



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



KIT DI STRUMENTI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI PER I GIOVANI NEET PER AUMENTARE L'OCCUPABILITÀ



R1: QUADRO DI FORMAZIONE DELLE
COMPETENZE DIGITALI MANUALE DI
BUONE PRATICHE

2021-2-TR01-KA220-YOU-000047996



Indice dei contenuti

03	INTRODUZIONE
05	BUONE PRATICHE IN TURCHIA
11	BUONE PRATICHE IN ITALIA
17	BUONE PRATICHE IN SPAGNA
23	BUONE PRATICHE IN AUSTRIA

Introduzione

Il manuale di esempi di buone pratiche è una sorta di strumento e una guida completa e sistematica per tutte le organizzazioni della società civile interessate che vogliono sostenere i giovani, le donne e altri gruppi svantaggiati nella transizione verso il mercato del lavoro e promuovere le loro competenze digitali.

Il manuale è destinato a servire da tabella di marcia e guida per le organizzazioni giovanili e altre organizzazioni della società civile interessate a offrire modelli di impiego e di business per migliorare la situazione dei giovani NEET nelle rispettive comunità attraverso l'alfabetizzazione digitale e lo sviluppo di soft skills.

Il documento si basa su esempi di buone pratiche di organizzazioni della società civile in Austria, Italia, Spagna e Turchia.



Il concetto di NEET si riferisce a un gruppo eterogeneo di giovani che non hanno un lavoro, né un'istruzione o una formazione. Più specificamente, si riferisce ai giovani disoccupati e inattivi che non partecipano a programmi di istruzione formale o non formale.

Il termine NEET è apparso per la prima volta negli anni '90 nel contesto delle discussioni politiche nel Regno Unito sul reinserimento dei giovani tra i 16 e i 18 anni che avevano abbandonato gli studi ma non erano ancora integrati nel mercato del lavoro.

I NEET sono stati menzionati per la prima volta nella discussione europea sull'iniziativa faro di Europa 2020 "Youth on the Move"; il termine è stato poi esteso ai 15-24enni e successivamente ai 15-29enni. Oggi è una parte centrale del discorso politico della Commissione europea, del Parlamento europeo e del Consiglio dell'Unione europea.

Sebbene il concetto di NEET sia stato inizialmente utilizzato per capire come le situazioni di NEET influenzino gli individui, si è evoluto. Spesso viene visto come un indicatore di come le situazioni di NEET influenzino la società, l'economia e il mercato del lavoro.



Le differenze tra i giovani disoccupati o inattivi variano a seconda dell'età, del contesto familiare, delle caratteristiche personali, dello status socio-economico, del livello di istruzione, ecc. La comprensione di queste barriere è fondamentale e, unita al contesto specifico della comunità e alla conoscenza generale dello sviluppo giovanile e dei bisogni educativi, può contribuire a sviluppare programmi e interventi di sostegno appropriati e di qualità.

Il progetto "digi4you" mira ad aumentare la qualità dell'istruzione e della formazione del personale giovanile nei Paesi partner del progetto attraverso contenuti e strumenti strutturati per aumentare le abilità digitali e le soft skills dei giovani.

Fonte: Exploring the diversity of NEETs, Executive summary, Eurofound:
https://www.eurofound.europa.eu/sites/default/files/ef_publication/field_ef_document/ef1602en_1.pdf
(accesso: 01/10/2022)



Buone pratiche in Turchia

1. Giovani donne che costruiscono il loro futuro

Organizzato dalla Fondazione Sabancı

Gruppo target:

Giovani donne NEET

Problemi affrontati:

Il concetto di NEET (not in employment, education or training) è utilizzato dai giovani per identificare i loro problemi e la loro situazione nel mercato del lavoro e nell'istruzione. In Turchia, il 34,7% dei giovani tra i 18 e i 29 anni rientra nella categoria NEET. Le donne hanno una quota maggiore all'interno di questo gruppo. Il tasso di NEET tra le donne è del 50,5%, rispetto al 24,4% degli uomini nella stessa fascia di età. Il numero di donne NEET è di 3.554.000 in Turchia.

In collaborazione con il Ministero turco della Famiglia e dei Servizi Sociali, il Ministero turco del Lavoro e della Sicurezza Sociale e il Programma di Sviluppo delle Nazioni Unite (UNDP), abbiamo recentemente lanciato il progetto Young Women Building Their Future, con l'intento di sensibilizzare l'opinione pubblica sulle sfide che le giovani donne NEET in Turchia devono affrontare e di rispondere alle loro esigenze.

Missione e obiettivi:

Il progetto mira a rendere visibili i problemi e le esigenze delle donne NEET e a stabilire meccanismi per affrontare tali problemi ed esigenze. Inoltre, il progetto aumenterà la partecipazione sociale ed economica delle donne NEET, conferendo loro maggiore autonomia.

- Sollevare i problemi e le esigenze delle donne NEET nei forum nazionali e attivare le parti interessate e le istituzioni competenti.
- Garantire la sensibilizzazione e l'empowerment delle donne NEET.
- Migliorare le competenze e le opportunità di lavoro delle donne NEET raggiungibili.





Attività:

Le città pilota sono Adana, Ankara, Bursa, Diyarbakır, Erzurum, İstanbul, İzmir, Konya, Mardin, Trabzon e Van.

- Ricerca sul campo: Valutazione di base e dei bisogni
- Corsi di formazione per lo sviluppo delle capacità e la sensibilizzazione
- Formazione sul miglioramento delle competenze professionali
- Mentorship e stage
- Portale digitale, compresa la Mappa delle opportunità
- Campagne di sensibilizzazione
- Simposio internazionale
- Programma di sovvenzioni

Periodo di attuazione:

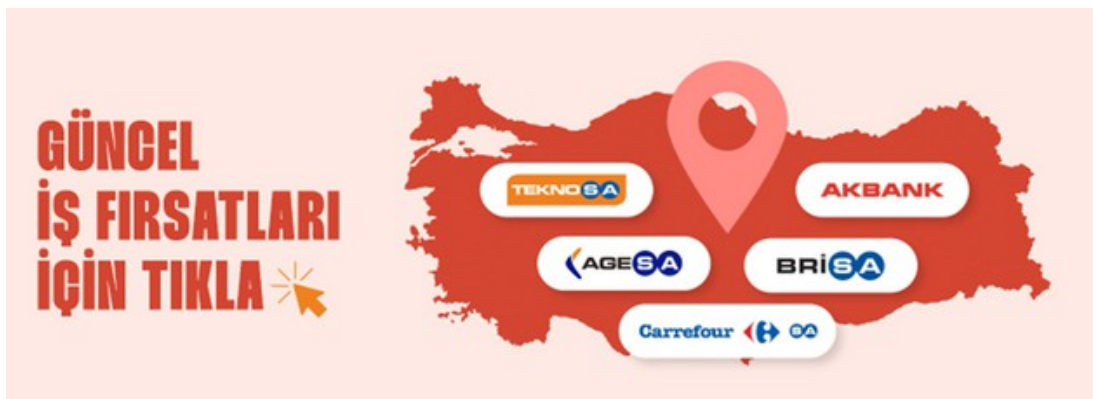
2022-2024

Sito web: <https://www.geleceginikurangenckadinlar.org/>

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/company/sabancivakfi/>

Facebook: <https://www.facebook.com/sabanci.vakfi/>

Fonti delle foto: <https://www.geleceginikurangenckadinlar.org/>



2. Progettate il vostro futuro

Organizzato dall'Associazione Habitat

Gruppo target:

Giovani di età compresa tra i 16 e i 30 anni, con particolare attenzione ai giovani disoccupati o in cerca di occupazione.

Problemi affrontati:

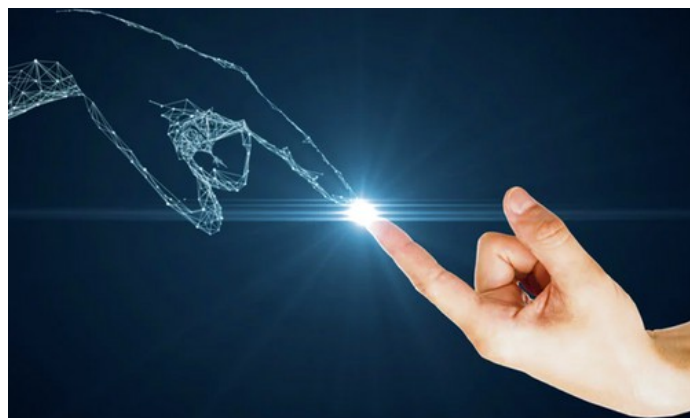
In un mondo in evoluzione e in via di sviluppo, è necessario aumentare la conoscenza e la consapevolezza della comunità giovanile sui diritti digitali, ampliando l'uso dei canali di informazione e la formazione che migliorerà le competenze digitali dei giovani.

Geleceġini Tasarla è un progetto in corso dell'Associazione Habitat e di Microsoft dal 2005. Le attività del progetto si concentrano su due temi principali: competenze e occupabilità.

Missione e obiettivi:

Il progetto mira ad aumentare l'occupabilità dei giovani disoccupati dotandoli di competenze digitali e soft skills, fondamentali per la carriera professionale.

- Offrire agli utenti della piattaforma di formazione www.geleceeginitasarla.com l'opportunità di migliorare le proprie competenze digitali, arricchire le proprie abilità sociali e cercare lavoro in modo efficace.
- Migliorare le competenze sociali e digitali delle persone in cerca di lavoro per aumentarne l'occupabilità,
- Sostenere i giovani volontari nella diffusione dei contenuti educativi faccia a faccia con il modello della peer education,
- Sostenere lo sviluppo delle capacità dei giovani insieme agli insegnanti/mentor.



Attività:

Con la piattaforma di formazione online "geleceginitasarla.com", creata nel 2020, gli utenti registrati seguono una formazione online gratuita per sviluppare le proprie competenze digitali, arricchire le proprie abilità sociali e cercare un lavoro adeguato. Nell'ambito della piattaforma online e della formazione faccia a faccia, vengono organizzate attività sui temi "Capacità di pianificazione della carriera", "Strumenti di produttività digitale" e "Alfabetizzazione digitale".

- Formazione sulle competenze digitali
- Formazione sull'occupabilità e sulle competenze del 21° secolo
- Eventi per l'occupabilità

Città implementate: Adana, Ankara, Antalya, Aydın, Bursa, Denizli, Erzurum, Eskişehir, Gaziantep, Mersin, İstanbul, İzmir, Kayseri, Konya, Malatya, Ordu, Tekirdağ, Trabzon, Şanlıurfa, Van

Periodo di attuazione:

2005 - in corso

Sito web: <https://geleceginitasarla.com/>

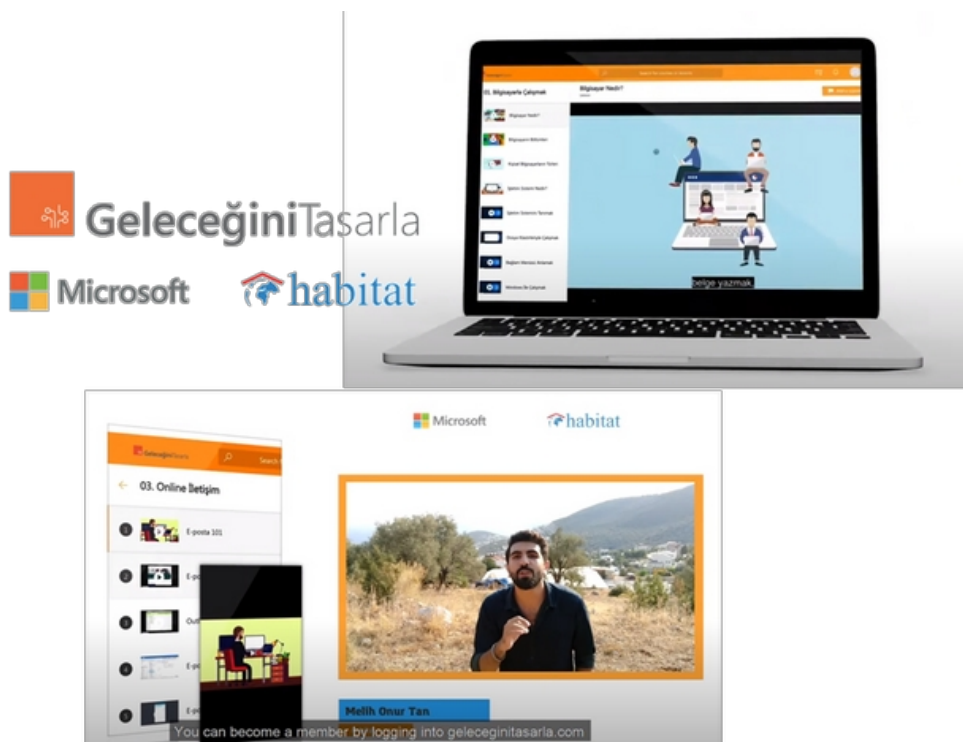
LinkedIn: <https://tr.linkedin.com/company/habitatdernegi>

Facebook: <https://facebook.com/habitatdernegi>

Fonti fotografiche:

<https://geleceginitasarla.com/>

<https://youtu.be/1lcV0nvRFP4>



3. Fino ai giovani

Promuovere i futuri imprenditori sociali digitali

Organizzato dalla Fondazione dell'Università Bahcesehir

Gruppo target:

Giovani NEET di età compresa tra i 18 e i 24 anni

Problemi affrontati:

È diffusa la preoccupazione che la crescita economica non sia stata condivisa e che la crisi finanziaria abbia solo aumentato il divario tra ricchi e poveri. I giovani sono molto preoccupati per questa situazione e vorrebbero fare qualche passo per contrastarla. Tuttavia, quando i giovani si laureano, si trovano a competere per un lavoro. L'imprenditoria sociale può risolvere questo problema, poiché i suoi benefici sono sia per i giovani che per le persone bisognose.

Missione e obiettivi:

Il progetto mira a incoraggiare i giovani (laureandi, laureati disoccupati o giovani migranti) a sviluppare le loro competenze per l'imprenditoria sociale digitale. Queste competenze sono necessarie per creare e sviluppare un'impresa sociale digitale aggiornata e vanno da quelle per la promozione dell'inclusione sociale, come le competenze di vita, le competenze sociali e le competenze lavorative per sostenere l'ingresso nel mercato del lavoro, le competenze per l'imprenditorialità e la gestione e le competenze per lo sviluppo della forza lavoro, essenziali per raggiungere la sostenibilità e la crescita.

- Sviluppare competenze in materia di imprenditoria sociale, come ad esempio l'avvio di un'attività imprenditoriale sociale o la creazione di capitale.
- Sviluppare competenze di marketing digitale e di nuovi media (e-commerce, utilizzo dei social network).
- Aumentare la consapevolezza della multiculturalità per raggiungere efficacemente gli individui immigrati. Apprendere competenze importanti come il budgeting e la costruzione di modelli di business.



Attività:

- Ricerca a tavolino sulle opportunità di formazione per le capacità imprenditoriali dei giovani
- Buone pratiche e interviste a modelli di ruolo per mostrare come sono state preparate le idee degli imprenditori sociali e modelli di ruolo da parte di imprenditori sociali ed esperti di media digitali
- Manuale del formatore
- Materiali di formazione sull'imprenditoria sociale e sul marketing digitale
- Piattaforma di e-learning.

Periodo di attuazione:

2018 - 2020

Sito web: <https://uptoyouth.eu/>

YouTube: https://www.youtube.com/channel/UCaRmVqtgvUDZ_dox1qkdjMg

Instagram: <https://www.instagram.com/uptoyouth.eu/>

Fonti delle foto: <https://uptoyouth.eu/>



Buone pratiche in Italia

4. Voyager delle competenze digitali

Organizzato da Dintec - Consorzio per l'innovazione tecnologica

Gruppo target:

Studenti, giovani, lavoratori, imprenditori e più in generale tutti coloro che sono alla ricerca di uno strumento specifico per misurare le proprie competenze digitali, valorizzandole sul mercato del lavoro.

Problemi affrontati:

Digital Skill Voyager (DSV) è un test online per misurare le conoscenze digitali. La buona pratica consiste nell'accompagnare le persone nel processo di digitalizzazione per affrontare le sfide che la trasformazione tecnologica pone e per essere competitivi sul mercato del lavoro. La buona pratica consente di orientare i lavoratori verso percorsi formativi consapevoli e adeguati al livello di competenza effettivamente posseduto e alle richieste delle aziende. Inoltre, permette di facilitare i processi di digitalizzazione delle aziende.

Missione e obiettivi:

L'attività indaga, con la tecnica della gamification, le principali aree di competenza digitale individuate a partire dai livelli di approfondimento della DigComp 2.1, integrandole con domande relative al tema delle soft-skill, delle tecnologie, dei modelli di business 4.0 e della "sostenibilità digitale".

Al termine del percorso, sulla base delle risposte fornite, si ottiene automaticamente un report contenente una valutazione che permette di scoprire il proprio livello di competenza digitale, restituendo anche il benchmark delle performance ottenute rispetto a quelle conseguite da altri utenti del test con un profilo simile in termini di età e occupazione professionale.



Attività:

Il DSV fa parte degli strumenti di valutazione offerti dalla rete dei PID - Punti Impresa Digitale delle Camere di Commercio italiane (strutture che fanno parte della rete dei centri di trasferimento tecnologico a livello nazionale previsti dal Piano Nazionale di Transizione 4.0, di cui il Dintec è coordinatore a livello nazionale) e che negli ultimi 3 anni hanno coinvolto quasi 450.000 giovani e cittadini.

Il DSV è un servizio gratuito ed è una delle iniziative promosse da "Repubblica Digitale", ed è stato menzionato nel DESI - Digital Economy and Society Index 2021.

Periodo di attuazione:

2021 - in corso

Collegamenti:

<https://www.dskill.eu/game.php>

<https://www.youtube.com/watch?v=1ITH06p-bI4>



5. Ragazze digitali

Organizzato da Università di Modena e Reggio Emilia + EWMD

Gruppo target:

Ragazze

Problemi affrontati:

Digital Girls è un innovativo progetto di orientamento che mira ad avvicinare le ragazze delle scuole superiori all'informatica e ai principi dello sviluppo software in modo creativo e divertente. Il progetto si candida nella categoria "Digital against the gender gap" in quanto l'obiettivo finale è quello di ridurre il divario di genere nel settore informatico e digitale, che vede ancora una fortissima sottorappresentazione della componente femminile.

Missione e obiettivi:

Girls Digital è stato sviluppato in presenza, prima del covid, come Summer Camp e, dopo il covid, online nelle ultime due edizioni.

Le ragazze hanno l'opportunità di sviluppare competenze digitali, imparando le basi del pensiero computazionale attraverso attività come la creazione di videogiochi in linguaggio Python, la programmazione di mini-robot basati su Arduino e la creazione di app, anche inserendo moduli di Intelligenza Artificiale, ad esempio dedicati alla classificazione delle immagini o all'addestramento di modelli di Machine Learning supervisionati.



Attività:

Nato nel 2013 dalla collaborazione tra il Dipartimento di Ingegneria Enzo Ferrari dell'Università di Modena e Reggio Emilia e l'associazione EWMD (European Women Management Development), il progetto è cresciuto nel tempo, coinvolgendo nel 2018 l'Università di Bologna attraverso il Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria, la sede di Cesena e, dal 2022, anche le Università di Parma e Ferrara.

Digital Girls, che gode del patrocinio dei Comuni di Modena e Reggio Emilia e della Regione Emilia Romagna, è finanziato principalmente dalla Fondazione Modena, ma ha potuto godere di un ulteriore sostegno da parte di aziende come VEM, Cisco, Expert System, Doxee, Iren, Lombardini

-Kolher, oltre ai finanziamenti della Fondazione Pietro Manodori, della Fondazione di Vignola e del progetto Piano Lauree Scientifiche. Il progetto è stato inoltre riconosciuto come best practice nell'ambito del progetto europeo Horizon 2020 EQUAL-IST "Gender Equality Plans for Information Sciences and Technology Research Institutions".

Nel corso degli anni, oltre 1000 ragazze sono state formate grazie a questa iniziativa.

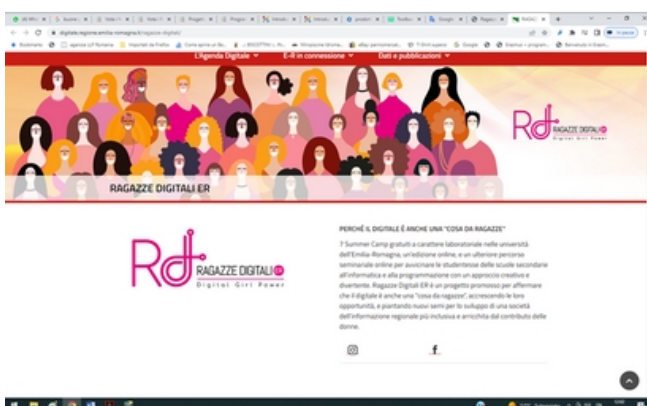
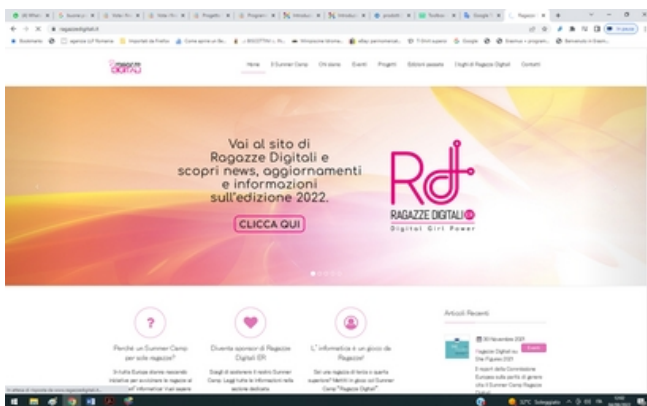
Periodo di attuazione:

2013 - in corso

Collegamenti:

<https://www.ragazedigitali.it/>

<https://www.youtube.com/watch?v=5EVaXfpzY4k&t=3s>



6. Ragazze codificatrici

Organizzato da Fondazione Mondo Digitale

Gruppo target:

Ragazze

Problemi affrontati:

Coding Girls, promosso dalla Fondazione Mondo Digitale in collaborazione con la Missione Diplomatica USA in Italia e Microsoft Italia, nasce nel 2014 e nel tempo cresce fino a diventare un programma di formazione crescente per formare le nuove generazioni su Steam, ma soprattutto per aiutare i giovani studenti. ad avere una maggiore consapevolezza delle proprie risorse, fiducia nella scienza e capacità di orientarsi liberamente nelle carriere del futuro.

Missione e obiettivi:

L'obiettivo del progetto-programma Coding Girls è accelerare il raggiungimento delle pari opportunità nel settore scientifico e tecnologico agendo su diversi fronti:

- Lotta ai pregiudizi e agli stereotipi
- Formazione alla pari
- Modelli positivi
- Esperienze formative trasformative
- Orientamento alle carriere del futuro
- Campagna sociale # dependedame (Il mio futuro? Dipende da me)
- Valutazione d'impatto

L'ottava edizione di Coding Girls viene presentata nel novembre 2021 con il patrocinio di Women20. Il programma prevede formazione e gare di coding e pensiero computazionale, approfondimenti tematici nel settore Steam, sessioni di orientamento e role modelling animate dai 30 partner accademici e rivolte alle studentesse delle scuole secondarie.



Attività:

Il progetto mira a incoraggiare la partecipazione (e la permanenza) delle donne nel mercato del lavoro e a sostenere la parità di genere nei settori della scienza e della tecnologia.

La metodologia di formazione si basa su approcci innovativi di formazione dei formatori, peer to peer, team building e learning by doing.

Nel corso degli anni, il progetto ha formato più di 15.000 studenti.

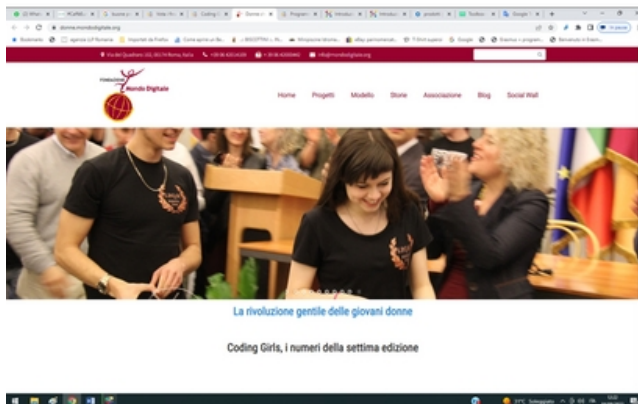
Periodo di attuazione:

2014 - in corso

Collegamenti:

<https://donne.mondodigitale.org/>

<https://www.youtube.com/watch?v=5EVaXfpzY4k&t=3s>





Buone pratiche in Spagna

7. BCN Inclusive Coding per promuovere l'inclusione sociale

Organizzato da Mobile World Capital Barcelona & Barcelona Digital Talent

Gruppo target:

Persone a rischio di esclusione sociale e vulnerabilità

Problemi affrontati:

Il 20% della società catalana vive a rischio di esclusione sociale per motivi di genere, etnia o status occupazionale. Le opportunità professionali per questi segmenti sono ridotte e quindi la percentuale di occupabilità è molto bassa. Pertanto, questo progetto mira a promuovere un'iniziativa sociale che favorisca la formazione digitale dei profili vulnerabili e il loro inserimento come talenti digitali.

Missione e obiettivi:

- Reclutare 10.000 professionisti del digitale nei prossimi 10 anni per ridurre il gap di talenti digitali e l'impatto sociale.
- Generare una nuova opportunità professionale in segmenti della popolazione che si trovano in situazioni di vulnerabilità.
- Formare alle competenze digitali più richieste per inserire nuovi talenti nel mercato del lavoro.
- Promuovere e contribuire a consolidare la responsabilità sociale delle imprese nell'ecosistema digitale.
- Generare vocazione per le professioni digitali



Attività:

Per la realizzazione dell'iniziativa sono previste quattro linee guida o fasi principali:

- Il reclutamento e l'identificazione di individui appartenenti a gruppi vulnerabili che siano adatti alla formazione sulle competenze digitali.
- Formazione e tutoraggio dei profili interessati a essere formati sulle competenze digitali, e successivo trasferimento ai centri di formazione partner per l'avvio del percorso di formazione e trasformazione professionale.
- Formazione digitale fornita dai centri partner.
- Accesso al mercato attraverso la realizzazione di giornate di reclutamento tra aziende e talenti, con l'obiettivo di mettere in contatto i profili digitali formati con le aziende tecnologiche e facilitare il loro inserimento nel mercato del lavoro.

Periodo di attuazione:

2020-2030

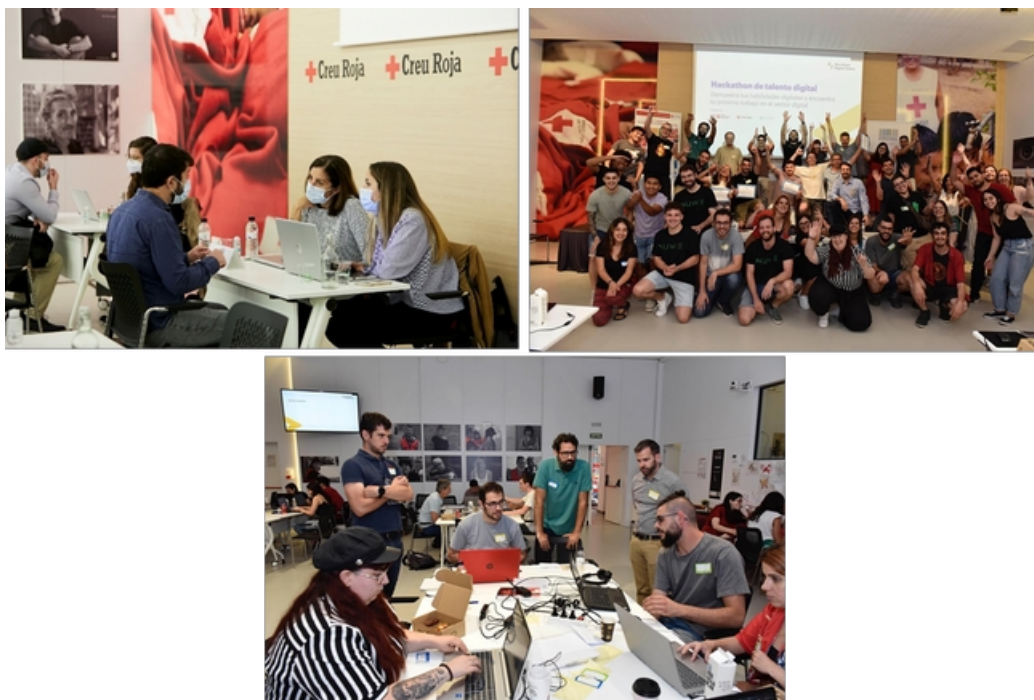
Sito web: <https://barcelonadigitaltalent.com/bcn-inclusive-coding/>

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/company/barcelona-digital-talent/>

Facebook: <https://www.facebook.com/Barcelona-Digital-Talent-111141617309129/>

Fonti delle foto: <https://www2.cruzroja.es/web/ahora/-/competencias-digitales-reducir-brechas-aumentar-empleabilidad>

<https://www.facebook.com/Barcelona-Digital-Talent>



8. BeJob: formazione digitale e sviluppo dei talenti

Organizzato da BeJob

Gruppo target:

Disoccupati o lavoratori; ragazze tra i 10 e i 13 anni; giovani donne; giovani dell'America Latina senza conoscenze tecnologiche e senza esperienza professionale

Problemi affrontati:

- Disoccupazione
- Bassa qualificazione dei dipendenti nelle competenze digitali
- Divario di genere, soprattutto nelle carriere professionali legate alle nuove tecnologie

Missione e obiettivi:

- Facilitare l'inserimento lavorativo dei disoccupati o favorire la riqualificazione dei lavoratori, contribuendo così a fornire i talenti qualificati richiesti dalle aziende per la loro crescita.
- Ispirare e guidare le ragazze verso il futuro e contribuire alla promozione precoce delle vocazioni tecnologiche in loro (progetto Club InspirinGirls)
- Aumentare le ambizioni professionali delle ragazze e le loro aspettative di lavoro, soprattutto nei profili meno femminilizzati come i settori STEM (progetto Club InspirinGirls)
- Ampliare le competenze e l'occupabilità delle giovani donne nell'economia digitale e promuovere soluzioni innovative per aumentare la partecipazione delle giovani donne alle carriere tecnologiche (progetti Women4IT e Samsung DesArrolladoras).
- Promuovere partenariati e soluzioni innovative per aumentare la presenza di donne e ragazze nell'agenda digitale dell'Unione europea (progetto Women4IT).
- La promozione delle competenze digitali e delle competenze trasversali per l'occupazione in Brasile e in America Latina.





Attività:

- Corsi di formazione in vari settori come la Cybersecurity e il linguaggio di programmazione Python.
- Laboratori e attività tecnologiche, come conferenze ispirate da donne professioniste nei settori di tecnologia e dell'innovazione (progetto Club InspirinGirls)
- SkillsBuild, una piattaforma di formazione online gratuita

Periodo di attuazione:

Presente

Sito web: <https://www.bejob.com/>

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/company/bejob-santillana/>

Facebook: <https://www.facebook.com/Bejobformacion>

Fonte: <https://www.facebook.com/Bejobformacion>



9. L'università collabora con Microsoft per certificare le competenze didattiche digitali degli studenti di formazione per insegnanti

Organizzato dall'Università CEU Cardenal Herrera (CEU UCH) e da Microsoft.

Gruppo target:

Studenti della Laurea in Scienze della Formazione Primaria

Problemi affrontati:

- Il divario di competenze nel mercato del lavoro.
- Adattamento ad ambienti sempre più digitalizzati.

Missione e obiettivi:

- L'accreditamento della certificazione STEP (Student Teacher Education Program), che certifica l'acquisizione delle competenze digitali necessarie a promuovere l'occupabilità degli insegnanti.
- Sostenere la qualificazione degli studenti nell'uso degli strumenti tecnologici per creare ambienti di apprendimento che preparino gli studenti al futuro, li mettano in grado di essere indipendenti e creativi, incoraggino la lettura e migliorino le competenze linguistiche e STEM.
- Utilizzare la tecnologia per ottimizzare la gestione del tempo e concentrarsi maggiormente sulle esigenze dei futuri studenti.



Attività:

Un percorso di competenze digitali per l'insegnamento sviluppato dall'Università CEU UCH, che consiste in un percorso di apprendimento basato sull'Ecosistema di Microcredenziali CEU e finalizzato a facilitare l'inserimento dei futuri insegnanti nel mercato del lavoro attraverso l'acquisizione e la certificazione di competenze internazionali, di ricerca e tecnologiche tramite corsi, seminari, stage e altre attività svolte durante il corso di laurea.

Periodo di attuazione:

2021 (Prima edizione)

Sito web: <https://medios.uchceu.es/actualidad-ceu/nos-aliamos-con-microsoft-para-certificar-las-competencias-digitales-docentes-de-los-estudiantes-de-magisterio/>

Fonte della foto: <https://medios.uchceu.es/actualidad-ceu/nos-aliamos-con-microsoft-para-certificar-las-competencias-digitales-docentes-de-los-estudiantes-de-magisterio/>





Buone pratiche in Austria

10. She.Digital Wien

Organizzato da DigitalCity.Wien

Gruppo target:

Giovani donne

Problemi affrontati:

Questo progetto affronta le molteplici sfaccettature che circondano la questione delle donne nel settore tecnologico. In particolare, si propone di motivare ed entusiasmare il gruppo target a radicarsi nel settore tecnico fin dalla giovane età e di fornire un formato sensibile al genere per sviluppare e implementare le competenze digitali.

Nonostante il target primario siano le giovani donne, il progetto si rivolge anche a insegnanti e genitori, mettendo in atto iniziative ben definite per sostenere entrambi i gruppi nel loro ruolo di figure cruciali per lo sviluppo professionale ed educativo delle principali destinatarie.

Missione e obiettivi:

Concretamente, She.Digital Wien fornisce agli insegnanti la consapevolezza e le competenze necessarie per sviluppare le competenze digitali delle giovani donne nelle materie STEM. Inoltre, gli insegnanti vengono dotati di conoscenze chiave sulle competenze richieste dal mercato del lavoro, che vengono poi utilizzate per progettare forme di supporto adeguate per le ragazze.

I genitori e i nuclei familiari, invece, ricevono informazioni pertinenti sui modelli di ruolo e sulle potenzialità del settore tecnologico. Il risultato atteso è quello di suscitare accettazione e forme concrete di sostegno, soprattutto quando si tratta di famiglie meno privilegiate, che potrebbero essere scettiche o semplicemente meno consapevoli delle possibilità offerte alle donne nel settore tecnologico, dei percorsi di istruzione superiore o, tenendo conto delle conseguenze del digital divide, semplicemente non hanno familiarità con la digitalizzazione.



Attività:

Il gruppo target principale è ulteriormente suddiviso in due sottogruppi: le giovani donne provenienti da famiglie meno digitalizzate e le fasce d'età che devono prendere decisioni cruciali sul loro percorso formativo. Il progetto offre tre iniziative principali:

- promuovere la visibilità e la consapevolezza dei modelli di ruolo femminili nel mondo della tecnologia
- scambio e contatto continuo con gli istituti di istruzione e formazione
- organizzando format incentrati sulle donne come il Digital Salon, il Digital Girls Hackathon Vienna e il Premio Hedy Lamarr della città di Vienna.

Il Digital Girls Hackathon Wien merita uno sguardo più attento, in quanto esemplifica meravigliosamente i valori e le dinamiche che sono alla base di She.Digital Wien. Qui 30 studentesse (dai 14 ai 19 anni) hanno lavorato meticolosamente per ingegnerizzare idee per una città sostenibile, supportate da mentori donne provenienti da diversi settori. Oltre alle attività di coding, il progetto ha offerto workshop su Design- Thinking, Ideation e Pitching.

Periodo di attuazione:

L'evento si è svolto dal 18.10.2021 al 19.10.2021. Come per l'intero progetto, anche questo viene attuato in modo diverso ogni anno dal suo inizio nel 2014.

Collegamenti:

<https://www.digitalcity.wien/>

<https://www.digitalcity.wien/digital-days-2021/digital-girls-hackathon-wien/>

<https://www.digitalcity.wien/wp-content/uploads/2022/04/She.Digital-Wien-Aktivitaeten-2022.pdf>



11. fit4internet

Organizzato da Fit4Internet

Gruppo target:

Giovani, dipendenti, forza lavoro attiva, anziani

Problemi affrontati:

fit4internet è un'associazione apartitica, indipendente e no-profit con l'obiettivo di qualificare e quantificare l'alfabetizzazione digitale della popolazione austriaca.

Missione e obiettivi:

L'obiettivo primario è consentire un uso competente delle tecnologie digitali e garantire un'ampia partecipazione dell'intera società al processo di digitalizzazione. A tal fine, l'associazione collabora con aziende, organizzazioni e istituzioni per promuovere le competenze digitali in Austria, che possono essere utilizzate per lo sviluppo personale e professionale. Concretamente, gli obiettivi possono essere delineati come segue:

- Sviluppo rapido e standardizzato delle competenze e diffusione delle conoscenze per far fronte alle esigenze digitali dell'economia e della società austriaca;
- Coordinamento del maggior numero possibile di organizzazioni e aziende rilevanti dal punto di vista informatico per ottenere la più ampia base possibile per l'attuazione di questi obiettivi;
- Promozione di offerte di qualificazione per tre gruppi di interesse: giovani, lavoratori e persone che stanno per entrare nel mondo del lavoro, anziani;
- Attività di raggruppamento per aumentare le competenze di base per l'uso di Internet mobile
- Sviluppo del sistema austriaco di certificazione delle competenze digitali secondo il programma DigComp dell'UE.



Attività:

In particolare, l'associazione offre strumenti - CHECK e QUIZ - per valutare le proprie competenze digitali attraverso domande di autovalutazione (CHECK) e domande basate sulle conoscenze (QUIZ) secondo il Quadro delle Competenze Digitali per l'Austria (DigComp 2.2 AT). Il primo strumento è disponibile nelle versioni light e advanced, a seconda del livello attuale di competenze digitali. Per quanto riguarda QUIZ, la piattaforma offre 4 versioni (A,B,C,ABC), che si differenziano per la difficoltà delle domande poste, in quanto comprendono un livello base (A), intermedio (B), avanzato (C) o tutti e tre i livelli. I risultati vengono poi riassunti in un profilo delle competenze, che può essere facilmente scaricato.

Periodo di attuazione:

2018 - In corso

Link:

<https://www.fit4internet.at/view/verein/&lang=EN>

<https://www.fit4internet.at/view/kompetenz-checken>



12. ABZ* Digitale in movimento

Organizzato da ABZ* Austria

Gruppo target:

Donne

Problemi affrontati:

L'iniziativa ABZ* Digital bewegt si svolge dal 01.01.2021 al 31.12.2023 ed è offerta da ABZ*AUSTRIA, un'organizzazione femminile senza scopo di lucro impegnata a promuovere l'uguaglianza tra uomini e donne nel mercato del lavoro austriaco, concentrandosi su sei aree principali: "Mainstreaming di genere e gestione delle diversità", "Conciliazione carriera.famiglia.vita privata", "Lavoro.giovani.età", "Formazione permanente", "Lavoro.migrazione.integrazione" e "Nuovo lavoro.digitalizzazione.innovazione".

Missione e obiettivi:

Il progetto ABZ* Digital bewegt si rivolge a donne desiderose di approfondire le proprie competenze e conoscenze digitali a fini professionali e personali, consentendo così la loro partecipazione al mondo digitale e tecnologico, nonché la loro indipendenza. L'iniziativa si rivolge a donne che provengono o vivono in famiglie non digitalizzate. Di conseguenza, i laboratori offerti dall'organizzazione forniscono alle donne competenze di base cruciali, che altrimenti impedirebbero loro di essere membri attivi della società digitale. Il progetto mira quindi a colmare il primo livello del divario fondamentale che costituisce il digital divide.

Il risultato atteso è una migliore integrazione nell'ambiente digitale della città di Vienna e una maggiore autonomia personale. Infine, si suppone che spinga le donne ad aumentare ulteriormente il loro livello di competenze.





Attività:

Concretamente, l'azienda offre 5 laboratori:

Corso 1: Competenza

digitale; Corso 2: Vienna

digitale; Corso 3: Mobile a

Vienna; Corso 4: "fair-net";

Corso 5: Partecipazione semplificata

Il risultato atteso è una migliore integrazione nell'ambiente digitale della città di Vienna e una maggiore autonomia personale. Infine, si suppone che spinga le donne ad aumentare ulteriormente il loro livello di competenze.

Periodo di attuazione:

2021- 2023

Collegamenti:

<https://www.abzaustria.at/english>

<https://www.abzaustria.at/angebote-projekte/abzdigital-bewegt>





KIT DI STRUMENTI PER LO SVILUPPO DELLE
COMPETENZE DIGITALI PER I GIOVANI
NEET
AUMENTARE L'OCCUPABILITÀ

www.digi4you.eu

