

MEET NO NEET: QUANDO L'IMPEGNO SOCIALE GENERA OCCUPAZIONE

SCHEDA DEL PROGETTO

IL PROGETTO

6.000 i giovani tra i 16 e i 24 anni raggiunti, **4.500** quelli che hanno attivamente partecipato sviluppando idee imprenditoriali innovative, **9** le regioni italiane coinvolte, **20** tra scuole e università le istituzioni raggiunte: sono i numeri di **MEET NO NEET**, il progetto promosso dalla **Fondazione Mondo Digitale** in collaborazione con **Microsoft**, **Roma Capitale** e le **scuole del territorio nazionale** che rientra nel programma *Microsoft YouthSpark*.

NEET - Not in Education, Employment or Training. Nel nostro Paese sono oltre due milioni, il 27% per cento della popolazione nazionale di riferimento: un esercito immobile di nuovi analfabeti lavorativi. Che rischia di rimanere ai margini, fuori dai percorsi formativi e che contemporaneamente non riesce a entrare nel mondo del lavoro.

Il progetto **MEET NO NEET**, partendo da questo presupposto si è rivolto a giovani studenti per fornire loro strumenti innovativi e competenze necessarie per entrare nel mondo del lavoro dalla porta dell'impegno sociale. Le parole chiave sono competenze per la vita e innovazione sociale.

L'intero processo formativo è articolato in tre fasi (Formazione - Creazione - Contatto):

FORMAZIONE

La formazione è pensata in modo moderno e flessibile, attraverso strumenti innovativi quali micromoduli, video lezioni e video tutorial, formazione in presenza e in e-learning, una didattica che si basa sull'utilizzo delle nuove tecnologie. Formazione sull'uso dei software e delle tecnologie Microsoft, introduzione al programma Microsoft Citizenship, formazione sull'innovazione sociale attraverso la metodologia del "learning by doing": un percorso di empowerment che, anche grazie alla guida indispensabile degli insegnanti, ha fornito ai giovani partecipanti tutti gli strumenti necessari per elaborare un proprio progetto di innovazione sociale.

CREAZIONE

Obiettivo di Meet No Neet è quello di fornire gli strumenti concettuali e operativi per l'elaborazione di progetti di innovazione sociale, ovvero progetti concreti che cercano di dare soluzione a bisogni sociali non ancora soddisfatti. In altre parole, i partecipanti - singolarmente o in gruppo - **individuano un problema** presente nel proprio contesto di vita quotidiana - scuola, quartiere, città - e **propongono una soluzione** definendo anche le possibili sinergie con attori sul territorio - enti, associazioni, aziende - per contribuire insieme alla soluzione del problema.

A sostenere i ragazzi nella progettazione, oltre che gli insegnanti formati alla metodologia del progetto, ci sono esperti di innovazione sociale che li guidano attraverso tutto il percorso e i **volontari Microsoft** che aprono le porte dell'innovazione tecnologica di Microsoft agli studenti e agli insegnanti.

Grazie alla piattaforma **phyrtual.org** i ragazzi hanno la possibilità di condividere le proprie idee di innovazione sociale, arricchirle con un piano di sviluppo *ad hoc* e incontrare on line anche possibili donatori con le campagne di crowdfunding.

CONTATTO

In questa fase i giovani che hanno elaborato idee innovative, entrano in contatto con il loro territorio attraverso la realizzazione di una progettazione condivisa e attenta ai problemi reali.

LA PREMIAZIONE

Tra tutti quelli realizzati, sono stati selezionati i **20 migliori progetti sociali**, premiati il 17 gennaio 2014 a Peschiera Borromeo (MI) presso la sede di Microsoft. Grazie alla piattaforma di crowdfunding phyrtula.org queste idee potranno essere comunicate, sostenute e realizzate.

Le idee innovative che hanno superato la selezione sono **35**, rappresentative di 9 regioni italiane. **20 sono i progetti che** hanno riportato un punteggio maggiore di 75 e che **sono stati selezionati per la pubblicazione sulla piattaforma phyrtual.org** ideata dalla FMD.

I 20 progetti vengono premiati con una donazione su phyrtual.org, che darà il via ufficiale alla campagna di crowdfunding, attraverso la quale i ragazzi potranno realizzare concretamente le proprie idee.

Il processo di selezione è stato condotto sulla base dei seguenti criteri:

- Qualità, adeguatezza ed efficacia dell'idea progettuale
- Qualità del piano di sviluppo
- Valenza innovativa
- Coinvolgimento di un'ampia rete di soggetti
- Fattibilità, sostenibilità e replicabilità
- Qualità dei materiali di comunicazione prodotti

Un compito arduo e difficile quello di selezionare i vincitori vista la quantità e qualità delle idee sviluppate dalle scuole: dall'accessibilità ai servizi digitali e finanziari per gli anziani a soluzioni innovative per la promozione turistica di territori italiani; dalla rivalutazione di spazi verdi ad attività utili alla comunità. Una delle scuole vincitrici è anche riuscita a trovare un finanziamento da una banca locale per avviare il proprio progetto.

Anche grazie a Microsoft e al programma YouthSpark abbiamo dimostrato che i giovani possono svolgere un ruolo fondamentale per la ripresa del Paese.