

## MEET NO NEET.

### IL PASSAPORTO PER LE COMPETENZE DEL XXI SECOLO

Microsoft Youthspark sostiene i giovani e “l’educazione per la vita”.

NEET - Not in Education, Employment or Training. Nel nostro Paese sono oltre due milioni, il 23% 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**, nato da una partnership tra **Microsoft Italia**, **Fondazione Mondo Digitale**, **Roma Capitale** e le **scuole del territorio nazionale**, parte da questo presupposto e si rivolge 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.

I destinatari sono **6.000 giovani** dai 18 ai 24 anni, coinvolti attraverso la partecipazione al progetto di 18 scuole secondarie di 2° grado e di due università distribuite su tutto il territorio nazionale.

**L’intero processo formativo è articolato in tre fasi e si svolge tra febbraio e dicembre 2013:**

#### FORMAZIONE

La formazione è stata 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, fornirà 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 - dovranno **individuare un problema** presente nel proprio contesto di vita quotidiana - scuola, quartiere, città - e **proporre 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 saranno esperti di innovazione sociale che li guideranno attraverso tutto il percorso.

Grazie alla piattaforma **phyrtual.org** i ragazzi avranno 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.

## **CONTATTO**

In questa fase i giovani, pronti a presentare i propri progetti, entreranno in contatto con il mondo del lavoro, con associazioni, enti, aziende e istituzioni del territorio con l'obiettivo di generare interesse e cercare possibili partner e finanziatori.

Tra tutti quelli realizzati, saranno selezionati i **20 migliori progetti sociali**, presentati e premiati nel corso di un evento finale che si svolgerà a Roma nel mese di dicembre 2013.

### **Per informazioni**

**Fondazione Mondo Digitale**

Tel. 06/42014109, e-mail: [info@mondodigitale.org](mailto:info@mondodigitale.org)