

Dall'inizio progetto sono stati svolti **56 incontri**, in cui sono stati coinvolti attivamente **551 partecipanti**.

Al 23/07/2022 sono state svolte **357,5 ore di seminari, workshop e sessioni informative** in modalità online o mista presenza/online..

Dall'inizio progetto sono stati svolti 56 incontri, in cui sono stati coinvolti attivamente 551 partecipanti.

Al 23/07/2022 sono state svolte 357,5 ore di seminari, workshop e sessioni informative in modalità online o mista presenza/online.

Totale sessioni informative realizzate: 34

Totale ore erogate: 136

Totale persone coinvolte: 345

Totale Seminari e Workshop realizzate: 22

Totale ore svolte: 221,5

Totale persone raggiunte: 206

Sono state organizzate anche attività di formazione per i dipendenti della Pubblica Amministrazione riguardanti i seguenti temi:

- Open Data
- Cyber Security
- Uso fogli di calcolo

Da settembre 2021 gli eventi sono organizzati seguendo 5 filoni tematici:

- **Filone Maker:** artigianato e tecnologia per imparare a creare e sperimentare (es. orto smart, robotica fai da te, modellazione 3D e disegno Cad, centraline controllo aria etc.)
- **Filone Social:** tutti gli strumenti utili per il mondo digitale (social media, WordPress, grafiche etc.)
- **Filone Business:** skills del 21° secolo per un'impresa di successo (organizzazione aziendale, public speaking, business model Canva, design thinking etc.)
- **Filone STEAM education** (Science Technology Engineering Art Mathematics): la tecnologia per l'apprendimento di nuove competenze, rivolto a ragazzi 0-18 anni (Coderdojo, laboratori di coding, robotica, stampa 3d, coding creativo, etc.)
- **Filone Creativity:** il digitale a disposizione della creatività (programmare musica, generare pattern creativi tramite coding etc.)

HACKATHON

Nello specifico sono stati svolti 3 eventi di disseminazione da 12 ore ciascuno:

- **Hackathon open source city.** Le tecnologie Open al servizio di una città vivibile e sostenibile
- **Dialogo nel tempo:** trasportare un brano musicale in diverse epoche storiche
- **Openday 3.0:** A distanza di un anno dall'apertura una giornata di apertura dedicata alla scoperta del progetto e alla partecipazione di workshop gratuiti.

OUTPUT DI PROGETTO

- Obiettivo 10 dataset: almeno 2 in collaborazione con i comuni periferici, temi: mobilità, ambiente e turismo
→ **Al 23/07/2022 sono stati pubblicati sul portale regionale n. 69 dataset totali**
- Obiettivo 13 app: almeno 6 in collaborazione con i comuni periferici
→ **Al 23/07/2022 sono state prodotte 15 app, di cui 2 sviluppate dall'Università degli Studi di Verona**
- 22 infografiche: almeno 8 in collaborazione con i comuni periferici
→ **Al 23/07/2022 create 22 infografiche**

Tutto il materiale prodotto con relative descrizioni è disponibile nella sezione open data sul sito internet:

<https://37100lab.comune.verona.it/open-data/>

Coinvolgimento scuole e enti del territorio

Durante l'intero progetto il territorio è stato coinvolto attivamente, dal punto di vista di associazioni, imprese, PA, scuole e tanto altro.

Sono stati attivati 3 tirocini in collaborazione con diverse Università:

- Università degli Studi di Trento - Dipartimento di Sociologia - Luca Lorenzi
- Università degli Studi di Parma - Corso in comunicazione e media contemporanei per le industrie creative - Elisa Costalonga
- Università degli Studi di Trento - Dipartimento Psicologie e Scienze Cognitive - Francesca Greco

Sono state siglate convenzioni e avviate attività di collaborazione diretta con il mondo della scuola per lo sviluppo di percorsi formativi per docenti e alunni (PCTO), nello specifico con:

- Liceo Statale Galilei
- Istituto Tecnico Guglielmo Marconi
- Istituto Comprensivo 18 Veronetta
- Istituto Salesiano San Zeno
- Istituto Comprensivo 11 Borgo Roma Ovest
- 19 studenti in PCTO

Sono state strette collaborazioni con imprese:

- Wikimedia Italia – Associazione per la diffusione della conoscenza libera
- Italian Linux Society,
- Gizero Energie SRL
- Fondazione LAST
- Meteo Arena e MeteoBlue

Sportello digitale

Per cercare di ridurre il digital divide, in particolare per i gruppi di popolazione specifica che più risentono del cambiamento tecnologico (over 60, donne, anziani, disoccupati, migranti, persone a bassa digitalizzazione, etc) sono stati attivati degli sportelli specifici di supporto e apprendimento per l'accesso ai servizi e alle prestazioni online delle PA e sulla digitalizzazione di base.

Gli sportelli sono stati attivati sia presso il 37100 lab su prenotazione, sia attivando collaborazione specifiche con enti già presenti sul territorio.

Da inizio progetto sono state svolte **143,5 ore di sportello**

Totale persone coinvolte: 448

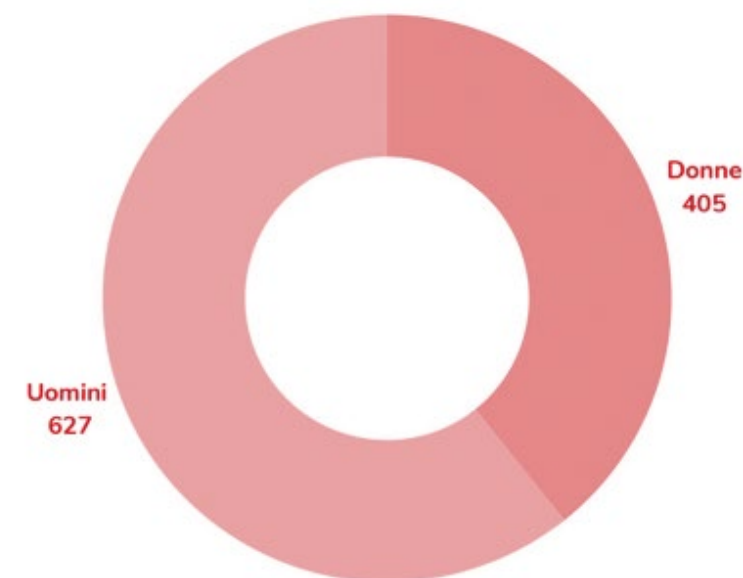
Sono state svolte più ore di quante fossero inizialmente previste a progetto (120 ore)

Analisi dati sulle competenze digitali

Nell'ambito del progetto è stato proposto ai partecipanti il questionario MyDigiSkill, creato sotto licenza Creative Commons da ALL DIGITAL in base ai risultati del progetto Di-gCompSAT del Centro Comune di Ricerca della Commissione Europea. La versione in italiano di MyDigiSkills è curata da Repubblica Digitale, l'iniziativa strategica nazionale promossa dal Dipartimento per la trasformazione digitale della Presidenza del Consiglio dei Ministri.

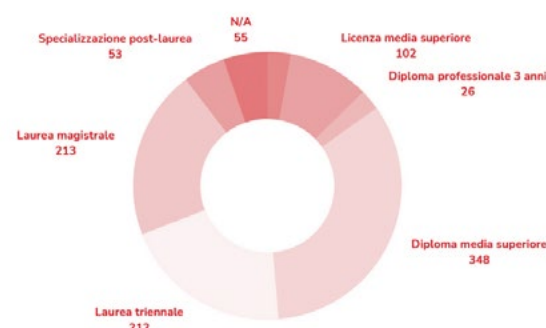
MyDigiSkills aiuta a capire meglio il livello di competenza digitale sulla base delle conoscenze, abilità e attitudini nelle cinque aree del Quadro europeo delle competenze digitali per la cittadinanza, noto come DigComp. Occorrono circa 20 minuti per completare il test e alla fine viene generato un report sui tuoi livelli di competenza digitale.

In generale, durante tutto il progetto sono state coinvolte un totale di 1.032 persone, di cui 405 persone di sesso femminile e 627 di sesso maschile.



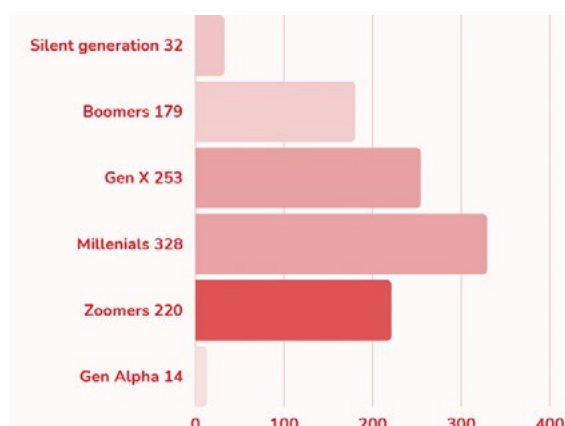
Le persone che hanno partecipato alle attività formative e di sportello hanno i seguenti livelli di istruzione:

- Licenza media superiore: 102
- Diploma professionale triennale: 26
- Diploma media superiore: 348
- Laurea triennale: 212
- Laurea magistrale: 213
- Specializzazione post-laurea: 53
- N/A (non definiti): 55



E sono così divise per generazioni:

- Silent generation (1928-1945): 32
- Boomers (1946-1964): 179
- Gen X (1965-1980): 253
- Millennials (1981-1996): 328
- Zoomers (1997-2012): 220
- Gen Alpha (2012-2020): 14



Comunicazione

Di seguito i canali attraverso cui è stato comunicato il progetto:

- <https://www.facebook.com/37100Lab-Comune-di-Verona-100277645632003>
- <https://www.instagram.com/37100lab.comunediverona/>
- https://it.linkedin.com/company/37100lab-comune-di-verona?trk=organization-update_share-update_update-text
- https://www.youtube.com/channel/UCuUI-_yGTbld8juRTmhZ9EA

Nel periodo di analisi 22/11/21-23/07/2023:

- *Per la pagina Facebook*
 - ↳ 533 persone seguono la pagina
 - ↳ 138 persone hanno messo "mi piace" alla pagina
 - ↳ 34.444 persone raggiunte dagli eventi
- *Per la pagina Instagram*
 - ↳ 646 follower
 - ↳ 822 persone raggiunte
 - ↳ 646 interazioni con i contenuti
- *Per la pagina LinkedIn*
 - ↳ 124 follower
- *Per la pagina Youtube*
 - ↳ 34 iscritti
 - ↳ 941 "mi piace"

Info sulla continuazione del progetto

Le attività di 37100 LAB sono state in grado di intercettare e formare oltre 1.000 persone con azioni di supporto individualizzato, formazioni e laboratori di sperimentazione tecnologica. Ad oggi assieme al Comune di Verona si stanno vagliando diverse possibilità per dare continuità all'iniziativa attraverso i fondi del PNRR e la nuova programmazione regionale.

Ore di apertura al 23/07/2022: 1.229

Accessi totali allo spazio al 23/07/2022: 1.082

37100 Lab, insieme alla start-up Open Impact, grazie al programma Foundation Open Factory e scelto da Fondazione Cariverona, con il supporto di Industrio Ventures, ha potuto realizzare la misurazione dell'impatto e della sostenibilità sociale del progetto.



Attraverso un'apposita dashboard interattiva è possibile visualizzare, monitorare e comunicare le attività. Dopo aver raccolto i dati, Open Impact ha sviluppato la mappa d'impatto sulle attività del progetto, come lo sportello o le palestre digitali, al fine di raggrupparle in macroaree di riferimento tipiche dell'innovazione e della formazione.

<https://37100lab.comune.verona.it/valutazioneimpatto/>

Foundation Open Factory, nato nel 2020 per volontà di Fondazione Caritro, Fondazione Cariverona e Fondazione Cariparo in collaborazione con ELIS Innovation Hub e dal 2022 supportato anche da Stiftung Südtiroler Sparkasse – Fondazione Cassa di Risparmio di Bolzano, permette di svolgere percorsi di Open Innovation volti a rafforzare la competitività del sistema territoriale del Triveneto e delle province di Ancona e Mantova con l'obiettivo di supportare lo sviluppo tecnologico in chiave di impatto sociale sul territorio, introducendo progetti di co-innovazione tra Imprese, Enti Non Profit, Fondazioni Bancarie, Startup, Centri di Ricerca ed Università.

Per maggiori approfondimenti: <https://foundation4innovation.elis.org/it/custom/news/view/5501>



INTRODUZIONE



“Bell’impresal”, tramite la promozione dell’imprenditività vuole stimolare un atteggiamento di responsabilità personale, intraprendenza, creatività e spirito di iniziativa a favore di minori tra gli 8 e i 13 anni e la loro comunità.

Attraverso percorsi di simulazione di impresa e la costruzione dei “rami produttivi” (es. ludo-officine, laboratori cooperativi, progetti imprenditivi, percorsi di orientamento, campus residenziali estivi, produzione di materiale comunicativo) in ambito scolastico e extra-scolastico, si vogliono promuovere attraverso il “fare” relazioni sociali ed emotive positive, da tessere in famiglia, a scuola, nella comunità educante, sviluppando opportunità formative, culturali, economiche presenti nell’ambiente di vita.

L’iniziativa si pone quindi come obiettivo mettere il minore al centro del processo educativo, permettendogli di sperimentare all’interno del proprio percorso extra-scolastico e scolastico delle attività imprenditive che gli permettano di affrontare la fase di orientamento scolastico e professionale futura in maniera più proficua.

Parte del progetto comprende la costituzione delle cosiddette “imprese simulate” o Cooperative Scolastiche che vengono create all’interno delle scuole di ciascun territorio coinvolto e

sono coadiuvate da educatori esterni, afferenti alle organizzazioni del Terzo Settore, e dai docenti.

Le azioni pensare e sviluppate in tutti gli ordini scolastici (Scuola Primaria, Scuola Secondaria di primo grado e Scuola Secondaria di secondo grado), si svolgono in orari scolastici, extrascolastici e durante l’estate.

Oltre alla costituzione e gestione della Cooperativa, a scuola vengono implementate anche le Ludofficine, spazi settimanali a scuola dedicati alla falegnameria educativa per intervenire su piccoli gruppi di bambini/e e ragazzi/e a disagio (soci della cooperativa), tramite la costruzione e/o risistemazione di giochi e oggetti utili alla scuola/territorio, sviluppando motivazione, riscatto sociale e stimolando la loro partecipazione anche alle altre azioni.

Bell’Impresa è un progetto legato a Plan Your Future poiché Fondazione Edulife al suo interno svolge un’azione legata alla creazione di contenuti per PYF: due schede didattiche (on line a fine 2021) e due percorsi (online nel 2022).

Oltre a questa azione la Fondazione ha svolto alcuni incontri di formazione per genitori e docenti.

Date Progetto: 4 maggio 2020 - 31 gennaio 2024

<https://percorsiconibambini.it/bellimpresa/>
<https://www.hermete.it/bellimpresa/>

PARTNER

Ente finanziatore: Impresa Sociale Con I Bambini - CIB

Capofila: Cooperativa Sociale Hermete

Partner:

- ProgettoMondo MLAL
- Le Fate ONLUS
- Irecoop
- Fondazione Edulife
- BCC Valpolicella Benaco Banca
- 10 Istituti Comprensivi: Vigasio, Bussolengo, San Pietro In Cariano, Fumane, Garda, Peschiera, Sant’Ambrogio di

- Valpolicella, Peri, Pescantina, Sona
- 14 Comuni: Vigasio, Bussolengo, San Pietro In Cariano, Fumane, Garda (informale), Peschiera, Sant'Ambrogio di Valpolicella, Peri, Pescantina, Sona (informale), Marano Valpolicella, Sant'Anna d'Alfaedo, Dolcè, Brentino-Belluno

Ente accreditato per valutazione d'impatto: Università degli Studi di Verona - responsabile prof. Giorgio Mion

DATI DI CONTESTO

L'Indice Povertà Educativa dell'Istat, rileva che nelle regioni del nord-est, come nel resto d'Italia, c'è un peggioramento della povertà educativa. Se il Nordest garantisce migliori opportunità di "vita confortevole, sana e sicura" rispetto al Centro-Sud, un po' meno evidenti sono le opportunità per quanto riguarda la sfera della "Resilienza", vale a dire le opportunità di sviluppare l'attitudine ad avere fiducia in se stessi e nelle proprie qualità nonostante le difficoltà (Rapporto Veneto 2018). Anche l'IPE di Save The Children posiziona il Veneto con un indice di 95,6 con alcune performance simili a quelle delle regioni meridionali. Anche sull'abbandono scolastico, nonostante sia al 10,5% in linea con il target Europa 2020, il Veneto ha perso quattro posizioni nella graduatoria regionale rispetto al 2016. Inoltre, risultano 15,2% di NEET, il 62,4% di ragazzi/e partecipano a meno di 4 attività culturali all'anno, il 69,7% leggono meno di 3 libri all'anno, 42,3% non praticano sport, il 17,3% partecipa ad attività di volontariato (Rapporto Veneto 2018). Nel contesto della provincia veronese Hermete lavora da più di 16 anni e assieme ai propri partner ha rilevato una carenza di "spirito di iniziativa, di partecipazione, di responsabilità, intraprendenza e creatività nel pianificare", confermando in un'ottica multidimensionale le statistiche e l'incremento della povertà educativa.

OBIETTIVI, ATTIVITÀ E RISULTATI

Obiettivi

Obiettivi generali

- Ridurre la dispersione scolastica
- Dare la possibilità a bambini e ragazzi di sperimentare la cittadinanza attiva e l'imprenditorialità all'interno del proprio contesto scolastico e territorio di riferimento

- Lavorare sul potenziamento delle competenze trasversali e di cittadinanza attraverso percorsi individuali e di gruppo

Obiettivi Fondazione Edulife

- Digitalizzare strumenti di autovalutazione (Schede didattiche) già in uso nelle esperienze delle Cooperative Scolastiche (che arrivano dall'esperienza di Simulcoop)
- Dare a bambini e adulti la possibilità di avere del materiale accessibile per poter lavorare sulla cittadinanza attiva
- Formazione a docenti e genitori rispetto all'uso di PYF e all'utilizzo di questi nuovi strumenti digitali

Attività e risultati

Nel periodo di riferimento Fondazione Edulife è stata impegnata in attività di ideazione e realizzazione di percorsi digitali, oltre che in attività correlate di formazione, comunicazione e implementazione dell'utilizzo della piattaforma Plan Your Future.

Dopo l'esperienza delle schede didattiche (nel 2021 sono state digitalizzati due strumenti di auto-valutazione delle competenze di cittadinanza didattiche - *L'albero delle competenze per la Scuola Primaria e Le competenze di cittadinanza per la Scuola Secondaria* - <https://www.planyourfuture.eu/Schede-Didattiche>), sono stati ideati, costruiti e realizzati **2 percorsi digitali** (Voglio diventare un buon cittadino! e Il lavoro educativo nel mondo in trasformazione - <https://www.planyourfuture.eu/percorsi>) che sono stati caricati sulla piattaforma Plan Your Future e sono visibili se si accede profilandosi come scuola primaria o come scuola secondaria.

I percorsi digitali, rivolti uno ai bambini della Scuola Primaria e uno ad educatori e docenti di tutti gli ordini di scuola, sono stati pensati e costruiti come percorsi di approfondimento sulla cittadinanza attiva, percorsi di scoperta dell'esperienza delle Cooperative Scolastiche come possibilità concreta per sperimentarsi e crescere come cittadini attivi. All'interno delle Cooperative Scolastiche si possono inoltre potenziare le proprie competenze di cittadinanza in vista di una scoperta più approfondita di sé e delle proprie attitudini, oltre che in vista di una scelta più efficace del proprio futuro scolastico e lavorativo. A questo proposito le schede didattiche digitalizzate

diventano uno strumento utile proprio per il monitoraggio e la crescita rispetto alle competenze di cittadinanza personali.

All'interno dei percorsi digitali sono stati realizzati 4 video e 6 video-interviste ad alcune persone che rappresentano il territorio come cittadini attivi. Questi video sono stati pensati per rendere interattivo e di conseguenza più chiaro ed efficace il contenuto proposto, sia ai bambini che agli adulti.

- **FORMAZIONE DOCENTI sull'utilizzo di PYF**

Per quanto riguarda la formazione di docenti ed educatori, sono stati svolti tre percorsi formativi, percorsi di approfondimento e sperimentazione della piattaforma Plan Your Future.

- 1 formazione per gli educatori che operano all'interno delle Cooperative Scolastiche, che ha visto la partecipazione di circa 20 educatori;
- 1 formazione per i docenti della scuola primaria;
- 1 formazione per i docenti della scuola secondaria di primo grado.

I percorsi formativi proposti da Fondazione Edulife si strutturano sempre unendo una parte introduttiva alla piattaforma PYF e ai materiali in essa contenuti e una parte strutturata in forma laboratoriale al fine di sperimentare concretamente l'utilizzo di Plan Your Future.

- **FORMAZIONE GENITORI sull'educazione alla scelta**
presso il Salone dell'Orientamento

Anche quest'anno è stata riproposta la collaborazione e l'organizzazione delle dirette web del Salone dell'Orientamento di Verona.

Nel mese di dicembre 2022 Fondazione Edulife, in collaborazione con OrientaVerona, ha organizzato e condotto sei dirette informative all'interno di un'azione sul supporto alla genitorialità dal titolo "Orientarsi alla scelta". Il target di riferimento degli incontri, proposti in modalità tavola rotonda e seminari, era rappresentato da genitori di studenti della scuola secondaria di primo grado e il percorso di interventi ha affrontato le te-

matiche dell'orientamento e della scelta. Gli incontri (5 tavole rotonde tematiche brevi sul tema dei nuovi indirizzi scolastici della Provincia di Verona) si sono svolti online tramite videoconferenza (diretta Facebook e Youtube sui canali del Salone dell'Orientamento) e sono state visualizzate da 441 persone il primo (serata di apertura del Salone dell'Orientamento) e in ordine da 100, 51, 70, 63, 116 persone (tavole rotonde).

<https://www.youtube.com/@salonedellorientamentovero2299>

Comunicazione

Pubblicati **6 articoli** per il Blog *Percorsi con i bambini*

L. <https://percorsiconibambini.it/bellimpresa/autore/fondazioneedulife/>

Nel mese di **Febbraio 2022** è stato pubblicato un articolo dal titolo "L'educazione civica con PYF è proprio una Bell'Impresa". Con quest'articolo si inizia ad entrare nei contenuti di Plan Your Future che raccontano le cooperative scolastiche e nella proposta di digitalizzare schede e contenuti per favorire un percorso legato all'educazione civica.

Nel mese di **Aprile 2022** è stato pubblicato un articolo dal titolo "Essere cittadini attivi è davvero una Bell'Impresa" che parla dell'importanza dell'educazione civica come percorso per bambini di ogni età e va ad approfondire il percorso costruito su Plan Your Future per i bambini della Scuola Primaria al fine di aiutarli a conoscere il territorio che li circonda e ad agire come cittadini attivi in continua crescita rispetto alle proprie competenze di cittadinanza.

Nel mese di **Maggio 2022** è stato pubblicato un articolo dal titolo "Essere educatori in un mondo in trasformazione: come ci può aiutare Plan Your Future", articolo che va ad analizzare il percorso costruito e inserito all'interno della piattaforma Plan Your Future, dedicato ad insegnanti ed educatori. Questo percorso vuole accompagnare le figure adulte nell'approfondimento di alcune tematiche legate alle trasformazioni attuali, dal mondo del lavoro alle generazioni, per concludere con l'approfondimento e la spiegazione di quella che è l'esperienza della Cooperativa Scolastica.

Nel mese di **Luglio 2022** è stato pubblicato un articolo dal titolo “Da una foglia ad un albero: scoprire le competenze di cittadinanza insieme a Plan Your Future”. Con quest’articolo si vuole andare a presentare i due strumenti di autovalutazione delle Competenze di Cittadinanza utilizzati all’interno delle Cooperative Scolastiche e digitalizzati per il Progetto Bell’Impresa.

Nel mese di **Settembre 2022** è stato pubblicato un articolo dal titolo “Una proposta di formazione per gli educatori: arricchire il proprio lavoro con le proposte digitali della piattaforma Plan Your Future” che parla del pomeriggio formativo che ha visto attivi gli educatori delle Cooperative Scolastiche nell’approfondimento di PYF come strumento di lavoro all’interno dei percorsi di Cittadinanza attiva di Bell’Impresa.

Nel mese di **Dicembre 2022** è stato pubblicato un articolo dal titolo “La Bell’Impresa del 2022 di Plan Your Future” che sintetizza il percorso di aggiornamento fatto sulla piattaforma con l’implementazione dei percorsi e delle schede didattiche.

INFORMAZIONI SULLA CONTINUAZIONE DEL PROGETTO

- Formazione docenti, educatori e genitori sull’utilizzo dei nuovi strumenti presenti all’interno della piattaforma Plan Your Future;
- Valutazione d’Impatto svolta dall’Università di Verona;
- Pubblicazione continuativa di articoli per la comunicazione del progetto.



ENSURE ERASMUS

+ (ENTREPRENEURS FOR PLASTICS' CIRCULAR ECONOMY)

INTRODUZIONE



L'UE sta attualmente promuovendo con forza una transizione sistemica verso un flusso più "circolare" nel sistema economico, che riguardi ogni parte della catena di produzione/riciclo. Ensure abbraccia questo approccio affrontando il problema della produzione di rifiuti inquinanti con un'attenzione specifica al settore dell'industria della plastica, e lo fa dal punto di vista della creazione di cultura sull'argomento.

Il progetto mira a colmare il divario di competenze legate alla creazione di nuove imprese o alla riconversione di quelle vecchie, nel campo dell'economia circolare, con particolare attenzione al settore della produzione di materie plastiche.

Ensure lavora per elaborare diversi percorsi formativi a disposizione di business coach, formatori e futuri imprenditori sull'economia circolare e il riuso della plastica.

Sito del progetto
<https://project-ensure.eu/>

Pagina Facebook del progetto
<https://www.facebook.com/ensureproject>



PARTNER

Capofila: Camera di Commercio italiana a Nizza (CCIN, FR)

Altri partner:

- FVB s.r.l. (IT),
- Cooperation Bancaire pour l'Europe (BE),
- ARGE GmbH (AT),
- Cz&K Consulting (HU),
- Fondazione Edulife Onlus (IT),
- Petra Patrimonia Corsica (FR)

Ente Finanziatore: progetto finanziato con il supporto della Commissione Europea. Agenzia Nazionale di riferimento: Francia



Funded by the
 Erasmus+ Programme
 of the European Union

DATI DI CONTESTO

L'UE promuove una transizione verso un flusso sempre più "circolare" nel sistema economico. Tale transizione deve essere sistemica e non limitata a specifici settori o aree geografiche, e deve riguardare ogni parte della catena di produzione/riciclo. L'industria della plastica è uno dei maggiori produttori di rifiuti inquinanti che, allo stesso tempo, sono costituiti in gran parte da materiale riciclabile che potrebbe avviare nuovi processi produttivi. L'UE sottolinea l'impatto benefico del ricondizionamento della plastica nella sua strategia sui rifiuti plastici e nella sua strategia generale per la promozione dell'economia circolare [<https://www.ellenmacarthurfoundation.org/circular-economy>].

Come obiettivo principale, ENSURE vuole affrontare la priorità orizzontale E+ "Obiettivi ambientali e climatici". In particolare, il progetto promuove lo sviluppo di competenze e metodologie settoriali verdi (incentrate sulla plastica) per gli imprenditori e i formatori VET, in modo da consentire loro di diventare veri e propri fattori di cambiamento verso un'imprenditorialità più sostenibile.

OBIETTIVI, ATTIVITÀ E RISULTATI

Obiettivi

Obiettivo generale: Incoraggiare la creazione di nuove startup e/o la riorganizzazione di imprese già operanti con un modello di business basato sull'economia circolare, in particolare nel settore dell'industria della plastica.

Obiettivi specifici di progetto:

- "Train the trainers": produzione di una raccolta di buone pratiche e di materiali didattici per insegnare ai business coach come guidare potenziali startup e imprese nel campo dell'Economia Circolare.
- Migliorare la consapevolezza degli attuali imprenditori e investitori sulle possibilità offerte dall'economia circolare.
- Sostenere la creazione di startup a livello locale, con particolare attenzione al riutilizzo e alla valorizzazione della plastica, possibilmente allineandosi alle S3 (Smart Specialization Strategies) locali.

Il progetto prevede:

- Realizzazione di 4 incontri transnazionali di progetto tra i partner per allineare gli sforzi e i risultati e per condividere le migliori pratiche e il know-how
- Intellectual Output 1: co-creazione di un kit di strumenti con materiali didattici rivolti a imprenditori e formatori su Business idea e valutazione della fattibilità, materie plastiche ed economia circolare, modelli per crescere come azienda e come imprenditore.
- Intellectual Output 2: produzione di un set di strumenti interattivi per la formazione imprenditoriale composto da uno strumento di autovalutazione sull'economia circolare, una biblioteca interattiva su plastica e CE e una piattaforma di apprendimento con esercizi e simulazioni.
- 2 eventi di formazione tra i partner per testare i materiali formativi concentrando sull'usabilità e sull'efficienza della trasmissione delle conoscenze.
- 5 eventi moltiplicatori (1 in ogni Paese coinvolto nel progetto) rivolti a imprenditori locali, formatori, business coach e potenziali investitori per la diffusione del set di strumenti dell'economia circolare e la verifica di tutti gli strumenti di apprendimento.

Attività e risultati

Nel 2021 sono stati svolti i primi incontri transnazionali in modalità online e sono stati attivati i lavori sull'Intellectual Output 1, ovvero l'elaborazione sotto forma di testo di materiali didattici per imprenditori, startupper e formatori sui temi dello sviluppo di impresa con un focus particolare sull'economia circolare e sul settore del riuso della plastica.

Nel 2022 il progetto ha proseguito con successo le sue attività:

- In totale sono stati organizzati 4 momenti di incontro fisico presso le sedi di alcuni tra i partner (Ancona, Graz, Budapest e Verona);
- A maggio 2022 si è conclusa l'attività relativa all'Intellectual Output 1 ed è stato organizzato un evento di testing tra i partner (LTTA, Learning Teaching Training Activity) a Budapest per scambiare feedback sui contenuti prodotti;
- Da giugno 2022 si sono avviati i lavori di progettazione e realizzazione della piattaforma di e-learning (Intellectual

Output 2) coordinati da Fondazione Edulife. A novembre 2022 Fondazione Edulife ha ospitato i partner in 311 Verona per una seconda LTTA dedicata al testing della piattaforma realizzata;

- Sono stati realizzati 2 meeting operativi in presenza (Ancona, Graz) e 2 eventi di contaminazione nei quali i partner hanno testato concretamente il materiale didattico e la piattaforma realizzati (Budapest maggio 2022, Verona novembre 2022).

A gennaio 2023 il progetto si è concluso con 7 Multiplier Events, ovvero 7 eventi di disseminazione della piattaforma realizzata organizzati da ciascun partner nel suo territorio di riferimento.

Fondazione Edulife ha organizzato il suo Multiplier Event negli spazi di 311 Verona: l'incontro ha visto la partecipazione di 53 persone tra studenti, imprenditori e professionisti.



INTRODUZIONE



I Fabschool sono spazi di alfabetizzazione tecnologica inseriti all'interno di contesti scolastici, nei quali accedere liberamente alle tecnologie di fabbricazione digitale (coding, stampa 3d, virtual reality, AI... etc.).

Il progetto ha attivato **6 Fabschool in 5 province italiane: Verona, Vicenza, Belluno, Mantova ed Ancona**, aprendoli come spazi fisici all'interno di realtà di formazione diverse per ordine e grado (primarie e secondarie di primo grado, licei, ITS...).

All'interno di ogni Fabschool vengono erogate attività di formazione laboratoriale rivolte a studenti e insegnanti, con l'obiettivo di costruire e testare insieme nuovi strumenti di didattica orientativa e nuovi modi di tessere relazioni con il mondo del lavoro.

Come per una biblioteca che acquista libri e li presta gratuitamente, i Fabschool acquisiscono macchinari e conoscenze e li mettono a disposizione di tutti, organizzando workshop, serate informative, eventi e aperture al pubblico.

**Sito del progetto**

→ <https://www.fabschool.it/>

Video presentazione del progetto

→ <https://www.fabschool.it/>



PARTNER

Fabschool è un progetto di Fondazione Edulife sostenuto da Fondazione Cariverona che si sviluppa in 5 province coinvolgendo una rete partner territoriali:

- Verona (Fondazione Edulife, Verona Fablab)
- Vicenza (Cooperativa sociale Samarcanda Onlus, Megahub Schio)
- Mantova (Fablab Mantova)
- Belluno (Consorzio C.A.T.A., Associazione Fablab Dolomiti)
- Ancona (Polo9 impresa sociale)

DATI DI CONTESTO

Il World Economic Forum nel paper intitolato “10 skills you'll need to survive the rise of automation”⁰¹ descrive come essenziale la capacità di definire meccanismi di apprendimento continuo in 10 aree di competenza trasversale, le tre principali sono: Complex Problem Solving, Critical Thinking, Creativity.

Uno degli ultimi report del McKinsey Global Institute “Jobs lost; jobs gained: What the future of work”⁰² segnala che in meno di dieci anni la richiesta dei lavori STEM triplicherà rispetto ai lavori tradizionali.

OBIETTIVI, ATTIVITÀ E RISULTATI

Obiettivi

1. **Attivazione:** Creare 6 Fabschool, spazi di fabbricazione e apprendimento digitale situati in spazi scolastici e/o fruiti da utenti dai 16 ai 30 anni in forma prevalente.
2. **Community Learning:** Generare una community di studenti e docenti in grado di generare conoscenza e competenze attraverso meccanismi di apprendimento non formale;
 - ↳ Attivare complessivamente laboratori formativi esperienziali rivolti agli studenti costruiti sulle esigenze di competenze del mercato del lavoro territoriale
3. **Ricerca scientifica:** Dare vita a una ricerca scientifica in grado di produrre un vademecum per l'attivazione di progetti simili in altri territori e una narrativa scientifica
4. **Comunicazione e disseminazione** dei risultati del progetto, con contenuti open ovvero fruibili gratuitamente da tutti

Attività e risultati

Di seguito sono elencati i principali risultati:

1) ATTIVAZIONE DEL FABSCHOOL

↳ Fondazione Edulife ha realizzato lo spazio Fabschool presso 311 Verona e ne ha curato l'allestimento e l'apertura alla comunità attraverso attività specifiche.

↳ Durante il 2021 tutti e 6 gli spazi Fabschool sono stati attivati e hanno cominciato le loro attività

2) COMMUNITY LEARNING

Fondazione Edulife ha proseguito nel 2021 con iniziative di Community learning aperte ai giovani.

- Fondazione Edulife ha inaugurato tra il 2020 e il 2021 alcune iniziative che nel tempo si sono consolidate e sono cresciute negli anni successivi.
- Nell'estate 2021 abbiamo inaugurato il format di **Summer Fabschool** organizzando 5 camp settimanali di 20 ore ciascuno all'insegna della tecnologia e della sostenibilità a cui hanno partecipato in tutto 60 ragazzi delle medie e delle superiori che negli spazi di 311 Verona si sono misurati con la progettazione e costruzione di mini-orti smart e modellini di case domotiche. Il valore del camp è stato nel processo: in un'ottica di facilitazione e peer to peer education, i partecipanti hanno avuto modo di sperimentare, imparare dagli errori, progettare, prototipare e restituire i loro lavori davanti a un pubblico di genitori e coworker.
- Ottobre - Dicembre 2021: primo percorso Fabschool dedicato all'**innovazione didattica per docenti**, alla scoperta delle tecnologie come risorsa didattica. Un momento di contaminazione tra pari per confrontarsi e creare insieme buone pratiche scolastiche. Questo primo percorso è durato 24 ore e ha coinvolto 16 docenti di scuole medie e superiori della rete FIDAE.
- Affiancamento nella conduzione dei project work degli studenti al primo anno del corso di **Digital Transformation Specialist** di Fondazione ITS Academy: a partire dal febbraio 2020 il Fabschool di 311 Verona ha accolto per la prima volta 21 ragazzi che, divisi in team, hanno svolto un percorso dedicato al disegno di progetti che applichino la tecnologia alla soluzione di esigenze particolarmente legate al territorio veronese, con riferimento agli obiettivi di sostenibilità dell'Agenda 2030. Grazie a Fabschool, gli studenti, affiancati dal

⁰¹ <https://www.weforum.org/agenda/2018/07/the-skills-needed-to-survive-the-robot-invasion-of-the-workplace>

⁰² <https://www.mckinsey.com/featured-insights/future-of-work/jobs-lost-jobs-gained-what-the-future-of-work-will-mean-for-jobs-skills-and-wages>

team di *makers* di Verona Fablab, hanno realizzato prototipi hardware relativi alla loro idea.

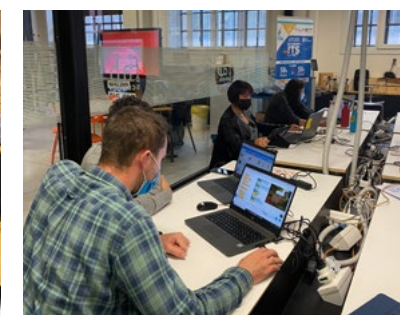
- Nel 2021 sempre per gli studenti dell'ITS Academy è stato organizzato un **Corso di SketchUp, Nancad e taglio laser**. Nel contesto delle azioni per l'allestimento dello spazio Fabschool in 311, in un'ottica di creazione e coinvolgimento di una community di studenti che si appropri dello spazio e ne conferisca la sua impronta, è stato progettato un laboratorio di 5 ore in cui i ragazzi hanno realizzato modellazione 3D e taglio laser per la realizzazione di scatoline di legno impilabili e personalizzate per contenere i Kit Raspberry dello spazio Fabschool. Il laboratorio di 5 ore è realizzato in collaborazione con Verona Fablab e ha coinvolto circa 10 ragazzi. La parte finale del percorso, riguardante il taglio laser, è stata svolta in presenza presso Verona Fablab durante un appuntamento che ha coinvolto l'intera classe del primo anno del corso Digital Transformation Specialist dell'ITS Academy.

Il 2022, come anticipato, ha visto la prosecuzione di alcune buone pratiche testate l'anno precedente:

- **Summer Fabschool 2022:** 5 settimane e 100 ore totali di laboratori che hanno coinvolto 36 ragazzi delle scuole medie e superiori. I moduli settimanali sono stati dedicati alla scoperta di STEAM, creatività, Agenda 2030 e artigianato digitale e sono stati progettati in collaborazione con Verona Fablab e Aloud College. I partecipanti si sono sperimentati in attività di programmazione con scratch, M-Bot e micro-bit, riciclo carta, realizzazione podcast, stampa 3D e taglio laser. Il camp si è tenuto negli spazi di 37100 Lab, in un'ottica di valorizzazione di uno spazio precedentemente abbandonato e ora restituito alla comunità.
- **Percorsi di innovazione didattica con docenti** (settembre 2022- settembre 2023): In seguito a una visita di Fabschool in 311 Verona, i dirigenti e docenti dell'istituto comprensivo di Madonna della Neve (Adro, BS) hanno espresso la volontà di

attivare un percorso di formazione sui temi della progettazione didattica innovativa e delle tecnologie per l'apprendimento in pieno stile Fabschool. Dopo una fase di mappatura delle esigenze è stato attivato un percorso di accompagnamento con diversi livelli di complessità, che ha previsto la realizzazione di 3 webinar di introduzione al contesto (311 partecipanti totali), 6 workshop pratici su tecnologie applicate alla didattica con una media di 20 partecipanti per workshop e un percorso di 5 incontri dedicato all'innovazione didattica per 16 docenti partecipanti.

- **Affiancamento ai project work dei ragazzi del primo anno di ITS Last Academy - percorso Digital Transformation Specialist:** all'interno del percorso di project work, i ragazzi hanno sviluppato dei progetti di realtà (prodotti e servizi con un impatto sul tessuto economico e sul territorio) prototipando fisicamente le loro idee all'interno dello spazio Fabschool di 311.



Ricerca Scientifica

↳ **Fondazione Edulife ha incaricato della responsabilità della ricerca scientifica **Martina Ferracane**, researcher e policy advisor di taratura internazionale, ricercatrice allo European Centre for International Political Economy.** Ospitata in passato come speaker a TEDxLakeComo, è stata stilata da Forbes come una delle 15 donne italiane più influenti nel tema del digitale.

<https://www.martinaferracane.com/>

↳ **La ricerca scientifica è stata lanciata il 19 aprile 2021 in un evento di kick-off digitale** in cui l'impianto di ricerca è stato condiviso con un pubblico di stakeholder, tra cui anche i rappresentanti di Fondazione Cariverona e di Indire. Il 15 settembre 2022 ad Ancona presso la sede del partner Polo9 è stata realizzata una restituzione intermedia dei primi output della ricerca scientifica, che ha visto come ospiti in remoto Indire, gli istituti scolastici dei poli Fabschool, Fondazione Cariverona, il Fablab di Palermo e il Fablab di Olbia.

↳ **La ricerca scientifica è ufficialmente partita a settembre 2021.** I dati aggregati degli studenti coinvolti si riferiscono all'intero A.S. 21/22 e sono i seguenti:

- 750 ragazzi hanno partecipato alla ricerca quantitativa (sistema RCT);
- Per la ricerca qualitativa sono stati sottoposti 181 questionari di gradimento e altri 150 ragazzi sono stati intervistati o hanno partecipato a focus group;
- Alla ricerca quali-quantitativa hanno partecipato 7 istituti scolastici.



Divulgazione della ricerca

- **Settembre 2020:** Presentazione del progetto di ricerca nella conferenza i-cities 2020;
- **Giugno 2021:** Presentazione del progetto di ricerca e degli studi randomizzati nella conferenza "Scuola Democratica - Reinventing Education";
- **Luglio 2021:** Seminario presso l'Istituto Universitario Europeo per presentare il progetto di ricerca ai ricercatori e ricevere feedback sulla metodologia;
- **Dicembre 2021:** Presentazione del disegno di ricerca presso la conferenza FabLearn Italia 2021;
- **Gennaio 2022:** Presentazione dei risultati della ricerca scientifica svolta con le scuole in occasione dell'inaugurazione dell'Urban Hub di Belluno;
- **Ottobre 2022:** Presentazione dei risultati della ricerca all'evento "Siamo il Capitale Umano" organizzato da Fondazione Cariverona;

- **Ottobre 2022:** Presentazione dei risultati della ricerca al Fab17, la conferenza accademica annuale dei FabLab, a Bali;
- **Novembre 2022:** Presentazione del modello di ricerca presso l'open science discussion forum organizzato dalla rete delle università CIVICA.

Piattaforma Fabschool

Progettata, sviluppata e lanciata in gennaio 2021 la piattaforma Fabschool (<https://www.fabschool.it/>) è una piattaforma multifunzionale, dove sono ospitati contenuti di apprendimento aperti a tutti e dove la community di Fabschool può trovare spazi dedicati. È un “luogo” ricco di contenuti, che veicola la filosofia Fabschool attraverso la voce e il racconto dei suoi poli eterogenei.

Da gennaio 2021 a dicembre 2022 la piattaforma si è arricchita di contenuti che sono tuttora in continuo aumento.

Questi i dati a fine 2022 relativi alla sezione “laboratorio”:
<https://www.fabschool.it/laboratorio-2/>

- 10 episodi podcast
- 5 video tutorial
- 4 collezioni di materiali prodotti e condivisi da studenti e docenti: un totale di 239 tutorial sui progetti realizzati con Fabschool sezione “blog”: <https://www.fabschool.it/blog/>
- 10 articoli prodotti

Dati aggregati dei due anni di Fabschool per tutti i Poli

COMMUNITY DIGITALE

- **127** iscritti alla newsletter
- **15** articoli
- **10** podcast
- **6** webinar
- **9** materiali di restituzione creati dalla community di docenti in formazione

FABSCHOOL SUL TERRITORIO

- **342** docenti dato aggiornato: 52 docenti F.Edulife, 138 docenti Verona Fablab, 28 Belluno, 90 Schio, 22 Mantova, 12 Ancona
- **9** scuole
- **30** aziende coinvolte
- **6** Fabschool attivi
- **28** ragazzi formati come facilitatori

FORMAZIONE

- **13** project work e hackathon
- **12** settimane di summer camp
- **623** ore di laboratori **209 FEO**, 47 Verona Fablab, 50 Belluno, 153 Schio, 56 Mantova, 108 Ancona
- **222** ore di percorsi docenti **60 FEO**, 78 Verona Fablab, 38 Belluno 20 Schio 46 Mantova
- **226** ore project work

FABSCHOOL SUI SOCIAL

- **100+** contenuti digitali (post, video, reel) sui social network di Fondazione Edulife
- **1000+** utenti raggiunti attraverso le interazioni digitali



INTRODUZIONE



Futuro Lavoro (JOBGYM) consiste in percorsi di **capacitazione professionale basati sui bisogni delle aziende committenti**, con l'obiettivo di creare processi e prodotti innovativi e formare skills orientate al contesto lavorativo.

L'elemento innovativo è nella fusione tra laboratori pratici, nei quali i giovani eseguono delle commesse proposte dalle aziende, assistiti e guidati da un workshop director e da professionisti del settore, con il concetto di **"hackathon"** che deriva dalle "competition" tipiche del mondo dell'informatica. I giovani si sfidano con lo scopo di stimolare nuove idee e venire selezionati dalle aziende committenti per realizzarle.

Nel 2020 abbiamo lanciato un sito internet dedicato al progetto Futuro Lavoro.

→ <https://sites.google.com/view/futuro lavoro/home-page>

Qui potrete vedere il video promozionale che abbiamo realizzato nel 2020 per il progetto Futuro Lavoro

→ <https://www.youtube.com/watch?v=heM08f9OyEU>



Il percorso normalmente è così articolato



Ogni progetto però è a sé e la Fondazione cerca di adottare una logica sartoriale costruendo delle variazioni a seconda delle specifiche esigenze.

Workshop: le aziende che decidono di partecipare propongono una commessa, dopo di che si tengono una serie di workshop per giovani selezionati in base al merito, in cui essi hanno modo di cimentarsi sui temi segnalati come esigenza delle aziende e apprendere-facendo, coordinati da esperti. I workshop hanno dunque il taglio di eventi di formazione e sperimentazione in cui i responsabili di progetto e le aziende hanno la possibilità di vedere all'opera i team di giovani e selezionarne alcuni per lo sviluppo della commessa.

Skills Factory: Il team vincitore formulerà il prototipo atteso dall'azienda committente. Il team viene coordinato da un responsabile scientifico che ha il compito di garantire l'effettivo sviluppo del processo/prodotto; da quel momento lavorerà quotidianamente affiancato da professionisti che monitoreranno i divari di conoscenze dei ragazzi da colmare.

311 LAB: Successivamente alla fase di Skills Factory, l'azienda può decidere di coinvolgere i giovani nella realizzazione, partendo dal prototipo, di un vero e proprio prodotto o servizio. L'azienda in questa fase, a un costo sostenibile, si mette in gioco in un processo di trasformazione interno, caratterizzato dalla disintermediazione totale tra i giovani e i responsabili aziendali coinvolti, che appunto lavorano e apprendono fianco a fianco.

Il team multidisciplinare così creato viene assistito da consulenti professionali e vive sia la dimensione aziendale che quella del 311, ottenendo come risultato un prodotto o un servizio disruptive, il consolidamento del patrimonio intellettuale aziendale e...perché no, forse anche dei giovani promettenti da aggiungere al proprio organico!

Guarda la presentazione del metodo Futuro Lavoro e le valutazioni dei partecipanti sul nostro nuovo portale:

<https://sites.google.com/view/futuro lavoro/metodo>

JOB GYM

PARTNER

- Lavoro & Società Scarl (capofila del progetto)
- Comune di Verona
- Fondazione Engim Veneto
- Sol.Co. Verona s.c.s.c.
- Hermete Società Cooperativa Sociale a r.l.
- Mag Mutua per l'Autogestione Coop. Soc.
- Energie Sociali Cooperativa Sociale Onlus, COSP Verona
- Fondazione Edulife ETS
- T2i - trasferimento tecnologico e innovazione s.c.a r.l

DATI DI CONTESTO

A Verona la mancanza di lavoro per i giovani è un problema relativo, perché la vera preoccupazione è che mancano giovani qualificati al lavoro e che gli strumenti per il loro accesso al lavoro presentano lacune proprio sul fronte della qualificazione, non solo tecnica, dei giovani. Uno dei fattori centrali dell'attuale e della futura capacità dei giovani di entrare e di adattarsi ai rapidi cambiamenti del mondo del lavoro sono le cosiddette soft e human skills, che, seppur apparentemente scontate, sono disattese nei percorsi ordinari di istruzione/

formazione e, laddove introdotte, si limitano ad approcci laboratoriali o astratti privi della possibilità di sperimentarsi agevolmente in contesti reali capaci di favorire l'emersione di interessi, punti di forza e progettualità professionale. Ciò determina l'assenza di una concreta cultura del lavoro che faciliti l'incontro tra le potenzialità e i talenti dei giovani e le opportunità locali superando i luoghi comuni ("i giovani sono svogliati") e formulando adeguate narrazioni del presente come premessa di policy efficaci.

OBIETTIVI

Con il progetto si intende promuovere una governance territoriale sul tema dell'occupazione giovanile in grado di sviluppare nel medio-lungo periodo sinergie tra gli attori e capacità di offrire risposte flessibili in relazione ai mutamenti del mondo del lavoro e delle professioni. **Vuole promuovere un sistema del lavoro che sappia intercettare i giovani e che dialoghi con loro nel percorso di ricerca del lavoro inteso come processo dinamico, come palestra in cui occorre allenare e aggiornare costantemente le proprie competenze e abilità.**

Gli obiettivi specifici sono:

1) Formazione e Placement nei settori Retail, Hospitality – Food and Beverage, IT

Formare 90 giovani in 2 anni sui profili oggi più ricercati dalle aziende: vendite al dettaglio, hospitality/F&B, IT, attraverso percorsi in grado di coniugare competenze professionali specifiche e modalità di sperimentazione diretta in azienda, secondo un modello di alternanza tra teoria e prassi. In questo percorso si intende sperimentare anche l'attivazione di spin-off aziendali con giovani per i prodotti e i servizi sopra indicati.

2) Innovazione di strumenti e dispositivi per l'inserimento lavorativo

Promuovere l'innovazione, il potenziamento e la messa a sistema degli strumenti che facilitano l'accesso al mondo del lavoro dei giovani con qualsiasi livello di istruzione: apprendistato, tirocini extracurricolari, percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento (ex alternanza scuola-lavoro).

3) Sperimentazione di nuove metodologie nelle scuole

Verrà avviata una sperimentazione in quattro diverse tipologie di scuole secondarie di secondo grado, di un modello che possa integrare istruzione-educazione-orientamento-riorientamento per l'inserimento delle Life Skills durante l'intero percorso scolastico.

4) Creare una rete di servizi al lavoro efficace nell'intercettare i giovani

Sviluppare l'integrazione di tutti i servizi della filiera del lavoro sul territorio provinciale affinché sia più efficace nell'intercettare i giovani e nel rispondere al matching e favorire il dialogo tra la domanda di occupazione dei giovani e le necessità delle aziende del territorio.

ATTIVITÀ E RISULTATI

Nel 2022 sono state svolte 3 edizioni percorsi professionalizzanti di 140 ore ciascuna.

- **40 giovani formati (obiettivo 45 giovani)**
- **80 ore di coaching individuale svolto (obiettivo 90 ore)**
- **3 focus group con aziende attivati, uno per ciascun percorso**

È stata incoraggiata anche l'imprenditorialità degli studenti attraverso la continuazione di progettualità iniziate durante il project work, favorendo la nascita di "spin-off" imprenditoriali. Tuttavia non sono stati continuati spin-off a seguito del progetto e i giovani hanno preferito dirigersi verso altre opzioni professionali.

Di seguito potete leggere i dettagli sulle 3 edizioni attivate.

CHATBOT specialist

La prima edizione erogata nel 2022 si è tenuta a giugno presso 311 Verona grazie a Fondazione Edulife sul tema chatbot e open source. In questa edizione si è voluto aumentare il rapporto sinergico con le scuole e quindi sono stati coinvolti 17 studenti da 2 istituti (tecnico e liceo) del territorio nella modalità di PCTO.

Dopo due settimane di approfondimento teorico-pratico sulle tecnologie e sul mondo dell'open source.

I ragazzi divisi in 3 gruppi, a cui sono stati affidati tre dataset open source presi dai database del comune di Verona. L'obiettivo dei ragazzi è stato quello di studiare il dataset a loro assegnato, sistemare i dati e utilizzarli per creare uno strumento utile per la loro fruizione, in particolare un Chatbot su Telegram (Fontanelle_Verona, EoloVRbot, TurismoVrbot).



Corsisti che programmano in python durante il project work

Community manager

La seconda edizione ha avuto inizio con fine settembre, sono state svolte 100 ore a distanza seguite inizialmente dai partner di SolCo Verona, per iniziare il project work con la Fondazione Edulife. Il corso aveva l'obiettivo di formare la figura professionale del Community Manager un professionista capace di generare benessere all'interno della collettività. Il corso ha attirato 12 corsisti, che si sono attivati per pensare a soluzioni di coinvolgimento della comunità intorno al partner del project work, il Giarol Grande. Sono stati divisi in due gruppi,

in cui uno si è concentrato sulla gestione di eventi per portare i cittadini a conoscere lo spazio e ravvivare la struttura, l'altro su come spiegare il luogo e le risorse naturali circostanti. L'11 novembre sono state presentate le soluzioni trovate dai corsisti ad un evento con più di 30 partecipanti, tra cui anche i committenti del Giarol Grande.



Restituzione finale del corso Community Manager

Destination Manager

La terza edizione è stata realizzata sin dall'inizio in forte sinergia, sia di facilitatori che di spazi, tra Fondazione Edulife e Cooperativa Hermete. Il progetto ha coinvolto 12 ragazzi appassionati di turismo, con l'obiettivo di crescere e capire quali sono le opportunità su Verona e provincia per i turisti, in particolare quello definito turismo sociale e sostenibile. Dopo tre settimane di lezioni esperienziali con docenti provenienti da realtà turistiche veronesi (sia di servizi che di attività), hanno iniziato a studiare soluzioni per creare una esperienza turistica sul territorio di Bussolengo in collaborazione con enti e realtà

della zona appoggiandosi alla sede del Gabane Bike Hostel. Il percorso si è concluso con una restituzione al territorio presso il Gabanel Bike Hostel il 16 dicembre.



Presentazione finale del progetto di Destination Manager



Conclusione evento finale

INTRODUZIONE



Un ITS (Istituto Tecnico Superiore) è un ente che offre percorsi di specializzazione tecnica **post Diploma**. È sotto l'egida del MIUR e rilascia un Diploma di 5° livello EQF.

Gli ITS sono nati nel 2008 come percorsi fortemente professionalizzanti, in quanto devono unire una parte di lezioni teoriche con un consistente numero di ore di stage in azienda. Le percentuali di impiego sono solitamente molto alte. Nel 2017 la Regione Veneto ha finanziato tre corsi ITS, volti a formare le seguenti figure:

- Tecnico superiore dei trasporti e dell'intermodalità
- Tecnico superiore per la gestione del servizio post-vendita e per la manutenzione del mezzo di trasporto
- Tecnico superiore User Experience Specialist

Il soggetto capofila che ha ricevuto l'autorizzazione a erogare la formazione è Fondazione LAST che dal 2011 opera nell'Area Tecnologica della Mobilità Sostenibile e che ha registrato al 2018 il 95% di occupazione annuo.

Fondazione Edulife è stata parte del progetto per il bando regionale. In particolar modo, ha offerto i propri spazi e le proprie competenze per il corso in **Digital Transformation Specialist**.

Per promuovere il corso, oltre ad altre iniziative, è stato creato il sito www.itsacademy.it

DATI DI CONTESTO

L'86,5% degli studenti degli ITS Academy che hanno concluso il proprio percorso di studi nel 2022 ha trovato un'occupazione entro un anno dal diploma.

Di questa percentuale, pari a 5.556 diplomati, il 93,6% svolge un lavoro coerente con gli studi effettuati.

Il dato dei non occupati, pari al 13,5%, è quasi la metà rispetto all'anno precedente, segnando il miglior risultato di sempre per gli ITS Academy

La rilevazione è stata condotta su 315 percorsi ITS terminati da almeno un anno al 31 dicembre 2022, erogati da 93 ITS Academy, con 8.274 studenti e 6.421 diplomati (il 77,6% degli iscritti)

fonte: Indire Monitoraggio nazionale percorsi ITS 2022

ITS DIGITAL TRANSFORMATION SPECIALIST



Il Tecnico Superiore Digital Transformation Specialist opera in software house e aziende affiancando il personale in tutti i processi di digitalizzazione dei prodotti e dei processi. Il percorso intende formare Programmatori Full-Stack, competenti sui linguaggi più diffusi tra le aziende, con particolari competenze nelle metodologie di programmazione, di processo e di sviluppo di progetti sia per gli aspetti prettamente tecnici che di soft-skills. Inoltre, viene fornita un'ampia visione sulle tecnologie esponenziali, una necessaria competenza verso la sicurezza informatica e l'esperienza utente.

← Qui è possibile vedere una presentazione del corso fatta da una partecipante

Materie svolte durante il corso sono:

- Coding Frontend e Backend avanzato
- Database / Big Data Analysis;
- Cyber security;
- Internet of Things / AI / Machine Learning / VR /AR
- User experience / User Research / User Interface.
- Graphic Design / Media production;
- Digital strategy / Social media marketing
- Project Management /Soft skills

Sbocchi professionali:

- Full-stack developer;
- Progettista di Interfacce digitali;
- Esperto in User Experience;
- Progettista di contenuti digitali;
- Tecnico esperto in ambito Cyber security;
- Progettista in ambito social media management;
- Tecnico esperto di tecnologie esponenziali

Le attività svolte dalla Fondazione:

- progettazione didattica del **nuovo percorso**
- assistenza a **Fondazione Last** nel coordinamento e gestione del percorso
- tutoraggio in **aula e in stage**
- progettazione e gestione dei **project work**
- gestione degli stage e relazione con le **aziende**
- selezione e gestione dei **docenti** in accordo con i partner progettuali
- ospita la **sede fisica** delle attività didattiche presso il 311Verona
- partecipazione al concorso nazionale **ITS 4.0**
- gestione **esame di stato**
- sperimentazione e applicazione di **metodologie didattiche** e valutative innovative
- revisione del percorso e **ri-progettazione**

La durata del Corso è di quattro semestri suddivisi in due anni

Sono previste in totale sul biennio **2.000 ore** di cui:

- **1100** di attività d'**aula** e attività di laboratorio
- **900** di attività **stage** in azienda

Il 2022 ha visto la conclusione del corso ITS iniziato nel 2020, il passaggio dal primo al secondo anno per il biennio 2021-2023 e la partenza di due nuovi corsi nell'ultimo trimestre.

Quarta edizione (biennio 2020-2022) – ZIP

Iniziato a settembre 2020 con la selezione dei candidati e l'inizio delle lezioni si è concluso a luglio 2022 con l'esame finale.

Alcuni dati:

Le candidature pervenute: 61
 Gli studenti selezionati e ammessi al percorso: 23
 Studenti ritirati: 4
 Studenti in Erasmus: 0
 Aziende coinvolte nel secondo stage: 19

Quinta edizione (biennio 2021-2023) - PASCAL

Iniziato a settembre 2021 con la selezione dei candidati e l'inizio delle lezioni. Questo corso è un'edizione di passaggio tra la vecchia progettazione e la nuova che darà vita a due percorsi distinti.

Alcuni dati:

Le candidature pervenute: 70
 Gli studenti selezionati e ammessi al percorso: 26
 Studenti ritirati: 4
 Studenti in Erasmus: 1
 Aziende coinvolte nel secondo stage: 20

Sesta edizione (biennio 2022-2024) - ZORIN e PIXEL

Con la sesta edizione parte una nuova progettazione che vede la nascita di un secondo percorso formativo. Fatte le selezioni a settembre 2022, ai primi di novembre sono iniziate le lezioni del corso Web Developer e System Administrator.

Alcuni dati:

Le candidature pervenute: 75
 Gli studenti selezionati e ammessi al percorso: 26 zorin e 25 pixel



Il Tecnico Superiore Internazionalizzazione e Logistica è capace di progettare e gestire le dinamiche, i flussi e le attività a supporto dell'internazionalizzazione dell'impresa, della commercializzazione del prodotto, dell'analisi e guida dei processi operativi logistici.

Il Tecnico superiore in internazionalizzazione & logistica opera per lo più in imprese, anche di piccola dimensione, con vocazione internazionale sia nei servizi logistici che nella commercializzazione dei prodotti. Conosce le strategie per l'ingresso nei mercati esteri, gli aspetti tipici del comparto internazionale (ad es. marketing, finanza, normativa, fiscalità, affari legali, ecc.) ed è soprattutto in grado di organizzare la logistica delle merci in ambito internazionale, conoscendo anche gli aspetti amministrativi, operativi e gestionali.

← Qui è possibile vedere una presentazione del corso fatta da un partecipante

Alcune delle materie svolte durante il corso sono:

- lingua inglese e tedesca (anche linguaggio tecnico)
- economia dei mercati internazionali
- comunicazione ricerca del lavoro e competenze trasversali
- organizzazione d'impresa, marketing internazionale, strategie di ingresso mercato estero
- contrattualistica internazionale, tutela della proprietà intellettuale
- fiscalità, dogane
- informatica e tecnologia 4.0
- gestione risorse umane
- logistica internazionale
- trasporti internazionali, intermodalità
- multiculturalità
- ambiente, sostenibilità e sicurezza nei luoghi di lavoro

Sbocchi professionali:

- Ufficio import export
- Tecnico della logistica
- Export manager junior
- Addetto alle spedizioni internazionali

Le **attività** svolte dalla Fondazione:

- **metodologie didattiche**
- **supporto ai formatori**
- **attività di team building**
- **orientamento ai ragazzi**
- **ospita la sede fisica delle attività didattiche**

La durata del Corso è di quattro semestri suddivisi in due anni

Sono previste in totale sul biennio **2.000 ore** di cui:

- **1100** di attività d'**aula** e attività di laboratorio
- **900** di attività **stage** in azienda

Il 2021 ha visto la presenza dei due corsi Internazionalizzazione e Logistica seguenti:

Prima edizione (biennio 2019 –2021) Berna

Iniziato nel settembre 2019, la terza edizione si è conclusa nel luglio 2021 con il termine delle lezioni d'aula del secondo anno, lo svolgimento del secondo stage aziendale e l'esame di stato finale. Alcuni dati dell'edizione:

Alcuni dati:

Le candidature pervenute: **57**

Gli studenti selezionati e ammessi al percorso: **24**

Studenti ritirati nei 2 anni: **0**

Studenti in Erasmus: **1**

Studenti diplomati: **24**

Numero occupati stabilmente in un'area di percorso coerente con il percorso: **20**

Aziende coinvolte nel secondo stage: **21**

Seconda edizione (biennio 2020-2022) – Berlino

Iniziato a Settembre 2021 con la selezione dei candidati e l'inizio delle lezioni. Alcuni dati

Alcuni dati:

Le candidature pervenute: **35**

Gli studenti selezionati e ammessi al percorso: **22**

Studenti ritirati: **2** (per aver trovato lavoro)

Studenti in Erasmus: **3**

Aziende coinvolte nel primo stage: **15**

Project Work / Progetto di realtà

Il project work o progetto di realtà, è fulcro della metodologia applicata nel percorso didattico e su di esso ruota tutta l'impostazione. Esso favorisce l'acquisizione di competenze attraverso la ricerca e sperimentazione attiva nello sviluppo reale della soluzione ad un bisogno. Favorisce soft skills quali gestione del tempo, del processo e delle risorse, il rispetto di scadenze e gestione delle relazioni con aziende e professionisti. Viene sviluppato in team, favorendo così l'acquisizione di competenze fondamentali come la gestione delle relazioni e dei conflitti interni, la gestione di ruoli e compiti.

Il Project Work prevede i seguenti output finali: prodotto digitale funzionante, relazione di progetto/processo, breve video (1.5 minuti) di presentazione, organizzazione e gestione dell'evento finale di restituzione. Le restituzioni intervengono a tre livelli:

- **interna** con gli studenti del corso e docenti
- **allargata** a persone esterne / amici / familiari
- **estesa** che prevede l'organizzazione di un evento e la restituzione al territorio, alle aziende, associazioni, enti.

La valutazione dei PW avviene facendo convergere tre parametri:

- **auto-valutazione** che prevede la riflessione personale sulla propria crescita e performance.
- **co-valutazione** che gli altri componenti del team danno all'interessato. Tutti sono valutati dai compagni del team

- **etero-valutazione** che viene assegnata dai docenti, dalle imprese e da tutti coloro che vengono invitati alla restituzione finale pubblica al territorio.

Il project work viene diversificato tra primo e secondo anno.

Per i primi anni, i ragazzi lavorano su un progetto che nasce da loro, partendo dagli 17 obiettivi dell'Agenda 2030 dell'ONU e guardando ad un futuro sostenibile. La quarta edizione ha sviluppato questi progetti:

Lambda: cubo, stampato in 3D e taglio laser, contenente una serie di sensori per rilevare la qualità dell'area della propria stanza. I parametri vengono visualizzati su web e app smartphone

IAB: app per gli studenti ITS con calendario lezioni, frequenza, materiale didattico e risultati esami

Reduo: applicazione web che permette di riparare oggetti guasti e quindi evitare di buttarlo. È necessario inviare una foto dell'oggetto guasto e la community si attiva per ripararlo, magari stampando il pezzo rotto con la stampante 3D.

R4G: cestino smart composta da un sensore che ne rileva la capienza e invia il dato di pienezza in rete. Applicabile per contenitori domestici, commerciali e pubblici. In quest'ultimo caso, rilevare la pienezza del rifiuto su tutti i contenitori cittadini permette attraverso l'intelligenza artificiale di sapere con precisione la quantità e il tipo di rifiuto presente sul territorio e attivare una raccolta precisa solo con mezzi necessari e percorsi stradali ottimizzati così da evitare l'uscita di mezzi in eccesso e svuotare contenitori praticamente vuoti.

Per il secondo anno invece, il project work viene agganciato alle aziende così da avere un rapporto reale con le aziende, fondamentale per il prossimo imminente inserimento nel mondo lavorativo. I progetti sono stati sviluppati con le aziende 24 Consulting e Pragma.

Progetto ITS 4.0

L'ITS Digital Transformation Specialist ha partecipato al progetto nazionale ITS 4.0 realizzato da Upskill 4.0 (Università Ca Foscari Venezia) e patrocinato dal MIUR.

Il progetto ITS 4.0 propone a tutte le Fondazioni ITS un nuovo programma formativo-professionale che avvicina scuole e imprese sui temi del 4.0. L'obiettivo è quello di creare un ponte tra scuola e impresa e di fare dei bienni post diploma una palestra di innovazione che consente agli studenti degli ITS e agli imprenditori di scoprire fianco a fianco le potenzialità delle tecnologie 4.0.

A partire da gennaio 2018 sono stati sviluppati nei laboratori di formazione e innovazione in tutti gli ITS italiani mirati a far collaborare studenti, docenti e personale delle imprese delle diverse specializzazioni settoriali dei territori su cui gli ITS insistono. Il progetto ha coinvolto 74 Fondazioni con più di 1200 studenti che hanno portato 100 progetti.

Gli ITS hanno affrontato i nodi del 4.0 attraverso una metodologia innovativa di approccio all'innovazione definita "design thinking" puntando alla comprensione degli effettivi bisogni degli utenti della tecnologia, su strumenti di prototipazione efficace e low cost e su modelli pertinenti di valutazione economica. Le fasi previste sono state: Empatia, definizione, ideazione, prototipazione, Test. Al termine di ogni fase gli studenti hanno presentato i risultati davanti a tutta la platea nazionale.

L'ITS Digital Transformation Specialist ha partecipato a questa challenge nazionale con il progetto "SIRIO Tecnologie 4.0"

per la gestione efficace degli accessi" che è stato premiato come Miglior progetto categoria Sostenibilità e Covid edizione 2021.

Il progetto prevede il riconoscimento facciale (attraverso l'intelligenza artificiale) di un utente, precedentemente registrato, all'ingresso di una struttura e la successiva guida alla destinazione dell'appuntamento attraverso messaggi e mappe sullo smartphone. Sirio può essere applicato a qualsiasi contesto: aziende, ospedali o fiere. In questo periodo di emergenza Covid diventa un ottimo alleato per semplificare il tracciamento delle persone, della temperatura individuale in entrata e per guidare le persone alla destinazione in modo preciso e rapido. Si pensi, ad esempio, alla sua utilità all'ingresso di strutture molto grandi come, ad esempio, ospedali dove è spesso complicato dirigersi rapidamente e senza incertezze nello studio prenotato per la visita.

La partecipazione a questa Challenge nazionale permette agli studenti di acquisire innumerevoli competenze tecniche per lo sviluppo del progetto tecnologico, di entrare in contatto con docenti, professionisti e aziende, lavorare su tecnologie innovative. Esso permette di attivare ricerche di soluzioni, organizzare il processo di sviluppo e il lavoro del team. Permette inoltre di organizzare il materiale lo speech per una vasta platea.

Per una descrizione del progetto e un video di presentazione:

https://www.its40.it/wp/portfolio_page/sirio

https://www.youtube.com/watch?v=v32b_Eye1oU&embeds_euri=https%3A%2F%2Fwww.its40.it%2F&feature=emb_lo-go&ab_channel=ITSAcademyLAST



Classe ribaltata

Viene inoltre utilizzata la metodologia della **classe ribaltata: il docente fornisce i materiali di approfondimento e si limita a fare da facilitatore, mentre l'iniziativa è lasciata ai ragazzi. Questo è in grado di **attivare l'immersione emotiva** del partecipante in un contesto in cui il sapere è **costruito socialmente**, cosa che contribuisce ad un migliore apprendimento rispetto alle metodologie frontali d'aula.**

Orientamento e Team building – una priorità

- **Colloqui di orientamento:** i partecipanti hanno ricevuto la job description e successivamente hanno svolto un colloquio con un HR manager
- **Outdoor di orientamento:** sessione di orienteering a tappe, con la risoluzione di prove per poter procedere.
- **Team building** con il rugby. Giornata all'aperto con una parte dedicata alle regole del gioco e una dedicata al gioco di squadra vero e proprio.
- **Laboratorio teatrale:** un laboratorio di improvvisazione teatrale, con l'obiettivo di porre i ragazzi fuori dalla comfort zone e attivare tutta una serie di competenze legate al public speaking, problem solving ed empatia, per citarne alcune

LA VALUTAZIONE "AUTENTICA"

La Fondazione Edulife ha messo a punto, in complementarità rispetto al percorso ITS, un dispositivo di valutazione delle competenze che formano il profilo finale degli studenti basato sulla cosiddetta valutazione autentica. La ricerca, svolta dal Direttore Scientifico prof. Piergiuseppe Ellerani, in cooperazione con lo staff ITS ha avuto lo scopo di delineare gli strumenti di valutazione delle competenze emerse in progetti di "learning-by-doing" diventati ora strumento fondamentale per generare maggiore consapevolezza dei risultati acquisiti da parte degli studenti.

INTRODUZIONE



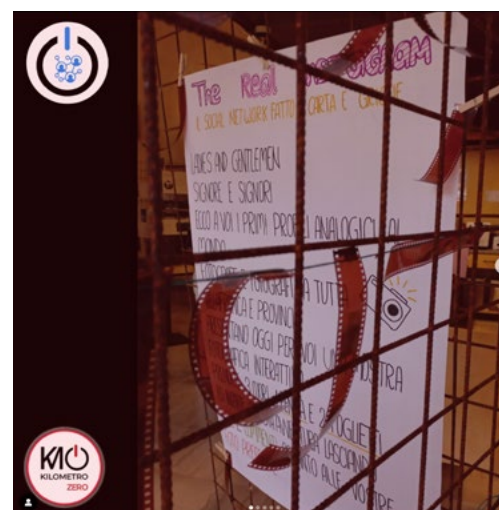
KILOMETRO ZERO non è solo un progetto ma un punto di partenza, di accensione, da cui far partire il CAMBIAMENTO.

Km0 è un progetto di innovazione sociale centrato sullo sviluppo di comunità. Si basa sull'ingaggio e la responsabilizzazione di giovani residenti nel Comune di Villafranca, che guidati da educatori e professionisti, aderiscono e decidono di mettersi in gioco per costruire un percorso il quale ha l'obiettivo di riaccendere le CONNESSIONI, stimolare nuove idee e favorire la co-progettazione all'interno della COMUNITÀ per attivare un percorso di rigenerazione del territorio.

Le azioni di progetto riguardano:

- la riqualificazione di alcuni spazi urbani del territorio villafranchese per aumentarne l'utilizzo da parte delle giovani generazioni
- la connessione intergenerazionale negli enti di volontariato e del terzo settore
- l'aumento di consapevolezza da parte degli adulti sul mondo adolescenziale

Sito del progetto → www.km0villa.it



PARTNER

Capofila - Comune di Villafranca - Assessorato alle Politiche Giovanili

- Cooperativa Hermete,
- Cooperativa Tangram
- Fondazione Edulife
- Con il sostegno di Fondazione Cariverona.

DATI DI CONTESTO

Villafranca di Verona

- Abitanti 33.391 abitanti
- 3780 giovani tra i 15 ed i 25 anni
- 7 frazioni (Alpo, Dossobuono, Rizza, Caluri, Rosegaferro, Pizzoletta e Quaderni)
- 150 associazioni così suddivise: Famiglia(8), Diverse abilità (8), Socio assistenziali (41) Giovani (5), Sport (62), cultura (26).

OBIETTIVI, ATTIVITÀ E RISULTATI

Bisogni di partenza

- Gli adolescenti non partecipano e non riescono ad essere protagonisti (14-20 anni)
- Difficoltà dei giovani a sviluppare responsabilità sociale (20-25 anni)
- Frammentazione della rete di soggetti del volontariato (Comune, associazioni, parrocchie)

INDICATORE	VALORE CONSEGUITO AL III° SEMESTRE - DICEMBRE 22	SPECIFICHE QUALITATIVE
Numero di cittadini raggiunti dalle iniziative di progetto	471	evento centro giovani (57), film futura (60), eventi Pizzoletta (anguriata (35), cinema (50), laboratorio zucche (25), serata Halloween(80)), mostra fotografica al Magenta (40), incontro adolescenti volontari centro estivo, (22), gamer (8), adolescenti Pizzoletta (16), evento attestati (30), progettazioni partecipata interno ed esterno (18), Caluri Polisportiva (1), progettazione partecipata libera (10), Rosegaferro ragazzi del NOI (5), Real Instagram (8), artigiane (2), corso sito internet magenta (4).

Numero di beneficiari coinvolti dalle attività di progetto	34+5 ASSOCIAZIONI	coordinatrici degli animatori del NOI (2 giovani), progettazione partecipata (18 di cui 14 giovani e 4 adulti), Real Instagram (8), artigiane (2), corso sito internet (4). Associazioni: Davicino concerti, scout, Calisthenics, Lab creativo 45, Parkour asd.
Numero di persone che partecipano attivamente sostenendo le azioni di progetto (peopleraising)	17	6 mamme di Pizzoletta, 1 dj del territorio di Pizzoletta, 1 responsabile del centro sociale di Pizzoletta, 2 animatrici Pizzoletta, 6 giovani di tutti i territori, 1 adolescente
Risorse monetarie messe a disposizione dagli enti pubblici sui temi del progetto	25.000 €	14.000 € contributi comunali per associazioni bando Connessioni, 11.000 € arredo coperto dal Comune
Numero di enti, pubblici e privati, coinvolti in modo attivo nelle azioni di progetto (partner + rete)	17	Magenta, Parkour, Calisthenics, scout, Davicino concerti, Centro Sociale Pizzoletta, Circolo Noi Duomo, Nutshell, Lab creativo 45, Piccola Fraternità, Opero Silente, Creatività Poliedrica, Caluri Polisportiva e i 4 partner di progetto
Numero di aziende/imprese coinvolte in modo attivo nelle azioni di progetto	2	2 partner di progetto
Numero di tavoli di lavoro attivati nell'ambito del progetto	2	L'idea di partenza era di creare 2 tavoli strutturati all'interno di scuole e Ulss. In corso di progetto ci siamo invece orientati verso un tavolo meno strutturato ma più operativo attraverso il progetto Cortiland del bando Connessioni. Si è quindi attivato 1 tavolo sul disagio giovanile con circolo NOI Duomo, Parrocchia, Serd, Scout, Polisportiva San Giorgio, Comune, Ulss. Il tavolo coinvolgerà anche il consiglio pastorale, genitori e cittadini. 1: come team abbiamo partecipato a formazioni sul tema adolescenti proposti dal territorio
Numero nuove reti, anche informali, di cittadini o nuclei familiari	1+1	1 Gruppo genitori di Pizzoletta 1 Contamina, progetto di comunità Valdadige (divisione economica, progettuale e formazione)
Numero di progetti realizzati congiuntamente dagli enti della partnership	8	1 formazione labsus, 1 giornata giochi e anguriata a Pizzoletta, 1 serata cinema a Pizzoletta, 1 progettazione partecipata di più incontri, 1 proiezione film Futura al giardino Magenta, 1 evento al centro giovani con rete di associazioni (rete con Emmaus, Giracose, Davicino concerti, i Piosi con il Foodloop), 1 percorso di laboratorio all'istituto superiore Liceo Medi, 1 percorso per giovani "the Real Instagram"

Numero di luoghi (ri)attivati come luoghi di comunità	2	1 interno ed esterno centro giovani di Villafranca, 1 giardino Magenta. Nonostante la ristrutturazione dello spazio di Pizzolletta non sia partita si sta comunque tenendo attiva la progettazione e la partecipazione dei cittadini.
Numero di servizi che proseguiranno oltre il termine del progetto (specificare)	2	KMO sta iniziando a lavorare per cercare di costruire le basi per dare continuità a 2 servizi: l'apertura continuativa del centro giovani di Villafranca (stiamo lavorando da una parte con associazioni e gruppi informali sia per i contenuti che per una governance e dall'altra con l'amministrazione comunale perchè preveda una voce di spesa per il mantenimento delle attività); una serie di iniziative al centro sociale di Pizzolletta dando sostegno sia al responsabile del centro sociale che alle famiglie che si sono attivate, aiutandoli nella rete e in un sistema di collaborazione.

Il progetto ha iniziato a raccogliere i suoi frutti a partire dall'estate 2022. Il primo anno di lavoro è servito per capire le dinamiche territoriali e le risorse attive e attivabili del territorio. Lavorare in un'ottica di facilitazione di processi e di sostegno alla volontà dei gruppi ha permesso al progetto di incontrare una comunità disponibile e volenterosa. La grande eredità sarà dare un vero protagonismo ai giovani e adolescenti e riuscire a fare in modo che gli spazi destinati loro, rispetto ai quali sono stati coinvolti per la loro rigenerazione, diventino davvero un cantiere di politiche giovanili create dal basso. È stato difficile uscire dalla logica di aspettativa dei cittadini in base alle quali deve essere il Comune a realizzare i loro desideri; nei tavoli di lavoro con i giovani si è rilevata la consapevolezza della necessità di impegno in prima persona per veder realizzate le proprie idee.

Informazioni sulla continuazione del progetto

Il progetto KMO sta ponendo sui tavoli di lavoro delle associazioni, dei Group Leaders e dei centri sociali, il tema della sostenibilità futura, quando il finanziamento terminerà. Queste stimolazioni stanno conducendo a delle ipotesi di sistema di governance che possano garantire una continuità progettuale. Sono tutti però consapevoli che una parte di sostenibilità economica debba essere comunque garantita da finanziamenti pubblici o privati.

Generare un sistema di governance con il territorio implica, in parallelo, una sensibilizzazione del sistema pubblico di una cessione della responsabilità e la capacità di delegare. Il limite legislativo in termini di sicurezza, assicurazione e messa a norma degli spazi molte volte rappresenta un forte limite alla libera organizzazione.

È prematuro comprendere ora fino a che punto le realtà con cui stiamo lavorando siano davvero capaci di proseguire la collaborazione in assenza di un mediatore e fino a che punto saranno disponibili a prendersi una parte di responsabilità. Il progetto ha ricevuto da Fondazione Cariverona una proroga fino a fine 2023 per la continuazione delle iniziative e la costruzione delle traiettorie di sostenibilità futura.

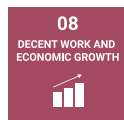


1	2	5	1
---	---	---	---

SHARP

EG

INTRODUZIONE



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Si tratta di un bando Erasmus+ finanziato dalla Commissione Europea.
Life Education è uno scambio di buone pratiche tra diversi paesi (Slovenia, Austria, Grecia, Serbia, Italia, Svezia) sul tema della **sostenibilità** nelle sue varie declinazioni (lavorativa, economica, ambientale).

I target del progetto sono diverse categorie: giovani, migranti, imprese.

I temi delle abilità di vita sostenibili non sono sufficientemente rappresentati nel settore dell'educazione degli adulti, soprattutto data la loro importanza per gli individui, l'ambiente e l'economia.

Le abilità di vita sostenibili possono essere particolarmente vantaggiose per i gruppi di popolazione vulnerabili con risultati economici, sociali e sanitari inferiori. Allo stesso tempo, i gruppi vulnerabili necessitano di un approccio di apprendimento specifico, adattato al loro apprendimento specifico, ai valori e alle esigenze quotidiane.

Il progetto promuove l'educazione sulle abilità di vita sostenibile nel campo dell'educazione degli adulti e ambisce a rafforzare la capacità e l'abilità degli educatori per adulti di affrontare questi argomenti con gruppi di studenti vulnerabili.

PARTNER

Esamineremo e raccoglieremo esempi di migliori pratiche dai paesi partner e dall'UE, creeremo un manuale per educatori, condurremo corsi di formazione per gruppi di mentori e infine implementeremo test pilota del libro di lavoro e dei tutor con vari gruppi target vulnerabili.

Lead Partner:



Project Partners:



Fondazione Edulife ONLUS
Italia, Verona



OLEMISEN BALANSSIA RY
Finland, RAISIO



EDUFONS
Centar za celozivotno obrazovanje,
Serbia, Novi Bečej



AKADEMIE FÜR POLITISCHE BILDUNG UND DEMOKRATIEFÖRDERNDE MASSNAHMEN
Austria, Linz



MPIRMPAKOS D. & SIA O.E.
Greece, Karditsa

OBIETTIVI DEL PROGETTO:

- scambio di buone pratiche sul tema dell'educazione dei gruppi vulnerabili per abilità di vita sostenibili
- rafforzare la capacità degli educatori degli adulti e del settore per l'istruzione dei gruppi target vulnerabili sul tema delle abilità di vita sostenibile
- scambio di materiali e metodi di apprendimento tra educatori per adulti
- rafforzamento delle reti di partner
- rafforzare la capacità di cooperazione e attività transnazionali
- apprendimento reciproco e ricerca di nuove soluzioni per affrontare l'argomento

ATTIVITÀ E RISULTATI

L'idea iniziale era di svolgere questo scambio e questa circolazione di idee viaggiando tra i paesi partner, attualmente sono stati svolti incontri a distanza e la parte in presenza è in fase di riprogettazione.

**112.000 € stanziati
per tutti i partecipanti
18.000€ destinati alla
Fondazione Edulife**

Due persone dello staff della Fondazione hanno partecipato agli incontri con i partner per la condivisione di buone pratiche, condividendo e discutendo il Progetto OH! come buona pratica. Dall'incontro di diverse visioni e modi di operare abbiamo potuto apprendere molto, per cui le prossime fasi del

progetto si concentreranno sulla messa a disposizione della collettività di quelli che sono i frutti del nostro confronto!

**3 incontri svolti online
tra i vari rappresentanti
dei partner nel 2020
2 incontri a Maribor e Verona
nel 2020
2 incontri in presenza nel 2021**

Nel 2022 sono continuati gli spostamenti nelle sedi dei partner europei, a Karditsa in Grecia per visitare la sede, in maggio Helsinki con un approfondimento sulla sostenibilità ambientale, e infine a ottobre è stata visitata la sede dei partner di Llnz.

Il progetto si è concluso con una relazione finale dei sei partner e la creazione di uno strumento digitale di buone pratiche sulla sostenibilità ambientale, economica e sociale in inglese più le lingue native di ogni partner.

Nell'ambito degli incontri sono state gettate le basi per la disseminazione tramite la progettazione di una pagina web dedicata e dei contenuti dei canali social.

INTRODUZIONE



La Fondazione nell'ambito della propria attività istituzionale porta avanti da diversi anni un progetto per studiare in profondità l'innovazione nel campo della didattica e dei processi di insegnamento e apprendimento in Cina. Lo scopo del progetto è quello di contribuire all'avvicinamento del settore dell'Education e del mercato del lavoro italiano e quello cinese, in un'ottica di condivisione di valori e principi.

Per accostarsi ad un contesto culturale con grandi differenze rispetto a quello italiano sono necessarie un'estrema sensibilità, un'attenta mediazione e una conoscenza approfondita di norme e procedure.

Tale progetto ha dunque la sua espressione principale nella collaborazione con un soggetto parte del Progetto Edulife: Yizhong Intelligence Technology Co. Ltd o in breve Yizhong-Edulife.

La Yizhong-Edulife collabora con Fondazione Edulife in maniera sempre più sinergica all'interno della visione condivisa del Progetto Edulife, in qualità di esperta nell'ambito della mediazione e di referente per grandi soggetti internazionali per quanto riguarda il vocational training nel campo della mobilità.

Yizhong-Edulife ha inoltre promosso il China Automotive & Mechatronics Education Center, un'alleanza sistemica tra imprese del settore automotive centrato sulla creazione e sulla promozione di abilità professionali nel settore automotive e meccatronico, nato dall'esperienza realizzata in oltre 40 paesi. CAMEC è un modello di cooperazione basato su ricerca e sviluppo continui cui contribuisce la Fondazione Edulife, condiviso con la più estesa rete di Vocational Training al mondo (CNOS-FAP) e le più importanti università italiane.

NUMERI COMPLESSIVI
SULL'ATTIVITÀ
FORMATIVA

Nel 2022, un totale di 763 persone ha ricevuto formazione, per un totale di 2496 ore di formazione erogate

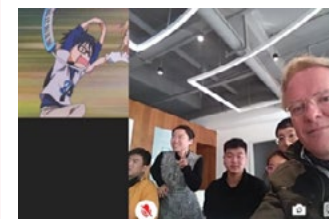
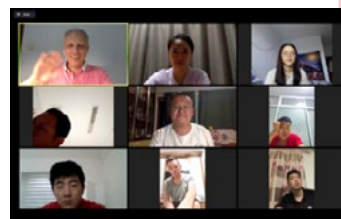
ATTIVITÀ DI SOSTEGNO
SOCIALE

Sostegno alla fragilità sociale

Yizhong-Edulife si prende cura di giovani in grave difficoltà sociale e di casi di dispersione scolastica, offrendo training, sostegno alla ricerca del lavoro e follow-up psicologico.

Nel 2022, lo studio Yizhong Psychological Studio ha svolto le seguenti attività:

- 6 sessioni di formazione per il coaching sulla gestione delle emozioni, della durata di 12 ore ciascuna, con 5 partecipanti per sessione.
- Un laboratorio di crescita per giovani della durata di 6 ore, con 40 partecipanti.
- Un laboratorio su relazioni familiari e educazione della durata di 6 ore, con 6 partecipanti.
- Test di selezione per i nuovi studenti di Changshan, della durata di 6 ore, con 93 partecipanti.
- 6 sessioni di formazione psicologica, della durata di 12 ore ciascuna, con 9 partecipanti per sessione.
- Incontri per giovani diplomati.



PROGETTO CHANGSHAN

Con l'assistenza di Yizhong-Edulife., i programmi di studio in automotive, meccanica ed elettricità/elettronica della scuola sono stati riconosciuti come specializzazioni di alto livello nella provincia di Zhejiang.

Hanno ottenuto numerosi riconoscimenti nel concorso provinciale di Zhejiang per l'imprenditorialità e l'innovazione, nelle competizioni provinciali di abilità, nelle competizioni provinciali di erogazione delle lezioni e in competizioni nazionali. Fra le attività specifiche condotte nel 2022:

- Formazione per insegnanti di automotive: 608 ore per 11 persone.
- Lezioni agli studenti: 292 ore per 51 persone.
- Supporto didattico: 102 ore per 51 persone.
- Progetto go-kart. Un innovativo progetto di realtà per lo studio dei veicoli a nuove energie.
- Sviluppo di materiale didattico per le energie rinnovabili.
- Formazione per insegnanti di mecatronica: 59 ore per 6 persone.
- Progetto di realtà in ambito mecatronico.

PROGETTO YONGNING

Cos'è un ECS? Lavaggio, gomme, olio, manutenzione, riparazioni...presso un Express Car Service Centre (o ECS) è possibile usufruire di tutti i servizi per l'automobile.

È stato fatto partire un ECS a Yongning come opportunità per costruirsi una professionalità per giovani soggetti a disagio e adulti che si stanno riprendendo da crisi psicologiche.

Anche a Pechino è stato aperto un ECS rivolto a casi di dispersione scolastica. Grazie a Yizhong-Edulife hanno lavorato presso l'ECS diversi giovani, che avevano problemi come aggressività, videogame-addiction, completo disinteresse per il proprio futuro e che adesso sono in grado di svolgere una professione. Le attrezzature sono state donate da aziende del CAMEC.

Numero partecipanti dall'inizio del progetto:

- 2017/18: 7
- 2018/19: 9
- 2019/20: 14
- 2020/21: 8
- 2021/22: 8



PROGETTO YONGNING

TechPro2 è un progetto sviluppato in Cina in collaborazione con FCA e CNH-Industrial. Prima del suo esordio nel 2014 nella provincia di Zhejiang, TechPro2 vantava già un rodaggio di 6 anni di esperienze, svolte da CNH-I e dagli istituti professionali provincia di Zhejiang partner in Italia, Brasile ed Etiopia.

Il progetto prevede due livelli:

- Teorico: insegnato presso gli istituti partner
- Hands-on learning: percorso formativo pratico presso centri di riparazione di CNH Industrial

Yizhong Edulife, come azienda specializzata nella ricerca didattica innovativa e nella coltivazione del talento nel campo dell'istruzione professionale internazionale, collabora con il gruppo industriale Case New Holland dal 2014.

Insieme, hanno promosso il progetto di cooperazione internazionale tra scuole e imprese TechPro2 in macchine agricole moderne in Cina. Guidati dall'integrazione di produzione e formazione, hanno continuamente innovato tecnologie e metodi di insegnamento. In collaborazione con imprese e scuole, hanno coltivato congiuntamente talenti tecnici in macchine agricole moderne che soddisfano le esigenze del settore. Fino ad oggi, hanno formato 939 talenti tecnici in macchine agricole e condotto 7.625 ore di formazione per insegnanti. Il programma di sviluppo del talento Techpro2 è un progetto internazionale congiunto tra scuole e imprese avviato dal gruppo Fiat italiano, dal gruppo industriale Case New Holland e dalla rete italiana di formazione professionale Cnos-Fap. Ufficialmente lanciato in Italia nel 2008, il progetto Techpro2 ha istituito 68 centri di formazione in tutto il mondo, quattro dei quali sono in Cina, situati nelle province di Zhejiang, Jilin, nella regione autonoma uigura del Xinjiang e nella provincia di Heilongjiang. In Cina, Yizhong Edulife è il partner esclusivo per il progetto di cooperazione internazionale tra scuole e imprese Techpro2.

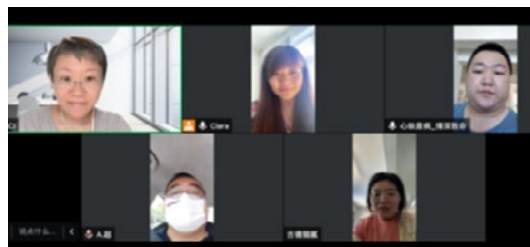
Provincia di Jilin

Il focus è la formazione di tecnici, saldatori, assemblatori, lavoratori specializzati in attrezzature per l'agricoltura.

Al completamento del corso, gli studenti riceveranno un diploma di scuola di secondo grado. La parte di formazione hands-on (con conseguente possibilità di assunzione) è tenuta presso Harbin, nella provincia di Heilongjiang. Nella seconda metà del 2022, l'attenzione del progetto si è intensificata nella cura di ragazzi e ragazze psicologicamente provati dai rigorosi lockdown del Covid, e nel necessario sostegno agli insegnanti per affrontare una crisi crescente. In prima linea la nostra psicologa Clara Pan.

Fra le attività svolte nel 2022:

- Formazione per insegnanti per la riparazione automobilistica: 30 ore per 3 persone.
- Formazione psicologica per insegnanti: 12 ore per 2 persone.
- Formazione per i responsabili dei dormitori e i tutor delle classi: 23 ore per 10 persone.
- Modifica di 21 progetti di realtà (Problem-Based Learning) per la riparazione automobilistica.
- Incontri con aziende di settore e collaborazioni per l'impiego.
- Visite agli stagisti.
- Costruzione del Centro per la consulenza psicologica.
- Consulenza psicologica individuale: 38 ore per 38 persone.
- Intervento in situazioni di crisi: 35 ore per 35 persone.
- Orientamento di gruppo per gli studenti: 3 ore per 127 persone.
- Test di selezione per i nuovi studenti: 30 ore per 55 persone.



Provincia di Zhejiang

In partnership con la Fondazione e con la Changshan School, e grazie ad accordo con NAVECO (Nanjing IVECO), il Programma TechPro2 IVECO è un **programma di stage formativo e inserimento al lavoro nel settore dell'automotive per i giovani con focus sull'universo del brand IVECO**, in modo da trasmettere conoscenze specifiche e competenze che si richiedono per operare sugli automezzi e con le componenti del brand.

- Formazione per insegnanti di meccanica automobilistica: 608 ore per 11 persone.
- Lezioni tenute agli studenti: 292 ore per 51 persone.
- Supporto all'insegnamento: 102 ore per 51 persone.

• Regione Autonoma di Xinjiang

Nel 2018 CNH-I e Yizhong-Edulife hanno inaugurato una nuova collaborazione per far partire un secondo Agricultural TechPro2 Program nella regione autonoma di Xinjiang – Chanji.

La regione autonoma del Xinjiang è popolata da diverse minoranze religiose ed etniche. Operare in questa regione per Yizhong-Edulife e CNH-I, dando una speranza lavorativa ai giovani e orientandoli a raggiungere il loro progetto di vita è una sfida importantissima. Il corso di studi è della durata di due anni e mezzo.

Fra le attività svolte nel 2022:

- Formazione agli studenti: 187 studenti per 786 ore di lezione.
- Formazione degli insegnanti: 23 insegnanti per 112 ore di formazione
- Organizzazione degli stage per gli studenti: 26 studenti nella rete CNH Industrial (che include: 19 persone in Tian Nong, 6 persone in Ji Feng, 1 distributore di secondo livello in Tian Nong), altri 37 studenti in diverse imprese di macchine agricole.
- Visite aziendali.
- Sviluppo del modulo didattico per la mietitrebbia.
- Approvazione della domanda per il progetto "Artigiani dello Xinjiang".



TechPro2 2022	Località	Avvio	Studenti	Ore di formazione
CHINA	Changshan (Zhejiang)	2014	193 (143 in corso, 50 qualificati a giugno 2022)	1889
	Yanji (Jilin)	2016	37 (18 in corso, 19 qualificati a giugno 2022)	1344
	Chanji (Xinjiang)	2018	235 (122 in corso, 63 in stage, 50 qualificati a giugno 2022)	796
	Harbin (Heilongjiang)	2021	21 (7 in corso, 14 in stage)	289

311 HANGZHOU

Il centro integra innovazione culturale, design creativo, educazione scientifica e tecnologica, esplora attivamente le tecnologie di produzione intelligente e di intelligenza artificiale, e si dedica all'esplorazione e alla pratica di un sistema educativo ecologico open source sociale per incubare e diffondere valori pubblici avanzati per la società.

Progetti

Progetto Strumento didattico dimostrativo PBL-PM2.5 per il Centro per il controllo e la prevenzione delle malattie di Shanghai.

Lo strumento didattico dimostrativo PM2.5 è un dispositivo utilizzato per mostrare in tempo reale come le variazioni della concentrazione di PM2.5 influenzano l'ambiente interno, aiutandoci a comprendere in modo più diretto e accurato l'impatto del PM2.5 sugli ambienti chiusi. Lo strumento ha caratteristiche tipiche, capaci di formare un'impressione chiara e di guidare i visitatori dalla percezione fenomenica alla comprensione dell'essenza, passando dalla conoscenza sensibile a quella razionale, promuovendo una comprensione completa e profonda dei pericoli del PM2.5.



Progetto Presepe di Natale

Kit di montaggio e pittura fai-da-te per bambini con il tema del Natale. Si è combinato il design di un prodotto digitale con attrezzature di fabbricazione intelligente per completare la progettazione e la prototipazione del prodotto a basso costo. Allo stesso tempo, si è collaborato con due giovani con intenzioni imprenditoriali, responsabili della creazione di corsi animati correlati e delle vendite. Attraverso tali metodi, si è favorita l'imprenditorialità giovanile. Sono stati prodotti e venduti 126 kit.



Progetto Psicologia

Lo studio di psicologia Beijing He Yi si è insediato nel 311 Hangzhou, raggiungendo un'intesa preliminare di cooperazione e affittando uno studio all'interno del Centro.

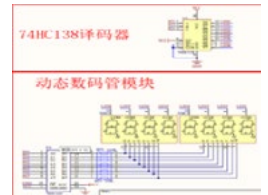


Progetto di realtà - Porta ponte da trapano

Gli stagisti, attraverso la realizzazione di questo oggetto, imparano ad utilizzare AUTOCAD per il design di piani semplici e l'uso della macchina per il taglio laser, migliorando la comprensione degli stagisti sul concetto di ottimizzazione della disposizione degli strumenti.

Progetto - Tavolo da calcetto intelligente.

È un'opera che presenta due principali punti di innovazione: la progettazione strutturale del tavolo da calcetto realizzata con pannelli di legno di 8mm, per la quale è necessario considerare la resistenza strutturale, e l'uso di un microcontrollore 51 per fornire la funzione di conteggio dei punti. Attraverso questo progetto, i membri del team si familiarizzano con i metodi di prototipazione rapida tramite taglio laser e con i metodi di progettazione di prodotti basati su pannelli di legno. L'introduzione della programmazione di microcontrollori per la prima volta rappresenta un passo importante verso il controllo intelligente.



Acquisizione di licenze e registrazione di loghi

Progetto di realtà - Porta ponte da trapano

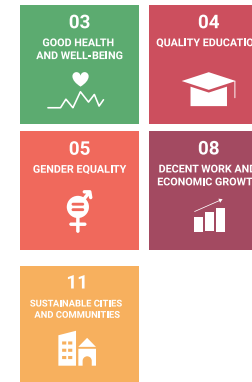
Classe 44: Servizi di esperti in psicologia; terapia artistica; musicoterapia; servizi di screening per disturbi dell'apprendimento; musicoterapia per il trattamento fisico, psicologico e cognitivo; servizi di consulenza sanitaria; consulenza psicologica; psicologi esperti; test di personalità per scopi psicologici.

Formazione; orientamento professionale (consulenza educativa o formativa).

Classe 41: riqualificazione professionale; servizi educativi scolastici; ricerca educativa; organizzazione di mostre culturali o educative; organizzazione e conduzione di seminari specializzati; organizzazione e conduzione di corsi di formazione; organizzazione e conduzione di forum educativi dal vivo; servizi di valutazione educativa (termine).



INTRODUZIONE



Plan Your Future è un progetto che ha l'obiettivo di:

- orientare gli studenti in uscita dalle scuole superiori perché scelgano consapevolmente il migliore percorso di studi o professionale
- orientare gli studenti delle medie nella fase di ingresso nella scuola superiore
- diffondere la cultura dell'orientamento tra gli insegnanti

Plan Your Future è iniziata come attività sperimentale grazie al contributo ideativo dell'Associazione Prospera, per trasferire testimonianze di manager e imprenditori a giovani in formazione. Dal 2013 al 2018 ha ricevuto quindi sostegni importanti da Fondazione Cariverona.

DATI DI CONTESTO

Nell'anno scolastico 2022, in Italia sono stati attuati programmi nazionali di sostegno agli studenti colpiti dalla pandemia a livello preprimario, primario, secondario inferiore, secondario superiore a indirizzo liceale e professionale, nonché a livello terziario. Nell'ambito dell'istruzione primaria e secondaria superiore, le misure per affrontare gli effetti della pandemia da COVID-19 comprendevano l'adeguamento dei programmi scolastici, il sostegno psicosociale e alla salute mentale degli studenti e l'incremento di iniziative per rinforzare e potenziare le competenze disciplinari nel periodo estivo. Il governo non ha in programma di valutare l'efficacia di tali misure.

L'accresciuta digitalizzazione del sistema scolastico è stata uno dei principali impatti della pandemia da COVID-19 in molti Paesi dell'OCSE. A livello di scuola secondaria inferiore, l'Italia ha risposto alla pandemia offrendo una maggiore disponibilità di strumenti digitali a scuola, di opportunità di apprendimento ibrido, formazione digitale interna per gli insegnanti e per gli studenti.

(fonte: OECD, Education at a Glance 2022)

Piattaforma PYF

Il suo cardine è la piattaforma di orientamento www.planyourfuture.eu.

L'accesso alla piattaforma può essere fatto con due modalità - con registrazione o con profilazione leggera - al fine di dare la possibilità alla piattaforma di "far galleggiare" i contenuti più interessanti per il singolo utente.

Accedendo alla piattaforma i giovani possono visualizzare contenuti interattivi di diverso tipo, possono vedere video interviste a professionisti di diversi settori che raccontano la loro attività e i loro percorsi, possono informarsi tramite le infografiche sulle possibili direzioni da prendere, leggere articoli e approfondire le proprie competenze e i propri interessi ed attitudini attraverso questionari e schede didattiche. È un progetto di Fondazione Edulife.

I numeri di PYF nel 2022**Dati sul portale**

Il Portale PYF ha le seguenti caratteristiche:

- 4 profili utente che facilitano la ricerca dei contenuti sulla base della tipologia di utente
 - ↳ studente
 - ↳ docente
 - ↳ genitore/orientatore
 - ↳ azienda
- possibilità di registrarsi per salvare le proprie ricerche, ricevere notifiche e aggiornamenti, commentare e ricevere feedback...
- grafica semplice e intuitiva

Sul portale PYF potete trovare questi contenuti:

- **Storie:** ad oggi sono caricate sulla piattaforma **238 storie**. Le "storie" sono videointerviste a professionisti che raccontano la loro attuale posizione lavorativa e il percorso che hanno svolto per lavorare in quel ruolo, con diversi consigli di orientamento per i giovani, suddivise in **15 ambiti professionali + 2 ambiti scolastici**

- **Articoli:** ci sono **18 interessanti articoli** che parlano di formazione o del mondo del lavoro
- **Percorsi:** 9 percorsi formati da **76 infografiche** interattive, che sintetizzano tutto quello che c'è da sapere su un percorso di formazione o su temi di particolare rilevanza (andare all'estero, scrivere un curriculum, ricerca del lavoro...)
- **Questionari:** **7 questionari** per una ricerca profonda delle proprie risorse personali e degli obiettivi personali e professionali. Il questionario restituisce una fotografia del "qui e ora" che sta vivendo il/la ragazzo/a, lungi dal voler dare risposte, vuole offrire piuttosto spunti di riflessione. Al termine della compilazione del questionario lo studente può decidere di salvare le risposte ottenute in un pdf. Il questionario è compilabile più volte per confrontare le risposte a distanza di tempo.
- **Schede Didattiche:** **2 schede**, strumenti compilabili online da proporre agli studenti per facilitare attività di orientamento in presenza o a distanza. Al termine della compilazione della scheda didattica lo studente troverà, in un'area riservata della piattaforma (se registrato), i pdf relativi alle schede compilate a potrà conservarle nel suo profilo oppure scaricarle per la stampa.

Alla fine del 2021 sono state inserite 2 Schede Didattiche costruite all'interno del Progetto Bell'Impresa - L'albero delle competenze e Le competenze di cittadinanza

- **Newsletter:** per restare aggiornati sulle novità del portale e del mondo dell'orientamento

Per raggiungere meglio i nostri utenti abbiamo attivato due canali social: Facebook rivolto principalmente ai genitori

→ <https://www.facebook.com/planyourfuture.eu>

Instagram rivolto ai giovani

→ https://www.instagram.com/plan_your_future_/?hl=it

Dati sull'utilizzo della piattaforma PYF

	2019	2020	2021	2022
UTENTI REGISTRATI	2.624 di cui 2.248 studenti 185 genitori 191 docenti	3.754 di cui 3.186 studenti 422 genitori 145 docenti 1 azienda	4.620 di cui: 4.174 313 genitori 132 docenti	4.683 di cui: 4.229 studenti 326 genitori 125 docenti 3 aziende
NUMERO UTENTI COMPLESSIVO	-	28.424	38.555	33.000
FRUIZIONE STORIE	1.694	8.612	19.425	15.200
FRUIZIONE PERCORSI	11.522	5.096	22.350	25.936 di cui: 1.263 registrati 24.673 non registrati
ARTICOLI	(dal 09/08/2019) 998 letture	1.878	13.187	12.000
QUESTIONARI	(Dal 23/08/2019) 951 Utilizzi	3621 questionari nel 2020 da parte di 2.085 studenti (media di 1,74 questionari ad utente)	47.672 visualizzazioni pagina	45.688

Sono anche state conteggiate le **Azioni di orientamento** usufruite nell'anno 2022 che sono **1.383**.



PYF FVG

Nel 2020 è stata fatta un'importante attività di progettazione per la regione Friuli-Venezia Giulia.

La regione Friuli-Venezia Giulia ha riconosciuto il tema dell'orientamento come centrale e ha emanato un bando sul tema che è stato vinto dalla Fondazione Edulife.

La Regione ha quindi riconosciuto nella buona pratica del Portale PYF un modello da sperimentare e ha affidato a Fondazione Edulife la gestione di un portale sul tema dell'orientamento nella regione, sul modello di PYF.

I contenuti sono stati sviluppati dalla Fondazione e, nell'ottica dell'open innovation, sono stati resi disponibili per tutti gli utenti della Regione Friuli Venezia Giulia. Essi ricalcano l'esperienza PYF di Fondazione Edulife, con una personalizzazione per la Regione Friuli Venezia Giulia.

Percorsi: Dopo una prima attività di macro-progettazione dei Percorsi che ha previsto la realizzazione e l'integrazione di parti specifiche rivolte agli utenti della Regione Friuli Venezia Giulia, sono stati raccolti i materiali da elaborare, aggiornare e revisionare. Si è passati alla progettazione di dettaglio di ogni singolo percorso. Sulla piattaforma PYF FVG sono presenti 6 percorsi composti da un totale di 51 step.

Videointerviste: In base alle tematiche la Regione FVG ha individuato 21 testimonial con professionalità caratteristiche per il territorio, quali ad esempio: Dirigente della Pubblica Amministrazione, Attuario presso Società di Assicurazioni, Biologo ambientale, Imprenditore Servizi Ambiente, Sicurezza sul Lavoro, Qualità, Imprenditrice allestimenti e forniture nautiche. In seguito alle riprese, Edulife ha provveduto al montaggio e alla pubblicazione delle Videointerviste.

Schede didattiche: Durante la fase di analisi con l'Amministrazione Committente si è deciso di sviluppare 13 Schede didattiche

Articoli: Complessivamente nell'area Articoli della piattaforma Plan Your Future FVG sono stati pubblicati 50 articoli web di cui:

- 10 completamente nuovi e previsti dal bando
- 15 selezionati dall'amministrazione committente tra quelli già presenti sulla piattaforma Plan Your Future
- 25 selezionati tra quelli presenti nella Rivista "Quaderni di orientamento".

Azioni di orientamento: Le azioni di orientamento sono interpretabili come percorsi misti composti da schede didattiche compilabili, infografiche interattive, articoli web e questionari di autovalutazione. Le azioni di orientamento rappresentano un sistema per la costruzione di percorsi orientativi custom realizzati da docenti ed orientatori destinati a studenti e giovani in interventi di classe o singoli.

L'obiettivo è rendere l'operatore di orientamento protagonista del messaggio che vuole trasmettere ad uno o più studenti stabilendo quali e quanti contenuti utilizzare, anche a seconda del tempo a disposizione per affrontare un determinato argomento.

Il docente attinge quindi dalle risorse già esistenti all'interno della piattaforma ma sceglie lui la connessione tra i singoli contenuti. Il docente/orientatore che crea un'azione di orientamento può decidere se renderla pubblica o mantenerla privata.

Formazione ed eventi nell'ambito regionale Friuli Venezia-Giulia

L'obiettivo degli interventi formativi è stato quello di far conoscere la piattaforma Plan Your Future e i contenuti digitali presenti e permettere ai destinatari di essere in grado di utilizzarli con gli studenti e le famiglie durante le attività orientative.

Sono stati progettati e realizzati diversi interventi di formazione rivolti a:

- Operatori dei Centri di Orientamento Regionale (COR)
- Dirigenti scolastici
- Docenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado.

Gli incontri formativi sono stati progettati ed erogati dalla Fondazione Edulife, mentre Edulife Spa ha svolto un ruolo di regia e di supporto tecnico.

Gli interventi formativi sono stati realizzati tutti in modalità sincrona online. Tutti gli incontri online rivolti agli Operatori dei COR e ai docenti sono stati registrati e al termine dell'incontro è stato inviato ai partecipanti il link della registrazione. Si riporta il monitoraggio relativo all'utilizzo della piattaforma PYF FVG e dei contenuti nel periodo ottobre 2021 – settembre 2022 rispettivamente per Utenti Registrati alla piattaforma e per Utenti NON Registrati alla piattaforma (profilazione leggera).

Formazione rivolta ad Operatori dei Centri di Orientamento Regionale (COR)

Il percorso avviato ad ottobre 2021 e concluso il 28 marzo 2022 ha previsto una durata complessiva di 20 ore e la partecipazione di circa 30 Operatori dei COR.

Formazione rivolta ai Docenti

Tra novembre 2021 e aprile 2022 sono state previste 5 edizioni (3 per le scuole secondarie di primo grado e due per le scuole secondarie di secondo grado). Ogni edizione ha previsto una durata complessiva di 8 ore (4 incontri da 2 ore ciascuno). Per ogni edizione è stata prevista la partecipazione di 20-25 docenti.

A settembre 2022 sono state previste 3 edizioni (1 edizione il 20 settembre e due edizioni il 28 settembre) di formazione rivolte a circa 100 docenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado. Ogni edizione ha previsto una durata di 3 ore ed è stata realizzata in modalità online sincrona.

Rivista Quaderni di orientamento

A maggio 2022 è stato consegnato il secondo articolo di settore "La transizione digitale per gli Operatori dei Centri di orientamento della Regione FVG" pubblicato sulla rivista Quaderni di Orientamento. L'articolo presenta il resoconto delle attività di formazione realizzate in Regione FVG per la disseminazione dello strumento PYF FVG con particolare attenzione ai feedback per poter disegnare una prospettiva di orientamento regionale "dal basso".

Si riporta il monitoraggio relativo all'utilizzo della piattaforma PYF FVG e dei contenuti nel periodo ottobre 2021 –settembre 2022 rispettivamente per Utenti Registrati alla piattaforma e per Utenti NON Registrati alla piattaforma (profilazione leggera).

	Utenti registrati	Utenti non registrati
n. utenti o n. accessi univoci	1.676	28.639
n. accessi ai percorsi	962	9.974
n. accessi alle storie	179	1.757
n. accessi ai questionari	986	15.098
n. accessi alle schede didattiche	173	1.593

	Persone REGISTRATE	Persone NON Registrate (profilazione leggera)
Studente Scuole Secondarie di Primo Grado	1.016	16.548
Studente Scuole Secondarie di Secondo Grado	333	4.475
Studente Universitario o Post Diploma	41	636
Docente Scuole Secondarie di Primo Grado	152	3.082
Docente Scuole Secondarie di Secondo Grado	54	1.096
Genitori	80	2.758
Azienda		44
Totale	1.676	28.639

INTRODUZIONE



RE: riutilizzare, reinventare, riciclare, ricostruire
 Cycle: andare in bicicletta, circolarità, cerchio, attività fisica
 LAB: laboratori pratici tra creatività e tecnologia: carta, plastica, tecnologia e repair caffè.

REcycle LAB è una proposta di animazione di strada ad impatto zero, che vede protagonisti i giovani in attività laboratoriali volte al riuso, il riciclo e la sostenibilità ambientale grazie all'uso di nuove tecnologie e materiale di scarto.

È un progetto originale e innovativo volto a perseguire gli Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile dell'**Agenda ONU 2030**. La sua eccezionalità risiede nel proporre un approccio informale di apprendimento consapevole, attraverso un ampio ventaglio di **laboratori interattivi a impatto zero**. Temi quali l'ecologia e la tutela dell'ambiente vengono affrontati in chiave ludico-immersiva, grazie anche al supporto delle più recenti tecnologie di fabbricazione digitale. Il forte tasso di coinvolgimento delle attività induce i partecipanti a replicare le medesime esperienze nella loro quotidianità, sperimentandole tra le mura domestiche

www.recyclelab.it

Data inizio 20/08/2021
 Data fine 31/07/2022

PARTNER

Fondazione Edulife (capofila)
 Associazione Verona Fablab Impresa Sociale
 Samarcanda Cooperativa Sociale Onlus

Avviso per il finanziamento di progetti di educazione non formale e informale e di attività ludiche per l'empowerment dell'infanzia e dell'adolescenza "EduCare" pubblicato dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri - Dipartimento per le politiche della famiglia.
 Linea di intervento D: Tutela dell'ambiente e della natura e promozione di stili di vita sani

<https://famiglia.governo.it/it/politiche-e-attivita/finanziamenti-avvisi-e-bandi/avvisi-e-bandi/avviso-pubblico-educare/>



Progetto realizzato con il contributo del



Dipartimento
 per le politiche della famiglia

Presidenza del Consiglio dei ministri

DATI DI CONTESTO

L'emergenza Covid-19 e le restrizioni che ha causato, hanno avuto un forte impatto sulle fasce di popolazione già deboli e svantaggiate, **molteplici sono state le difficoltà di attivazione di proposte educative e di animazioni in grado di rigenerare spazi di relazione efficaci.** Gli spazi pubblici e privati deputati a momenti di aggregazione sono spopolati: piazze vuote, giardini pubblici con numeri contingentati e prassi sanitarie fortemente limitanti.

OBIETTIVI, ATTIVITÀ E RISULTATI

Obiettivi

L'obiettivo di REcycle Lab è quello di: rianimare piazze, quartieri e luoghi pubblici attraverso laboratori educativi sul riciclo creativo; generare consapevolezza e la costruzione di un pensiero critico sul rapporto tra bambini/ragazzi e l'ambiente che li circonda attraverso esperienze ludiche di apprendimento non formale; ed attivare una riflessione sul tema del riciclo riuso dei rifiuti, attraverso attività di gruppo, ludiche e sperimentali ad impatto zero.

Attività e risultati

I 7 tipi di Laboratori a tema riciclo e nuove tecnologie grazie ai numerosi facilitatori digitali formati, hanno raggiunto bambini e ragazzi dai 6 ai 17 anni all'interno di: scuole, centri estivi, parrocchie, doposcuola, feste di quartiere e camp nei territori delle province di Verona e Vicenza. I laboratori sono

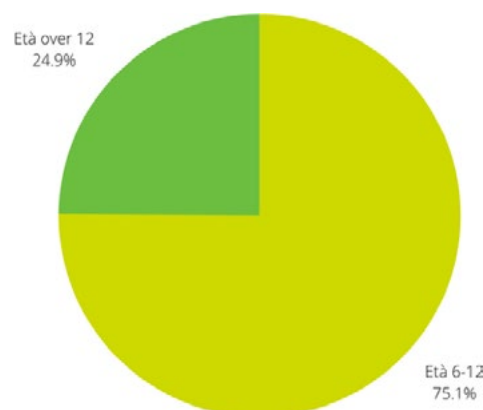
stati inseriti all'interno di attività a tema economia circolare già programmate dagli enti richiedenti così da arricchire l'offerta di esperienze formative e di sperimentazione per i ragazzi. La gestione delle prenotazioni arrivate tramite il portale ha permesso di coordinare (sia per Verona che per Vicenza) le richieste con le disponibilità dei facilitatori digitali e kit di materiali/tecnologie.

La grafica e i colori del progetto hanno caratterizzato le divise degli animatori e le e-bike cargo con la quale sono stati raggiunti alcuni laboratori rendendo unica l'offerta di Recycle Lab. Ogni tipologia di laboratorio prevede di far portare ai partecipanti da casa dei materiali di scarto che durante i laboratori cambiano senso e acquisiscono una nuova vita grazie alla loro creatività e alle tecnologie rese disponibili durante il laboratorio, i materiali variano in base al tipo di laboratorio.

- **Laboratorio Carta Riciclata:** I partecipanti sono stati coinvolti in laboratori di taglio, impasto e produzione di piccoli fogli di carta con telai e presse portatili facilitati da dei giovani operatori formati
- **Laboratorio Come cambiano i rifiuti:** I partecipanti sono stati coinvolti in laboratori di comprensione dei materiali che compongono i diversi rifiuti che produciamo. Sono stati poi predisposti dei post-it ai poli opposti dello spazio di attività con scritto sopra il tipo di cestino/struttura dove conferire i rifiuti. I partecipanti dopo aver imparato a programmare gli Mbot facilitati dagli animatori hanno fatto trasportare ai piccoli robot dei post-it con sopra scritto un tipo di rifiuto. L'animatore ha così poi lanciato una sfida ai partecipanti per conferire con gli Mbot nel modo corretto i rifiuti in base al sistema del proprio comune di appartenenza.
- **Laboratorio Stampa 3D-Nuova Forma ai Rifiuti:** I partecipanti sono stati coinvolti in laboratori di formazione sull'utilizzo della stampante 3D, modellazione e creazione oggetti per stimolare la creatività e la sensibilità all'economia circolare facilitati da dei giovani operatori formati. Stampare in 3D un pezzo di un oggetto rotto permette di non renderlo un rifiuto.
- **Laboratorio Nuova vita alla plastica:** I partecipanti sono stati coinvolti in laboratori di formazione sulla composizione dei vari tipi di plastica e come riconoscerli per poi riciclarla con diversi macchinari e tecnologie a disposizione. Hanno inoltre sperimentato la produzione di una bioplasta

ca con l'utilizzo di semplici strumenti di chimica e materiali a disposizione anche a casa.

- **Laboratorio Tinkering:** I partecipanti sono stati coinvolti in laboratori di creazione di Scarabotteri con materiali di scarto, e costruzione di un circuito elettrico.
- **Laboratorio Repair Cafè:** I partecipanti sono stati coinvolti in laboratori per imparare ad aggiustare oggetti in tessuto vecchi e usurati dandogli una nuova vita utilizzando ricamatrici elettroniche e presse per stampare disegni da loro progettati
- **Laboratorio Taglio Laser-nuova forma ai rifiuti:** I partecipanti sono stati coinvolti in laboratori per imparare ad utilizzare un taglio laser: programmando un piccolo oggetto per poi "laserarlo" su dei cartoni portati da casa.



I principali punti di forza e i fattori di successo che hanno consentito la realizzazione delle attività progettuali

- **Sistema di segreteria:** la reperibilità delle segreterie organizzative ha permesso ai poli di Verona e Vicenza di rispondere tempestivamente alle richieste di laboratori e alle eventuali criticità sorte con l'avanzamento della crisi pandemica
- **Unicità del progetto:** la struttura mobile dei diversi tipi di laboratori ha incontrato i bisogni degli enti/territori trasformando aule didattiche in laboratori immersivi e creativi, i temi di economia circolare e SDG trattati dagli animatori hanno permesso ai partecipanti e agli educatori di replicare poi i laboratori all'interno di altre materie/attività, ren-

dendo così le nuove tecnologie di fabbricazioni digitali più accessibili e strumento per parlare di economia circolare nella vita quotidiana.

- **Comunicazione:** la spiegazione dell'importanza di parlare dei temi quali il riciclo e l'economia circolare per poi narrare e raccontare i diversi laboratori svolti attraverso video e foto.
- **Ri-progettazione continua e in modo coerente delle attività in un rapporto di fiducia e trasparenza all'interno dell'ATS:** la continua incertezza delle misure anti-covid e dell'andamento della crisi pandemica ha richiesto un continuo allineamento tra partner; la crisi di materie prime in ambito tecnologico ha poi allungato i tempi di consegna dei macchinari/tecnologie necessari all'attuazione dei laboratori.
- **Rete pubblico-privata:** la rete di enti privati e pubblici costruita grazie al know how e affidabilità riconosciuta dai territori ai 3 partner ha permesso di realizzare i 202 laboratori come da progetto. La rete composta da enti pubblici e privati significativi ha permesso al progetto di ricevere 2 ulteriori finanziamenti per proseguire nel tempo: uno da Fondazione Cariverona per svolgere i laboratori anche ad Ancona, Belluno e Mantova; e uno dal Comune di Verona con il progetto Europeo Steps per realizzare i laboratori all'interno della 3ª Circoscrizione del Comune di Verona

Settembre 21- ottobre 21: Formazione pedagogica e tecnica di 20 ore a 7 ragazzi Under 35 sulla facilitazione digitale e la co-progettazione dei diversi laboratori offerti (Verona e Vicenza)

Ottobre 21 – Agosto 22: sono stati realizzati 202 laboratori all'interno di istituti scolastici in provincia di Verona e Vicenza di 1° e 2° grado, e all'interno di doposcuola gestiti da enti del terzo settore dei territori di riferimento.

Mapa lab totali realizzati:

http://umap.openstreetmap.fr/it/map/recyclelab_771331#10/45.3907/11.0680

Comunicazione

Il sito realizzato con l'identità grafica di progetto

www.recyclelab.it è dotato di diverse sezioni fruibili da educatori ed insegnanti per: scegliere il tipo di laboratorio, verificare la disponibilità del laboratorio, inviare le richieste e ricevere riscontro dalla segreteria organizzativa per fissare la data e il luogo più adatto.

I **canali social FB e IG** (311 Verona, Verona Fablab e Megahub) dopo un'attenta valutazione dei target destinatari, hanno avuto il ruolo di sensibilizzare sul tema economia circolare/cambiamento climatico e di narrazione dei laboratori realizzati fino a raccontare l'esperienza fatta dagli animatori diventati facilitatori digitali.

Informazioni sulla continuazione del progetto

La rete composta da enti pubblici e privati significativi ha permesso al progetto di ricevere 2 ulteriori finanziamenti per proseguire nel tempo: uno da Fondazione Cariverona con il Bando Format 2021 per svolgere i laboratori anche ad Ancona, Belluno e Mantova; e uno dal Comune di Verona con il progetto Europeo STEPS per realizzare i laboratori all'interno della 3ª Circoscrizione del Comune di Verona.

Nel 2022 il progetto Recycle Lab (Cariverona) è stato avviato con:

- Aprile 2022: un coordinamento dei 5 poli - online e in presenza
- Aprile 2022: formazione di 2 giorni dei facilitatori di tutti i 5 poli presso 311 Verona
- Maggio 2022: formazione di 1 giorno dei facilitatori a Belluno
- Da Giugno 2022: r
- Realizzazione dei primi laboratori in ogni polo

Precious Plastic

Il laboratorio Precious Plastic si basa sull'utilizzo dei macchinari creati dalla community mondiale dietro al progetto open source. <https://preciousplastic.com/>

Si tratta di un'idea, nata nel 2013, volta alla creazione di una rete globale di piccole realtà distribuite sul territorio che

puntino a dare vita ad attività e sensibilizzare sul riciclo della plastica. Le macchine attualmente a disposizione di Fondazione Edulife sono un tritratore per sminuzzare la plastica in piccoli frammenti e una macchina per l'iniezione che fonde i frammenti e utilizza la plastica fusa per riempire degli stampi creando così nuovi oggetti a partire da quello che a tutti gli effetti verrebbe considerato un rifiuto.

Il laboratorio consiste in un puzzle game/escape room dove i partecipanti devono risolvere diversi rompicapi basati sulle proprietà specifiche della plastica andando così ad indagare tramite il gioco la vita degli oggetti di plastica, le peculiarità di questo materiale e a riflettere sul suo smaltimento, troppo spesso in discarica se non nell'ambiente. Impareranno così l'importanza del riciclo di questo materiale, tra i più duraturi e lavorabili, che troppo spesso viene utilizzato per prodotti usa e getta con una vita utile di pochi minuti a fronte di decine se non centinaia di anni per una loro totale degradazione. Durante il laboratorio è prevista anche la creazione di alcuni oggetti tramite i macchinari come:

- Vasetto per piante
- Moschettone
- Righello
- Bottoni
- Lettere dell'alfabeto
- Mollette
- Monete con il logo del progetto
- Placche di varie forme (cuore, cerchio, esagono, quadrato)



INTRODUZIONE



TAG è un progetto sostenuto da Fondazione Cariverona, che ha visto un'ampia partecipazione da parte delle comunità locali: è stato infatti sostenuto da 37 comuni dell'area sud-ovest della provincia di Verona.

L'obiettivo del progetto è lo sviluppo di politiche giovanili coordinate nel territorio di tutti i comuni, sviluppando modelli innovativi di contaminazione tra i giovani che possano essere anche oggetto di ricerca scientifica.

Nell'ottobre 2021 il progetto viene riconosciuto come buona pratica nazionale attraverso un finanziamento da parte del Dipartimento per le politiche giovanili della Presidenza del Consiglio dei Ministri ed ANCI nazionale nel contesto del bando FERMENTI in Comune.



→ <https://www.youtube.com/watch?v=HgVREmDTicU>

PARTNER

Promotori

Comune di Sona, Comune di Sommacampagna, ULSS9 Scaligera, Fondazione Edulife, Cooperativa Sociale I Piosi, Cooperativa Sociale Hermete

Sostenitori

Con il sostegno di Fondazione Cariverona, dell'ULSS9 Scaligera, Comitato dei Sindaci distretto Ovest Veronese, dalle associazioni giovanili (E)vento tra i Salici, Davicino Concerti e Liberamente Cavaion

La piattaforma GiovaniVR racchiude tutti i risultati più significativi di questo progetto di sistema sulle politiche giovanili.

→ <https://www.giovanivr.it/>



DATI DI CONTESTO

- Tasso di disoccupazione giovanile in Italia 2022 (15-24 anni): 23,7%[ISTAT]
- Tasso di disoccupazione nella provincia di Verona nel 2022 per giovani tra i 15 e i 24 anni: 11,2 [ISTAT]
- Giovani Neet che non lavorano e non studiano - In % (15-29 anni) a Verona: 12,60% (media italiana 22,47%)

OBIETTIVI

Progetto TAG ambisce a raggiungere un impatto sociale ed educativo su **1.000 giovani** in forma diretta.

Il progetto mira a cambiare la percezione dei giovani rispetto al loro territorio di residenza, attraverso esperienze di coinvolgimento e protagonismo maturare consapevolezza che il nostro è un territorio di opportunità e futuro.

In un giovane che partecipa in maniera diretta al progetto TAG, gli obiettivi sono:

- **Riprendere fiducia nelle proprie idee e incontrare contesti di facilitazione che consentano la realizzazione delle stesse.**
- **Incontrare percorsi orientativi non formali che consentano la maturazione di consapevolezza rispetto alle proprie attitudini e competenze.**
- **Ritrovare la fiducia verso la propria comunità di appartenenza e sperimentare spazi di protagonismo e attivazione spontanea.**

⁰¹ Fonte: ISTAT tasso di disoccupazione, dati provinciali

- **Vivere esperienze di cittadinanza centrate sulla sperimentazione delle proprie competenze e la maturazione delle soft skills necessarie per affrontare la transizione alla vita adulta.**
- **Ricostruire un'alleanza vera con gli adulti e le istituzioni esercitando un ruolo attivo nella costruzione di valore sociale all'interno della comunità.**

Durante i tre anni di progetto è attiva una ricerca azione che ha consentito la continua riprogettazione delle azioni in funzione dei notevoli cambiamenti che si sono succeduti dovuti anche al fenomeno pandemico.

ATTIVITÀ E RISULTATI

- Investimento complessivo dei partner e dei finanziatori dal 2020 al 2022: **828.355€**
- 585.000€ relativi al bando "Valore e Territori" di Fondazione Cariverona
 - 450.000 € contributo di Fondazione Cariverona
 - 135.000€ di cofinanziamento garantito dai partner operativi di progetto
- 243.355 € relativi al bando FERMENTI in comune della Presidenza del Consiglio, Dipartimento per le Politiche giovanili:
- di cui 120.000€ di contributo Ministeriale
 - 123.500 € di cofinanziamento garantito dai partner operativi di progetto

LINEE DI INTERVENTO ATTIVATE



Bando alle Ciance

Bando alle Ciance è un'iniziativa per lo sviluppo di progetti e idee promosse "dai giovani per i giovani". Il Bando alle Ciance valorizza la creatività dei giovani attraverso un finanziamento a fondo perduto di idee, potenziando le competenze trasversali e lo spirito di iniziativa, offrendo strumenti e mezzi per progettare e realizzare attività sociali e culturali sul territorio.

Premio massimo di 1.500 € a progetto, che dovrà essere relativo ai seguenti temi:

- Artistico/Letterario
- Ambientale
- Sociale
- Sportivo
- Multimediale
- Musicale
- Imprenditivo
- Ludico/ricreativo (es. musica)
- Attivazione di reti locali

Beneficiari: giovani tra i 14 e i 30 anni

Ogni progetto finanziato ha accesso ad un percorso di formazione con professionisti del settore

CONTESTO TERRITORIALE	ANNATA	ASSOCIAZIONI GIOVANILI	GRUPPI INFORMALI	PROGETTI FINANZIATI	PROGETTI NON AMMISSIBILI	PROGETTI PRESENTATI
TAG	2019-2020	14	24	38	1	39
	2020-2021	11	33	44	1	45
FERMENTI	2022	19	11	30	2	32

Il piano economico è stato fatto dai giovani, che hanno poi rendicontato le loro attività a chiusura del progetto. Il processo di application e rendicontazione è stato ulteriormente semplificato per facilitare la partecipazione, è stato garantito un supporto alla progettazione e alla rendicontazione da parte di un team di giovani professionisti completamente dedicato.

**Accedi ai contenuti
video del progetto
Bando alle Ciance →**



Groove

La linea di intervento prevede l'attivazione da parte di reti intercomunali di esperienze di cittadinanza per i giovani del territorio, come spazio di apprendimento non formale e trasferimento di competenze attraverso dinamica peer-to-peer. I Comuni aprono una call annuale, successivamente vengono selezionati i giovani partecipanti che attraverso una logica bottom-up contribuiscono allo sviluppo del progetto, acquisendo competenze e formazione nel corso della loro partecipazione.

- 2 call (1 per anno), **rivolte ai Comuni, che poi hanno attivato i partecipanti.**

Le call sono state rivolte ai Comuni per favorire la co-partecipazione, il dialogo tra le amministrazioni ed interventi più efficaci. I Comuni successivamente hanno attivato delle call per progetti sui loro territori, definendo gli ambiti di intervento:

- Cultura
- Ecologia
- Sociale
- Biblioteca
- Digitalizzazione
- etc...

- 100 ore di cui il 50% retribuite per 500€ totali
- Beneficiari: giovani tra i 18 e 30 anni

Nel 2022 sono stati attivati 21 comuni, iniziativa lanciata in novembre promuovendo 6 progetti di cittadinanza attiva. La call è rimasta aperta fino ad inizio dicembre riscontrando 57 candidature di giovani under 30.

- 6 progetti attivati
- 1 tutor per progetto
- 20 ore di formazione a gruppo (gestione dei gruppi, gestione di eventi, comunicazione + quota on-demand per bisogni specifici) con la contribuzione di associazioni giovanili dei territori.

**Accedi ai contenuti
video del progetto
GROOVE →**



Nell'annualità 2022 la linea progettuale SIMULCOOP è stata sostenuta dal progetto Bell'impresa (vedi capitolo dedicato nel Bilancio Sociale)

La ricerca azione durante tutto l'arco progettuale

La ricerca, impostata dal prof. Piergiuseppe Ellerani, si è concretizzata durante lo sviluppo progettuale con diversi interventi di monitoraggio e ascolto dei destinatari diretti ed indiretti attraverso incontri, interviste, focus group che hanno consentito al team di professionisti educativi coinvolti nella gestione progettuale di attingere a dati quali-quantitativi sempre aggiornati, utili alla conduzione delle iniziative in un'ottica Data Driven

Di seguito alcuni estratti anticipatori del Volume di Ricerca sul progetto TAG che verrà pubblicato nel 2023:

Estratto da TAG DISEGNARE UN TERRITORIO CAPACITANTE - P.Ellerani

Il limite della ricerca è rappresentato dall'intenzione di delineare alcuni elementi per operare nella complessità dell'attuale contesto storico. Con l'idea di identificare – alla luce del Capability Approach e dello Human Development – costrutti e strumenti coerenti, si è costruito un disegno di ricerca, e la conseguente raccolta dati, che esprimeva esso stesso una situazione di complessità. Per altro, difficilmente è possibile la riduzione della complessità con semplificazioni e superficialità. Ma l'operazione è risultata involontariamente presuntuosa: per le forze che necessitava, per le competenze plurali che gli attori avrebbero dovuto mettere in campo – diverse dalle caratteristiche richieste al ricercatore – per la distanza geografica che spesso ha dilatato tempi e percezioni. Per una pandemia avvenuta mentre la complessità della ricerca stava decollando. Nonostante tutto, il progetto TAG, nel suo complesso è progredito e si è compiuto giorno dopo giorno. Indipendentemente dagli esiti di ricerca e dalle variabili osservate, l'esito di una certa efficacia è mostrato dai numeri dei giovani attivi e attivati dalle differenti linee progettuali descritte dai diversi attori nel volume.

Da una parte, quindi, è salda la caratteristica di animazione territoriale che TAG ha avuto. Come descritto nei paragrafi di apertura, la recente storia delle politiche giovanili ha solcato tragitti ripercorsi da TAG. Da questa prospettiva, tutti gli estratti delle interviste e dei focus group lo rendono evidente. Così come è salda la prospettiva culturale e metodologica,

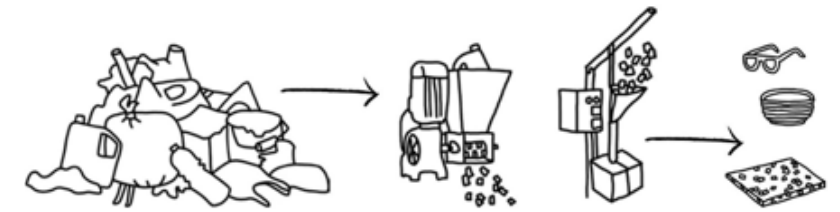
nonché partecipativa, degli educatori territoriali e della cooperativa Hermete che hanno permesso l'attivazione delle comunità in relazione ai progetti giovani. Svolgendo quel ruolo di sostegno non solo dei ragazzi e dei giovani, ma anche degli adulti, a diverso titolo. Sono esemplari, in tal senso, i report sulle attività delle SIMULCOOP e gli estratti di TAG-Groove.

In merito agli esiti di Ricerca su TAG:

La condizione di agency è dunque rilevante in quanto amplifica gli orizzonti di significato: l'essere attivo, creativo e capace di agire per raggiungere aspirazioni più elevate e generali (sociali). È facilmente intuibile che l'essere agentivi è correlato agli approcci che formano l'auto-determinazione, l'autonomia, la partecipazione, l'empowerment. È questa la prospettiva nella quale porre in relazione le policy che progettano i territori e le azioni per i giovani.

Occorre sostenere l'agency, poiché essa diviene capacità di creazione e di trasformazione: in tal senso sostitutiva di quell'employability intesa in modo erroneo solo come prospettiva per trovare lavoro. Occorre operare a favore di uno spostamento creativo opportunamente direzionato nell'orchestrazione delle possibilità sociali – anche delle NBIC: una nuova razionalità formativa e generazione di valore per imparare a creare lavoro. Come conseguenza vi è altresì il delinearsi della necessità di un sistema di learnfare – capace di agentivare i soggetti al creare nuove opportunità e lavoro – laddove la formazione diviene co-generativa di nuove “convergenze” umane che inventano nei nuovi luoghi dell'innovazione a partire da una nuova visione ecosistemica delle opportunità (Ellerani, 2020). **Quello che viene chiesto alle policy territoriali in questo momento trasformativo è di aumentare gli investimenti nelle istituzioni, nelle politiche e nelle strategie che sostengono le persone attraverso le future transizioni lavorative. Viene richiesto, dunque, un nuovo tessuto sociale e formativo attivante di nuove opportunità per esprimere le potenzialità di persone e territori.**

INTRODUZIONE



Il progetto, candidato al Bando Format 2022 da Il Giracose ODV, vuole proporre un sistema di iniziative volte a mutare il concetto di riuso-riciclo-recupero verso una concezione attuale, centrata sull'uso efficiente delle risorse naturali ed umane (SDGs n.12).

I giovani hanno ben chiara l'importanza di un uso consapevole della Terra, ma si trovano a convivere con un sistema economico incagliato nel consumismo e nella produzione insostenibile. Le azioni del progetto mirano a coinvolgere giovani dai 12 ai 35 anni in esperienze formative sul rafforzamento delle competenze di riuso, riciclo e recupero. Il progetto consoliderà anche due luoghi di sensibilizzazione, uno fisico: un laboratorio di trasformazione di materie plastiche affiliato alla rete internazionale Precious Plastic, ed uno digitale: un portale digitale di tutorial per il recupero di oggetti [hacking]. (R)evoluzione intende ingaggiare studenti e cittadini attraverso un team di facilitatori under 35 [peer educator]. Verranno ideate campagne di sensibilizzazione sul consumo sostenibile per tessere una rete di enti che vorranno contribuire allo sviluppo del progetto nel futuro.

Fondazione Edulife consentirà di portare sul territorio i modelli sviluppati per testare la validità e la capacità di tenuta su larga scala.

Avvio progetto: Ottobre 2022

Fine progetto: Ottobre 2024

PARTNER

Capofila: Il Giracose ODV

Il Giracose ODV nasce nel 2007 con lo scopo di educare al non spreco, dando vita al primo Centro del Riuso veronese. L'associazione riceve gratuitamente più di 120 tonnellate di beni usati ogni anno e li destina al riuso, anche a favore di situazioni di disagio sociale ed economico. I beni vengono

raccolti e smistati in diversi reparti a seconda della tipologia, una parte nell'allestimento dello spazio mercatino, una parte nella solidarietà. I beni considerati non adatti al riuso vengono utilizzati nei laboratori di recupero creativo proposti al pubblico e alle scuole, soprattutto secondarie di 1° grado. Nei laboratori si impara a recuperare oggetti e materiali: i mobili vecchi vengono aggiustati e rinnovati, oggettistica e avanzi di vario materiale vengono utilizzati per creare nuove cose. I laboratori vengono pensati e proposti dai volontari, secondo le loro personali attitudini, e dal personale. Vengono promosse visite attive di classi scolastiche presso il Centro del Riuso.

Partner operativo: Fondazione Edulife

Partner sostenitori:

Comune di Nogarole Rocca: All'interno del progetto funge da partner di sostegno e facilitazione per le azioni che impattano sul proprio territorio, con particolare attenzione per le iniziative con la scuola media e con i giovani.

Il comune avrà anche ruolo strategico nella definizione dei temi delle campagne di sensibilizzazione sui temi legati all'agenda 2030 ONU. Il comune metterà a disposizione gratuitamente alcuni spazi pubblici per la realizzazione delle iniziative laboratoriali rivolte a famiglie e cittadini.

Comune di Mozzecane: Il comune avrà anche ruolo strategico nella definizione dei temi delle campagne di sensibilizzazione sui temi legati all'agenda 2030 ONU.

Il comune metterà a disposizione gratuitamente alcuni spazi pubblici per la realizzazione delle iniziative laboratoriali rivolte a famiglie e cittadini.

Liceo Statale Enrico Medi: All'interno del progetto il liceo ha manifestato la disponibilità ad attivare percorsi PCTO con i suoi studenti del triennio e per divulgare tutte le iniziative di sensibilizzazione ed ingaggio di adolescenti e giovani sui temi di progetto.

DATI DI CONTESTO

Il progetto (R)evoluzione nasce da una rete di partenariato composta da ETS e Pubblica Amministrazione in una riflessione condivisa sul tema della gestione e uso efficiente delle risorse naturali, oltre alla riduzione della produzione di rifiuti. L'obiettivo n. 12 dell'agenda 2030 è il focus centrale di gran parte delle attività:

- Dimezzare lo spreco pro capite globale di rifiuti alimentari.
- Ridurre in modo sostanziale la produzione di rifiuti attraverso la prevenzione, la riduzione, il riciclaggio e il riutilizzo.
- Incoraggiare le imprese, soprattutto le aziende di grandi dimensioni e transnazionali, ad adottare pratiche sostenibili.
- Fare in modo che le persone abbiano le informazioni rilevanti e la consapevolezza in tema di sviluppo sostenibile e stili di vita in armonia con la natura

Il territorio dove nasce il progetto è l'area sud-ovest della provincia di Verona, significativo per due principali economie di sviluppo, l'agricoltura intensiva (legata a riso e tabacco principalmente) e lo sviluppo logistico connesso al casello di Nogarole Rocca e la direttrice TI.BRe (Tirreno Brennero). Questi elementi di contesto rappresentano un'opportunità economica e un rischio di sviluppo INSostenibile. Favorire dal basso, attraverso esperienze e azioni di sensibilizzazione la nascita di una cultura del rispetto delle risorse naturali e dell'attenzione al riuso/riciclo crediamo possa rappresentare un'azione strategica per il futuro di questa area del territorio veronese.

OBIETTIVI

Il progetto ha i seguenti obiettivi:

- **Favorire aumento di consapevolezza sul tema del riuso,** riciclo e recupero dei materiali nel mondo della scuola e nella cultura di insegnanti e studenti delle scuole secondarie.
- **Coinvolgere la cittadinanza** dell'area sud della provincia di Verona nell'adozione di pratiche quotidiane di riciclo e recupero di materiali e strumenti casalinghi.
- **Sviluppare una rete di soggetti pubblici e privati** impegnati nella promozione e sperimentazione di pratiche di riuso, riciclo e recupero di materiali.

ATTIVITÀ E RISULTATI

A1. Laboratori riuso riciclo e recupero Secondaria 1° grado:

L'azione prevede l'organizzazione e animazione di 4 laboratori (2 ogni anno) sui temi del riuso, riciclo e recupero della durata di 12 ore ciascuno. 2 attività saranno organizzate alle scuole medie di Mozzecane e 2 a Nogarole Rocca. I lab avranno forte attenzione all'inclusione di alunni a rischio dispersione.

A2. Formazione facilitatori under 35 e ingaggio nelle attività

L'azione prevede la progettazione e sviluppo di una call rivolta a giovani under 35 del territorio appassionati di "green" e "tecnologie". I 10 giovani coinvolti verranno formati e accompagnati a rafforzare competenze di animazione, in quanto 8 diventeranno dei "peer educator" di adolescenti nelle azioni progettuali.

A3. PCTO - percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento

L'azione prevede l'attivazione di 4 cicli PCTO nelle scuole superiori del Villafranchese sui temi della produzione di contenuti multimediali per la sensibilizzazione al riuso/riciclo. L'intenzione è quella di coinvolgere 5 ragazzi ogni percorso e formare i giovani sui temi ambientali e all'utilizzo delle principali tecnologie per la produzione multimediali (video, podcast, tutorial, foto, web radio etc. Esito di queste azioni sarà la produzione di contenuti audio-video che andranno a popolare un sito internet di sensibilizzazione.

B1. Piattaforma digitale (R)evoluzione

L'azione prevede la Progettazione e sviluppo di una piattaforma digitale ricca di contenuti e stimoli rivolti alla cittadinanza per favorire l'adozione di pratiche quotidiane di riuso/riciclo. Il contenitore promuoverà anche tutte le iniziative di progetto e le campagne di sensibilizzazione, diventerà un vero e proprio strumento di divulgazione punto di riferimento del territorio sui temi green.

B2. Precious Plastic POINT (PPP)

Azione strategica di progetto sarà l'attivazione di un laboratorio di riciclo della plastica attraverso l'acquisto di macchinari del progetto internazionale Precious Plastic e la realizzazione di un luogo fisico di circa 70mq in cui poter raccogliere, smiuzzare e ricomporre tipologie di plastica usata. Il luogo diven-

terà un luogo didattico utile alla didattica e alla comprensione del mondo delle plastiche, ma anche, in prospettiva, un luogo in cui progettare utilizzi nuovi della plastica riciclata; infatti, verranno installati due macchine in grado di tritare bottiglie, flaconi per ridurli a poltiglia e poi una pressa scaldante in grado di ricomporre la plastica in lastre della misura di 150*150 cm. Questi manufatti potranno generare altri arredi o oggetti.

C1. LAB per cittadini

L'azione prevede la progettazione e realizzazione di 20 laboratori di alfabetizzazione aperti alla cittadinanza (principalmente alle famiglie) su pratiche di riuso/riciclo negli spazi del Giracose e in spazi pubblici e privati di altre associazioni/aziende e dei comuni aderenti.

C2. Eventi e campagne di sensibilizzazione

Il progetto prevede la progettazione e realizzazione di 3 campagne di sensibilizzazione ed eventi sui temi legati all'obiettivo dell'agenda 2030 n. 12.

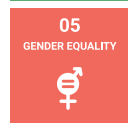
Nel 2022 l'unica azione implementata è stata la realizzazione del PPP (Precious Plastic Point presso il Centro di Riuso del GIRACOSE) e la presentazione del progetto con un laboratorio Precious Plastic coinvolgendo tutti i partner di progetto.



SCHOOL

31

INTRODUZIONE



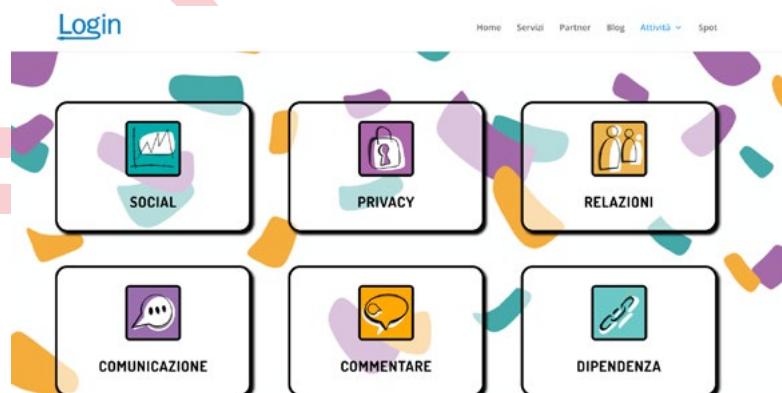
Il progetto, pensato ed elaborato attraverso la collaborazione tra Fondazione Edulife, Polo 9 e la rete dei servizi legati al progetto Loginzone (Coop. Labirinto e Coop. Nuovi Orizzonti), ha cercato di unire le competenze dei diversi enti in una direzione di ripensamento degli strumenti a disposizione dei professionisti che lavorano con giovani e giovanissimi nell'ambito della prevenzione delle dipendenze sul territorio marchigiano.

Tale progetto si pone all'interno del Piano Regionale Integrato per il contrasto, la prevenzione e la riduzione del rischio da gioco d'azzardo patologico e della dipendenza da nuove tecnologie e social network. Le azioni del progetto sono finalizzate a modificare l'approccio verso comportamenti problematici si pone come obiettivo **“aumentare le competenze della comunità locale in merito alla prevenzione e promozione della salute ed incrementare le competenze psico-sociali (life skills)”** (<https://www.loginzone.it/>).

Tutti gli enti coinvolti hanno lavorato al fine di rendere gli strumenti utilizzati per la sensibilizzazione e la prevenzione relativi alle tematiche della dipendenza di nuove tecnologie su cui la rete di servizi va a lavorare sempre più accessibili e vicini a chi si vuole raggiungere.

L'ipotesi di un miglioramento continuo dei servizi e delle proposte attraverso l'utilizzo della rete e dei social media è stata la base di partenza per pensare ad una strategia comunicativa e informativa efficace, che potesse arrivare maggiormente ai ragazzi coinvolti nel progetto.

Nello specifico, il lavoro si è concentrato su una “ristrutturazione” di due giochi virtuali: **Fuori Gioco e Login**.



PARTNER

Il progetto è stato sviluppato attraverso la collaborazione tra Fondazione Edulife, Polo 9 e la rete dei servizi legati al Progetto Loginzone (Coop. Labirinto e Coop. Nuovi Orizzonti).

Per la buona riuscita del progetto è stata prevista una stretta collaborazione tra enti, un confronto iniziale ed una co-progettazione in itinere rispetto alle modifiche e alle implementazioni da apportare al materiale fornito (giochi virtuali) al fine di capire bene obiettivi e prospettive della proposta e indirizzare al meglio il lavoro di ristrutturazione del materiale.

DATI DI CONTESTO

Il progetto Loginzone si pone all'interno del Piano Regionale Integrato per il contrasto, la prevenzione e la riduzione del rischio da gioco d'azzardo patologico e della dipendenza da nuove tecnologie e social network.

Regione Marche con L.R. 3/17, modificata dalla L.R. 34/21, ha approvato le “norme per la prevenzione ed il trattamento del gioco d'azzardo patologico (GAP) e dipendenza da nuove tecnologie e social network”, al fine di prevenire e contrastare tali patologie, rafforzare la cultura del gioco “consapevole, misurato e responsabile”, educare, informare e sensibilizzare promuovendo attività educative, sociali, sportive, culturali.

Sostenere quindi le iniziative e le attività di informazione e sensibilizzazione sui fattori di rischio inerenti allo sviluppo del gioco d'azzardo patologico si pone come obiettivo continuativo per all'interno di questo contesto.

OBIETTIVI

L'obiettivo del progetto è la ristrutturazione tecnica/grafica dei giochi virtuali *Fuori Gioco* e *Login* attraverso lo sviluppo di un software, interattivo e utilizzabile da qualsiasi device, con un'interfaccia grafica efficace, adatta a rendere i giochi accessibili e facilmente spendibili a più livelli e in contesti diversi.

ATTIVITÀ E RISULTATI

Fondazione Edulife, dopo essersi confrontata approfonditamente con i partner di progetto ascoltando le loro esperienze, visioni e aspettative sul rinnovato utilizzo dei giochi virtuali in oggetto, ha definito le modalità di “ristrutturazione” dei giochi virtuali e la possibilità di caricare i prodotti direttamente sul sito Loginzone.it (<https://www.loginzone.it/>), in modo da renderli sempre più accessibili e spendibili.

I giochi sono infatti rintracciabili molto semplicemente all'interno del sito nella sezione Attività > Laboratori.

Il lavoro di ristrutturazione tecnica e grafica dei due strumenti (Fuori Gioco e Login) si è sviluppato nel periodo compreso tra ottobre 2022 e giugno 2023 e ha cercato di seguire il più possibile ad una logica di flessibilità al fine di rispondere ai diversi bisogni dei diversi destinatari degli interventi di prevenzione in cui vengono utilizzati i giochi ristrutturati.

Il percorso è stato suddiviso in diversi step:

- 1°step: conoscenza e approfondimento degli strumenti in uso, delle attività associate e delle possibilità di modifica;
- 2°step: ristrutturazione tecnica dei contenuti dei giochi virtuali attraverso l'utilizzo degli strumenti H5P al fine di rendere gli strumenti più interattivi ed efficaci;
- 3°step: ristrutturazione della parte grafica del gioco virtuale e prototipazione dello strumento;
- 4°step: definizione delle modifiche e pubblicazione online dei "nuovi" prodotti.

Login

Home Servizi Partner Blog Attività ▼ Spot



→ **Ristrutturazione tecnica/grafica del gioco virtuale Fuori Gioco** <https://www.loginzone.it/fuorigioco-2/>

→ **Ristrutturazione tecnica/grafica del gioco virtuale Login** <https://www.loginzone.it/login/>

Durante l'ultima fase di progetto si è svolto inoltre un momento di formazione con gli educatori coinvolti nell'utilizzo dei prodotti all'interno dei percorsi di sensibilizzazione, formazione che ha unito la presentazione degli strumenti Fuori Gioco e Login, il confronto sul loro rinnovato utilizzo e un lancio verso il futuro e verso un'ipotetica nuova progettualità.

23

SCALE UP

INTRODUZIONE



Il progetto Scale Up, partito nel 2022, ha l'obiettivo di supportare grazie a una rete internazionale di partner l'imprenditorialità sociale femminile. Si rivolge a imprenditrici, aspiranti imprenditrici, trainer e coaches nel campo dello sviluppo imprenditoriale e intende fornire un'esperienza di apprendimento e di supporto online per agevolare lo sviluppo di idee sostenibili in campo sociale.

PARTNER

I partner del progetto sono:

- Camera di Commercio Italiana - Spagna (capofila)
- FVB S.R.L (IT)
- Fondazione Edulife (IT)
- Coopéracion Bancaire Pour L'Europe (BE)
- Synthesis Center For Research And Education Limited (Cyprus),
- Europos Socialinis Verslumo Ugdymo Irinovatyviu Studiju Institutas (Lithuania)
- Domspain SLU (ES)

Ogni partner è responsabile della creazione dei contenuti formativi che produrranno l'output del progetto. Altre mansioni sono state attribuite come segue:

- Camera di Commercio Italiana - Spagna: capofila e coordinamento
- FVB S.R.L Italy: comunicazione e disseminazione
- Fondazione Edulife: sviluppo infrastruttura della piattaforma di e-learning
- Cooperation Bancaire Pour L'Europe Belgium: creazione di mappa interattiva (Atlas)
- Europos Socialinis Verslumo Ugdymo Irinovatyviu Studiju Institutas (Lithuania): coordinamento sull'elaborazione dei contenuti formativi

DATI DI CONTESTO

L'UE è costantemente impegnata a sostenere l'imprenditoria femminile ma, nonostante gli sforzi, la percentuale media di donne nell'imprenditoria in tutta l'UE è aumentata solo del 2% dal 2008 al 2022. Inoltre, come risulta da uno studio del 2019 del Ministero francese per l'istruzione superiore, ciò è in contrasto con l'aumento del tasso di donne con titoli di studio superiori rispetto agli uomini.

OBIETTIVI

Le difficoltà di accesso ai finanziamenti, gli stereotipi, la conciliazione vita-lavoro sono tutti fattori rilevanti in questa disparità percentuale, ma non sono le uniche cause. L'eliminazione di tutte queste (e altre) barriere è essenziale per raggiungere l'obiettivo dell'UE di parità di genere nell'occupazione.

Il progetto vuole costruire strumenti e contenuti formativi per imprenditrici o donne che sognano di realizzare una propria impresa sociale, con l'obiettivo di:

- Aiutarle nello sviluppo di competenze imprenditoriali all'interno di un ambiente favorevole, inclusivo e facilitante
- Sostenerle nell'accesso ai finanziamenti esistenti per favorirne la sostenibilità nel mercato;
- Creare consapevolezza dei principali ostacoli che specialmente l'imprenditoria femminile incontra nell'avviare un'impresa sociale e nel renderla sostenibile nel lungo periodo.

Questi obiettivi saranno perseguiti grazie alla creazione di contenuti formativi e allo sviluppo di una piattaforma di e-learning gratuita che conterrà:

- un MOOC;
- una mappa interattiva di best practices e organizzazioni di supporto all'imprenditoria a livello europeo;
- una library con materiale formativo aggiuntivo;
- un test di autovalutazione che permetta all'utente di indirizzare la propria navigazione verso argomenti specifici e di misurare i propri progressi e le conoscenze acquisite.

ATTIVITÀ E RISULTATI

Il progetto ha preso il via a dicembre 2022 con il primo Transnational Project Meeting svoltosi a Madrid. I lavori proseguiranno nel 2023 con la coprogettazione e la scrittura dei contenuti formativi e con lo sviluppo della piattaforma e degli altri strumenti digitali (a partire da novembre 2023).

Nel corso del progetto sono inoltre previsti incontri in presenza per favorire il coordinamento operativo delle attività (5 Transnational Project Meetings) e per favorire uno scambio di expertise e validare l'efficacia dei contenuti sviluppati (1 LTTA, Learning/ Teaching/ Training Activity).

Per favorire la disseminazione del progetto è stato sviluppato il sito <https://scaleup-project.eu/>.

INTRODUZIONE



FLA, acronimo di Future Lab Academy, nasce per rispondere alla crescente domanda di tecnici specializzati nel mercato del lavoro e per affrontare la situazione attuale in cui poche grandi società detengono il monopolio del settore IT internazionale. Siamo molto ambiziosi e attraverso questo sito, spiegheremo la nostra missione e come le nostre idee nel campo della formazione possono cambiare il modo di apprendere.

Il progetto è stato finanziato da Fondazione Cariverona all'interno del bando innovazione sociale 2021 con 149.000€ di contributo

PARTNER

- Fondazione Edulife (Capofila)
- Verona Fablab
- Comune di Verona
- ITS Academy LAST
- Faboci Srl
- Penta Formazione

DATI DI CONTESTO

È evidente la necessità del mercato del lavoro di trovare ed impiegare tecnici in ambito informatico. Stando ai dati forniti da Anpal Unioncamere, nel periodo tra il 2021 e il 2025, il mercato del lavoro del nostro Paese potrebbe aver bisogno di più di un milione di giovani laureati e quasi 1,5 milioni di diplomati, ossia circa due terzi del fabbisogno occupazionale del quinquennio. In cima alle competenze più richieste abbiamo quelle STEAM che si stimano in 11-13 mila posizioni aperte all'anno.

Secondo l'Osservatorio competenze digitali le ricerche via web di figure professionali ICT nel terzo trimestre 2020 sono state oltre 19mila. Secondo uno studio dell'INAPP la pandemia ha accentuato il mismatch tra domanda e offerta, lo sviluppo del digitale e dell'e-commerce ha fatto crescere la domanda di esperti dell'ICT.

Le aziende del comparto IT italiano riscontrano una dipendenza da tecnologie "proprietarie" con conseguenti costi e scarsa autonomia di innovazione.

Le imprese leader nei mercati digitali hanno un'importante caratteristica: sono piattaforme. Amazon detiene il 40% del mercato elettronico, Google il 90% come motore di ricerca, Microsoft il 71% dei sistemi operativi. Secondo un report

dell'istituto italiano per la privacy le PA europee dipendono da fornitori extra UE.

Il biennio pandemico, la DAD hanno fatto emergere difficoltà di gestione di processi formativi efficaci e soddisfacenti attraverso piattaforme digitali.

Le piattaforme digitali più utilizzate (Google e Microsoft) non sono pensate per la didattica, sono strumenti principalmente pensati per il lavoro, piegati alle esigenze della scuola in tempo di pandemia. In Francia, ad esempio, per la DAD si utilizzano solo due piattaforme gestite direttamente dagli enti pubblici. Open Digital Education, una delle due, è rilasciata come soluzione open source.

Avere luoghi e spazi di apprendimento continuo e riqualificazione delle competenze chiave per l'inserimento nel mercato del lavoro

Un recente studio della Commissione Europea ha stimato che un aumento del 10% dei contributi al codice software open source genererebbe annualmente un PIL aggiuntivo dallo 0,4% allo 0,6% e più di 600 ulteriori start-up di tecnologie dell'informazione e della comunicazione nell'UE. Per fare questo servono competenze adeguate che vanno oltre al semplice apprendimento dei linguaggi e dei sistemi, è necessario avere competenze sulle licenze (giuridico), sui modelli economici e di sviluppo collaborativo. In Italia non esiste una realtà che realizza corsi istituzionali in ambito Open Source, in Francia esiste invece la Open Source School.

OBIETTIVI

1. Istituzioni & Aziende. Creare una rete di soggetti istituzionali ed aziendali che adottano tecnologie open source. La rete avrà un sistema di accreditamento per garantire la qualità dei prodotti e servizi offerti.
2. Transizione Open. Cercare di rendere più facile il passaggio al modello open source fornendo servizi adattabili alle esigenze delle aziende. La rete si impegna a promuovere l'IT open source attraverso l'accREDITamento e l'adozione di un set di servizi adeguati alle esigenze aziendali.
3. Orientamento & Formazione. Lavorare alla creazione di un ambiente digitale per assistere le persone nell'orientamento, nella transizione al lavoro e nella formazione continua. L'obiettivo è di fornire un servizio utile e efficace per sviluppare le competenze necessarie per il mercato IT.

4. Alfabetizzazione Digitale. Lavorare per far sì che 311 Verona e altri spazi diventino dei centri focali per la formazione continua sulle tecnologie ICT open source.

ATTIVITÀ E RISULTATI

Durante il 2022:

- Intercettazione di stakeholders pubblici e privati interessati al progetto
- Analisi dei bisogni digitali di Fondazione Edulife, dei partner e dei possibili destinatari della piattaforma (scuole ed enti del terzo settore)
- Ricerca di strumenti open source e analisi delle funzionalità per rispondere ai bisogni rilevati
- Costituzione di una cooperativa simulata che coinvolga studenti e professionisti

Per il 2023:

- Iniziare lo sviluppo della piattaforma
- Costituzione di una rete di partner
- Creazione di contenuti digitali per l'erogazione delle academy

INTRODUZIONE



Percorsi di alfabetizzazione digitale per giovani under 35 beneficiari/e del Servizio Orientamento al lavoro, giovani “fragili” che stanno vivendo una fase di vita di transito/apertura al mercato del lavoro e che quindi sono interessati alla ricerca attiva del lavoro.

Il percorso, pensato e costruito sulle esigenze del gruppo costituito, prevede una serie di incontri (30h) per sviluppare le competenze digitali in vista anche, ma non solo, di un percorso di ricerca del lavoro.

Utilizzare applicazioni e social in maniera strategica per trovare opportunità lavorative sul territorio, utilizzare portali per la ricerca del lavoro, informarsi consapevolmente attraverso canali digitali e vivere la cittadinanza attiva sfruttando anche gli strumenti digitali sono solo alcuni degli obiettivi che il percorso si pone e che in vario modo vuole raggiungere.



PARTNER

Il percorso formativo è nato ed è stato attivato dalla collaborazione tra Fondazione Edulife e il Servizio Promozione Lavoro (Oggi Politiche del Lavoro) del Comune di Verona.

Il Servizio Politiche del Lavoro del Comune di Verona si pone come servizio per i cittadini definendosi come Spazio informativo e di Primo orientamento (servizio a libero accesso che offre colloqui informativi e di primo orientamento su lavoro, professioni, opportunità, formazione), Servizio Specialistico

di Orientamento e Accompagnamento al lavoro (colloqui e percorsi personalizzati di orientamento e accompagnamento al lavoro, rivolti ai residenti nel Comune di Verona), Servizio di informazione relativo ai PCTO - Percorsi per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento (ex Alternanza Scuola Lavoro), Agenzia Eurodesk di Verona - Servizio di orientamento alla mobilità internazionale.

Vuole inoltre essere un luogo in cui vengono organizzati eventi informativi e orientativi gratuiti sulle opportunità di formazione e di lavoro presenti sul territorio e all'estero, rivolti a giovani e adulti, oltre che un luogo in cui vengono fornite notizie relative a corsi di formazione, incontri tematici, progetti in partenza sul territorio e viene supportato il cittadino nella scrittura o nella revisione del proprio CV.

DATI DI CONTESTO

Il Servizio Promozione Lavoro del Comune di Verona nel 2022 è stato contattato da 1043 persone, suddivise in 43% maschi e 57% femmine, un numero che è andato significativamente aumentando nella parte finale dell'anno. Le fasce d'età coinvolte sono inoltre così rappresentate: 6% sotto i 18 anni, 34% tra i 19 e i 30 anni, 40% tra i 31 e i 49 anni, 21% sopra i 50 anni. La fase di accoglienza e informazione del Servizio si è riorganizzata intorno al bisogno crescente di un ascolto personalizzato e mirato a fronte di problematiche complesse. Rispetto ai fabbisogni informativi rilevati in fase di primo contatto il maggior numero di richieste riguardano: l'area lavoro 31%, l'area formazione 20% ed il rinvio a servizi dedicati 45% (consulenze personalizzate di orientamento e mobilità internazionale, sportello curriculum e digitale, pcto, tirocini curriculari). In aumento la richiesta di partecipazione a webinar ed eventi informativi (18%) e di informazioni in materia di mobilità internazionale 6%.

Delle persone che hanno richiesto l'accesso al Servizio, n. 371 sono state prese in carico per azioni personalizzate di orientamento e accompagnamento al lavoro, anche attraverso specifiche iniziative di politica attiva finanziate a livello locale, regionale e nazionale. Anche nel 2022 il Servizio è stato sollecitato da un crescente numero di persone occupate/sottoccupate desiderose di cambiare lavoro, di migliorare il vissuto di malessere riferito alla propria condizione professionale o di aumentare il proprio reddito poiché sottoccupate.

Rispetto al genere si evidenzia, in continuità con il 2021, che il 67% (n. 248) delle beneficiarie del Servizio sono donne mentre solo il 33% (n. 123) uomini.

Guardando all'età, la fascia degli under 35 rappresenta il 48% (n. 177) mentre gli over 35 rappresentano il 52% (n. 184).

Rispetto alla cittadinanza prevale la presenza di persone italiane (57%). Per quanto riguarda il titolo di studio, gli utenti si presentano in via maggioritaria con una qualifica o un diploma (nel 31% dei casi).

Persiste una piccola percentuale (3%; n. 7) di persone adulte senza licenza dell'obbligo e con sola licenza elementare.

OBIETTIVI

Il percorso, pensato per giovani under 35 beneficiari e beneficiarie del Servizio Orientamento al lavoro del Comune di Verona, si pone come macro-obiettivi:

- Migliorare la consapevolezza degli strumenti digitali;
- Favorire processi di autonomia e partecipazione attraverso strumenti digitali;
- Sperimentare il digitale all'interno di un gruppo intorno ad un "fare".

ATTIVITÀ E RISULTATI

Percorso formativo esperienziale gratuito per lo sviluppo di competenze digitali per il lavoro e la cittadinanza attiva. Strutturato in 10 incontri della durata di 3 ore ciascuno, ha visto impegnato il gruppo nel mese di ottobre 2022 presso gli spazi di 311 Verona.

Il percorso, gratuito e rivolto a giovani cittadini/e di Verona che vogliono migliorare le proprie competenze in ambito digitale al fine di rendere più efficace la ricerca attiva del lavoro, è stato organizzato in modo sperimentale dal Servizio Promozione Lavoro del Comune di Verona in collaborazione con Fondazione Edulife, 311 Verona e Lavoro&Società.

Durante i diversi incontri, i partecipanti hanno potuto sviluppare le loro competenze attraverso esercitazioni e simulazioni, fino alla creazione pratica di un piccolo vademecum di sintesi del percorso e alla sua presentazione di esso al pubblico. Al gruppo è stato proposto di:

- partecipare ad una caccia al tesoro digitale;

- approfondire e sperimentare la CyberSecurity;
- imparare a distinguere le informazioni attendibili dalle fake news;
- analizzare la propria identità digitale e migliorare la propria presenza e reputazione sui social e sul web;
- imparare ad utilizzare i canali digitali e le applicazioni per la ricerca di lavoro;
- approfondire strumenti per la realizzazione di prodotti grafici;
- realizzare il proprio video CV.

Per concludere il breve percorso formativo è stata pensata ed organizzata una Restituzione finale di quanto affrontato ed approfondito alla presenza dei tutor e dei referenti del progetto.

Percorso laboratoriale e pratico, che vuole rispondere ad esigenze concrete e più possibile vicine ai bisogni della quotidianità, è strutturato attraverso incontri in cui tutti i partecipanti sono chiamati a sperimentare e sperimentarsi all'interno di un piccolo gruppo di persone più o meno affini nelle necessità. La dimensione dei gruppi e la dimensione laboratoriale sono sicuramente due aspetti fondamentali della proposta formativa. Questa proposta apre a nuove possibilità future, nuovi percorsi da costruire in collaborazione con i servizi che sulla città si occupano reinserimento lavorativo e orientamento, percorsi da strutturare ogni volta partendo dai bisogni del gruppo e del percorso in cui esso è inserito.

INTRODUZIONE



Il progetto, pensato ed elaborato da Fondazione Edulife per rispondere al Bando Reti Scuola-Territorio per la co-progettazione tra realtà scolastiche e realtà del contesto territoriale, ha preso avvio cercando di unire le necessità degli studenti della provincia di Trento (Bassa Anaunia) di comprendere gli strumenti digitali della loro generazione, per implementare la corretta cittadinanza digitale. Attraverso un percorso in aula, diviso in laboratori didattici, gli studenti della scuola primaria hanno approcciato il coding utilizzando Scratch, uno strumento di programmazione visuale che consente di programmare giochi e storie interattive da condividere con tutti i membri appartenenti alla comunità, mentre gli alunni della scuola secondaria di primo grado si sono cimentati nella realizzazione di un blog in Wordpress e nella registrazione di una serie di podcast creati con Audacity e pubblicati on-line sulla piattaforma AzuraCast, approfondendo argomenti legati all'educazione civica, all'educazione alimentare e al corretto utilizzo del web e al cyberbullismo.

PARTNER

Caritro, Fondazione Cassa di Risparmio Trento e Rovereto, attiva bandi per il co-finanziamento di progetti specifici presentati da soggetti terzi, sostiene iniziative coerenti con i propri settori e programmi di intervento che dimostrano potenziali risultati e ricadute in grado di favorire la crescita della comunità locale.

IC Bassa Anaunia di Denno/Tuenno, partner capofila del progetto, Istituto Comprensivo delle valli in provincia di Trento, nell'area della Bassa Anaunia, comprendenti le sedi di Denno, Tuenno, Campodenno, Flavon, Tassullo, Vigo di Ton.

CoderDolomiti, Associazione no-profit, con l'obiettivo di sviluppare iniziative di apprendimento formale, informale o non formale, che coinvolgano persone di età diverse e le famiglie, nell'ambito IT.

La redazione di Si fa Scuola, blog sul digitale da poter usare a scuola, rivolto a insegnanti e genitori, con l'obiettivo di mettere a disposizione informazioni, materiali, consigli utili a vivere il digitale a scuola in modo semplice e inclusivo.

DATI DI CONTESTO

In un contesto sempre più digitalizzato nasce l'esigenza di formare bambini e adolescenti in grado di saper gestire, valutare e riconoscere le informazioni utili e veritiere da quelle fasulle e pericolose, ma soprattutto di renderli consapevoli di poter manipolare la realtà digitale.

Secondo i dati della Sorveglianza Health Behaviour in School-aged Children - HBSC Italia 2022, nella fascia di età 11 anni risultano vittime di cyberbullismo il 17,2% dei maschi e il 21,1% delle femmine; i 13enni coinvolti sono il 12,9% dei ragazzi e il 18,4% delle ragazze; gli adolescenti di 15 anni sono il 9,2% dei maschi e l'11,4% delle femmine.

Alla luce di questi numeri è importante trasformare la competenza da cognitiva a strumentale, per permettere ai giovani di elaborare l'informazione, poterla modificare e saperla restituire nuovamente nella stessa forma digitale in cui l'hanno esperita, portando utilità per sé e per la comunità digitale (e non). L'informazione on-line è una grande risorsa che può, però, mettere a rischio i nostri ragazzi a causa della miriade di fake news e comportamenti scorretti tenuti on-line. La necessità di far comprendere come l'informazione viene creata e manipolata permette ai giovani studenti di averne consapevolezza e lavorare per migliorarla.



OBIETTIVI

Il progetto contribuisce alla crescita qualitativa dell'offerta formativa del territorio promuovendo l'apertura e la collaborazione con le realtà locali. Le azioni del progetto sono finalizzate ad incidere sul tessuto sociale e culturale di una comunità educante, modificando l'approccio verso comportamenti di apprendimento in aula attraverso laboratori digitali. Il progetto si pone l'obiettivo di aumentare le competenze della nuova comunità generazionale locale in merito al web, ai suoi rischi e alle sue infinite possibilità. Creare giovani consapevoli ci aiuta a progettare un futuro digitale migliore e più sicuro per le nuove generazioni.

ATTIVITÀ E RISULTATI

Fondazione Edulife, dopo essersi confrontata approfonditamente con i partner di progetto, ha valutato di dividere le attività di digital transformation in due momenti separati, uno dedicato alle classi della scuola primaria e uno alla secondaria di primo grado. Dopo aver progettato le lezioni e aver selezionato i software e i linguaggi da utilizzare, ha provveduto alla formazione dei docenti attraverso delle lezioni.

In prima battuta abbiamo sviluppato un laboratorio dedicato al testo argomentativo insegnando come utilizzare il software Wordpress nella sua funzione Blog.

Gli studenti sono stati divisi in gruppi e hanno lavorato ai diversi elementi del blog selezionando in maniera autonoma l'argomento di cui trattare, dando visibilità e rilevanza alle fonti, ai materiali multimediali e alla rielaborazione delle informazioni. Successivamente dopo aver spiegato le basi della registrazione attraverso l'utilizzo del microfono e delle cuffie su computer, utilizzando il software Audacity, i ragazzi hanno prodotto una propria puntata inerente al tema generale affidato dalla docente e pubblicando il file on-line su RSS, Azuracast. Coderdolomiti parallelamente si è attivato nella rete delle scuole primarie della valle per svolgere laboratori di Scratch e coding.

Il laboratorio ha portato ad un'ampia produzione di articoli argomentativi pubblicati on line sul sito del Magazine di media education Si Fa Scuola e podcast in fruizione open source.

INTRODUZIONE



Il percorso formativo "Alternanza scuola lavoro" ideato da Tsm (Trentino School of Management) è un'iniziativa volta a offrire un'esperienza pratica di apprendimento agli studenti delle scuole secondarie superiori del Trentino attraverso interventi formativi mirati a fornire competenze specifiche relative al mercato del lavoro e alle dinamiche aziendali.

Fondazione Edulife è coinvolta nel progetto dall'edizione 2022-2023 curando il modulo "Informazione, disinformazione e fake news", finalizzato a fornire agli studenti strumenti e tecniche di ricerca avanzata per analizzare contenuti, testi, immagini e fonti di informazioni provenienti dal web.

PARTNER

Il progetto è realizzato Trentino School of Management (ente capofila). Fondazione Edulife si occuperà del modulo "Informazione, disinformazione e fake news"

DATI DI CONTESTO

L'Alternanza scuola-lavoro in Trentino rappresenta un'esperienza educativa significativa e obbligatoria per gli studenti dell'ultimo triennio delle scuole secondarie di secondo grado e del terzo e quarto anno. Nel contesto del Trentino, tale attività svolge un ruolo fondamentale nel preparare gli studenti ad affrontare il mondo del lavoro, integrando le competenze teoriche con quelle pratiche.

Per l'anno scolastico 2022-2023, sono previsti specifici interventi formativi che supportano l'attività di tirocinio degli istituti secondari di secondo grado. Questi percorsi didattici combinano attività svolte in aula, in laboratorio e in impresa, offrendo un approccio olistico all'educazione.

L'obiettivo di questi interventi non è solo quello di soddisfare un obbligo legislativo, ma di trasformare questa esperienza in una reale opportunità formativa per gli studenti. Infatti, l'alternanza scuola-lavoro si basa sull'esperienza di tirocinio, permettendo agli studenti di comprendere meglio le dinamiche lavorative e di maturare competenze professionali.

Inoltre, recentemente, una riflessione ha evidenziato il successo e l'efficacia dell'alternanza scuola-lavoro in Trentino, sottolineando la sua rilevanza come modello di integrazione tra formazione e mondo del lavoro.

In sintesi, l'Alternanza scuola-lavoro nel Trentino si presenta come un'opportunità fondamentale per la formazione degli studenti, preparandoli a entrare con successo nel mondo lavorativo.

1. vivoscuela.it - Alternanza scuola-lavoro: le regole del gioco in Trentino
2. tsm.tn.it - L'alternanza scuola-lavoro in Trentino. Interventi formativi a ...
3. ojs.pensamultimedia.it - L'alternanza scuola lavoro per gli studenti con e senza ...
4. rivistedigitali.erickson.it - L'alternanza scuola-lavoro: da obbligo legislativo e ...
5. ufficiostampa.provincia.tn.it - Alternanza scuola lavoro in Trentino, un modello che funziona

OBIETTIVI

Beneficiari/e studenti del triennio (III, IV e V) delle scuole secondarie di secondo grado della Provincia Autonoma di Trento Obiettivi del modulo Informazione, disinformazione e fake news

- Comprendere la differenza tra informazione, disinformazione e fake news: In un ambiente lavorativo, è essenziale poter distinguere tra informazioni accurate e notizie false o ingannevoli, poiché le decisioni basate su informazioni inesatte possono avere gravi ripercussioni professionali.
- Sviluppare capacità critiche: Nel mondo del lavoro, gli individui devono spesso valutare una serie di informazioni provenienti da diverse fonti. Essere in grado di valutare criticamente queste informazioni è essenziale per prendere decisioni informate.
- Riconoscere le caratteristiche delle fake news: Nell'era digitale, le fake news possono diffondersi rapidamente. Avere la capacità di identificarle può proteggere un'organizzazione da decisioni errate o da danni alla sua reputazione.
- Promuovere l'importanza dell'informazione accurata: Un'informazione accurata è la base per decisioni efficaci in qualsiasi contesto lavorativo.
- Educare sulla responsabilità individuale: La condivisione responsabile delle informazioni è fondamentale in un ambiente di lavoro, dove la disinformazione può avere conseguenze dirette sul successo dell'organizzazione.



ATTIVITÀ E RISULTATI

Fondazione Edulife è stata incaricata da TSM di progettare il modulo dal titolo "Informazione, disinformazione e fake news" realizzando un toolkit e costituendo un team di facilitatori per portare l'attività nelle scuole trentine del secondo ciclo.

Azioni previste per il 2022:

1. **Realizzazione del toolkit costituito da una presentazione, 3 challenge e dei quiz in stile gamification**
2. **Ricerca e selezione di un gruppo di facilitatori**
3. **Formazione del team dei facilitatori**

Le attività laboratoriali sono state erogate durante il 2023 da gennaio a maggio.

POLITICHE DI SVILUPPO FUTURO

Fondazione Edulife nel 2022 ha posto le basi per uno sviluppo notevole, la gestione di progetti ad alto livello di complessità con diversi stakeholders e strategie pluriennali ha rafforzato la consapevolezza che l'organizzazione può essere considerata a tutti gli effetti un centro di ricerca ed innovazione su scala nazionale.

Progetti come Plan Your future, TAG, Fabschool hanno definito un ruolo pubblico della Fondazione come Istituzione territoriale in grado di affrontare le sfide del futuro delle giovani generazioni. Abbiamo imparato a generare fiducia sia verso i partner (adulti, enti e professionisti) che verso i destinatari delle nostre azioni quotidiane (giovani e famiglie). Questo bagaglio di esperienze e consapevolezze ci fa guardare al prossimo triennio con la fiducia che le azioni che la Fondazione intraprenderà avranno un grande radicamento nella metodologia del Ciclo del valore di Edulife, nostra bussola di sviluppo, e nella volontà di generare e misurare l'impatto delle innovazioni che saremo in grado di sviluppare sui territori.

Lo sviluppo futuro delle azioni di Fondazione Edulife dovrà avere una grande attenzione alla dimensione di sostenibilità, nella sua tridimensionalità: economica, ambientale ed sociale/umana. Pensare lo sviluppo dell'organizzazione in questa chiave ci aiuta a scegliere i passi e a modulare la velocità. Adottare questo sguardo nello sviluppo dei progetti sarà un chiave di compatibilità verso le nuove generazioni che vivono la sostenibilità come priorità imprescindibile: lo sviluppo sostenibile del pianeta, lo sviluppo dei progetti di vita dentro ad un orizzonte di equità economica.

Ultimo orizzonte di sfida che poniamo nella tracciatura delle linee di sviluppo future è la continuità nella generazione di confronti con l'estero:

- **Dare impulso ulteriore alla progettazione Europea per aumentare lo scambio ed il confronto con altre realtà europee.**
- **Aumentare ed integrare i percorsi di scambio istituzionale con i partner Cinesi di Yzhong- Edulife e con l'Equador.**

Questa doppia frontiera sarà una dimensione essenziale per guadagnare una prospettiva internazionale sia operativa che di ricerca.

STRUMENTI PER L'INVIO DI FEEDBACK

Per qualsiasi osservazione o richiesta di approfondimento, il lettore può contattare la Fondazione al seguente indirizzo mail: info@fondazioneedulife.org

TABELLA DI RACCORDO

La seguente tabella consente di individuare le sezioni del bilancio sociale che contengono le informazioni richieste dalle Linee Guida del Ministero del Lavoro e dalle GRI guidelines →



