

MEET DIGITAL
CULTURE
CENTER

Fondazione
CARIPOLO

ENGAGE

ENhancing
Generative
Approaches
for the
Gender
Equality

A project by



Città
metropolitana
di Milano

MEET DIGITAL
CULTURE
CENTER | Fondazione
CARIPOLO

In collaboration
with



INSTITUTE WITHOUT
BOUNDARIES

Supported by



MEET

MEET, a fine 2020, propone una riflessione sul tema digitale e pari opportunità e lancia il Progetto ENGAGE - ENhancing Generative Approaches for the Gender Equality.

Parallelamente MEET sviluppa con Città metropolitana di Milano un'intesa per coinvolgere la società civile in una riflessione costruttiva sull'impatto della pandemia e della digitalizzazione accelerata sulle pari opportunità.

MEET

A inizio 2021 MEET organizza un percorso di design thinking (Charrette) insieme a 40 persone della società civile per condividere idee sul tema digitale e pari opportunità articolate in tre macro-temi: Lavoro, Educazione e Infrastrutture.

Gli incontri si sviluppano a marzo e il report finale viene presentato a fine maggio.

Successivamente a un incontro con Regione Lombardia emerge l'interesse ad approfondire il tema Educazione per ipotizzare un progetto pilota. Su questo punto è stata progettata la Charrette prevista per il 22 novembre.

Charrette – metodologia

La **Charrette** è un intenso processo collaborativo e creativo che unisce stakeholder con background diversi al fine di sviluppare soluzioni di design in risposta a complesse sfide organizzative. La selezione e il coinvolgimento dei partecipanti è uno degli aspetti centrali della curatela di una charrette e permette di creare una struttura per l'innovazione fatta di:

- Indagine (indagini di mercato, dei precedenti e della concorrenza, ricerca del design, definizione del problema e analisi delle esigenze dell'utente);
- Ideazione (brainstorming e ideazione, ispezione dello spazio di design per identificare una serie di soluzioni così da rispondere alle esigenze dell'utente);
- Design e prototipazione (mappatura di sistemi, visualizzazione ed elaborazione rapida di prototipi per rifinire concetti e arricchire di dettagli il progetto);
- Valutazione (valutazione dei progetti proposti con un approccio di design incentrato sull'utente al fine di identificare fattibilità, attualità e appetibilità);
- Comunicazione (sintesi, visualizzazione e restituzione di idee per comunicare il valore e mettere in mostra l'esperienza dell'utente).

Charrette – metodologia

Il deliverable della Charrette è un progetto concreto che rappresenta il contributo di tutti partecipanti.

Il coordinamento della Charrette sarà in capo al prof. Luigi Ferrara *dell'Institute without Boundaries (IwB)* di Toronto. *L'Institute without Boundaries* è un laboratorio multidisciplinare e uno studio di design presso il George Brown College di Toronto. Si fonda su pratiche di design collaborativo per affrontare le sfide globali del XXI secolo. L'IwB ha sviluppato e collaudato metodologie di design per assistere organizzazioni pubbliche e private nella soluzione di sfide complesse, sfruttando una strategia di design multidisciplinare per risolvere problemi difficili con approcci “*system thinking*” e design focalizzati sull'utente. Nel corso degli ultimi anni ha realizzato più di 100 Charrette.

Strategia di policy per il rilancio dell'occupazione femminile proposta da Regione Lombardia

Si riportano alcuni stralci del documento:

«La cultura stereotipata delle predisposizioni e abilità delle donne che ha ripercussioni nelle scelte professionali e nei percorsi di carriera, anche in ragione delle scelte educative e formative delle donne che si indirizzano più spesso verso ambiti umanistici e meno sulle competenze cosiddette STEM»

«L'Area orientamento nelle scuole e nelle Università intende indirizzare e sostenere le scelte educative delle ragazze in modo consapevole e coerente con le relative capacità e propensioni, anche in ambito scientifico e tecnico»

«Con riferimento all'orientamento nelle scuole (..) si potrebbero proporre a partire dal ciclo primario dell'istruzione specifici momenti di sensibilizzazione alla parità di genere rivolti agli alunni ed alle famiglie, anche in integrazione ad una più ampia attività di orientamento al mondo del lavoro»

Bozza del Programma FSE 2021-2027

Si riportano alcuni stralci del documento:

Per il consolidamento della competitività e attrattività lombarda (...) Regione riconosce quali strumenti indispensabili la digitalizzazione e le proprie comunità locali, indentificando nelle reti e nell'intelligenza collettiva la chiave per lo sviluppo.

Nell specifico le attività di istruzione e formazione (obiettivo specifico f) prevedono che:

Il sostegno al sistema d'istruzione e formazione professionale (...) potrà riguardare il sostegno a: (..) lo sviluppo di percorsi didattici sperimentali e di orientamento, sia in presenza che tramite l'utilizzo di piattaforme digitali, sviluppati con l'obiettivo di accrescere competenze critiche per l'accesso al mercato del lavoro (digital, STEM, sviluppo sostenibile, soft skills), anche in ottica di genere;

Il problema da affrontare

Come rilevato dalle indagini preliminari e dal «*Position paper per una strategia di policy per il rilancio dell'occupazione femminile*» promosso da Regione Lombardia, la narrazione delle professioni del digitale è obsoleta, incompleta e stereotipata.

Anche per questo il sistema educativo e di orientamento non è spesso in grado di generare prospettive e vocazioni adeguate (soprattutto tra le ragazze) e porta le famiglie a sotto-investire nella restante educazione scolastica in area STEAM.

Charrette - obiettivo e risultati attesi

L'obiettivo di questa Charrette sarà elaborare un «progetto pilota» che identifichi nuovi approcci per aiutare le giovanissime a fare scelte formative aperte a professionalità del mondo digitale. Il progetto pilota servirà a sperimentare una formula che – se di successo – potrà essere messa a sistema nell'ambito delle politiche formative.

Il report della charrette avrà in allegato il progetto emerso dalla giornata di lavoro redatto nella maniera più funzionale all'uso successivo che ne potrà fare Regione Lombardia.

Il progetto pilota dovrà identificare i processi esistenti sui quali si innesca, il target di riferimento, i partner istituzionali e il sistema di governance per l'attivazione degli interventi, il monitoraggio e la comunicazione. Il progetto cercherà di considerare i trend di sviluppo digitale in corso, le aspettative degli utenti, le attuali distorsioni narrative e le più aggiornate potenzialità di apprendimento immersive e multisensoriali.

Il progetto potrà anche ipotizzare il budget complessivo e il cronoprogramma.

Charrette - partecipanti

Luigi Ferrari (moderatore)

Alessandro Rubini (co-moderatore)

Rosanna Di Nuzzo

Fatime Zekjiri

Letizia Fracchiolla

Lucrezia Paris

Laura Casella

Michele Paludetti

Irene Amietta

Simone Ascheri

Sofia Borri

Chiara Brughera

Maddalena Camera

Marianna Campanardi

Sara Conallo

Annachiara Crea

Valentina Damasso

Stefania Ferroni

Daniele Fornaca

Susanna Galli

Simone Gheduzzi

Giannandrea Inchingolo

Ioanna Koutzoukou

Barbara Landi

Daniela La Genga

Luca Lo Basso

Federica Marzuoli

Gabriella Merlo

Lucia Molfese

Fiorella Operto

Barbara Tommasi

Cristina Toscano

Maria Laura Serpico

Marta Stoppato

Marta Vailati

Riccardo Vittorietti

Prima sessione: brainstorming

La prima sessione, che si è tenuta la mattina, è stata di brainstorming sul quadro generale della situazione nel momento della scelta delle scuole superiori.

Sono stati, innanzitutto, individuate diverse ragioni che portano le persone a compiere una determinata scelta.

Cultura
della
famiglia

Scuola più
cool, con
reputazione
alta

Amici

Mi
piaceva
leggere

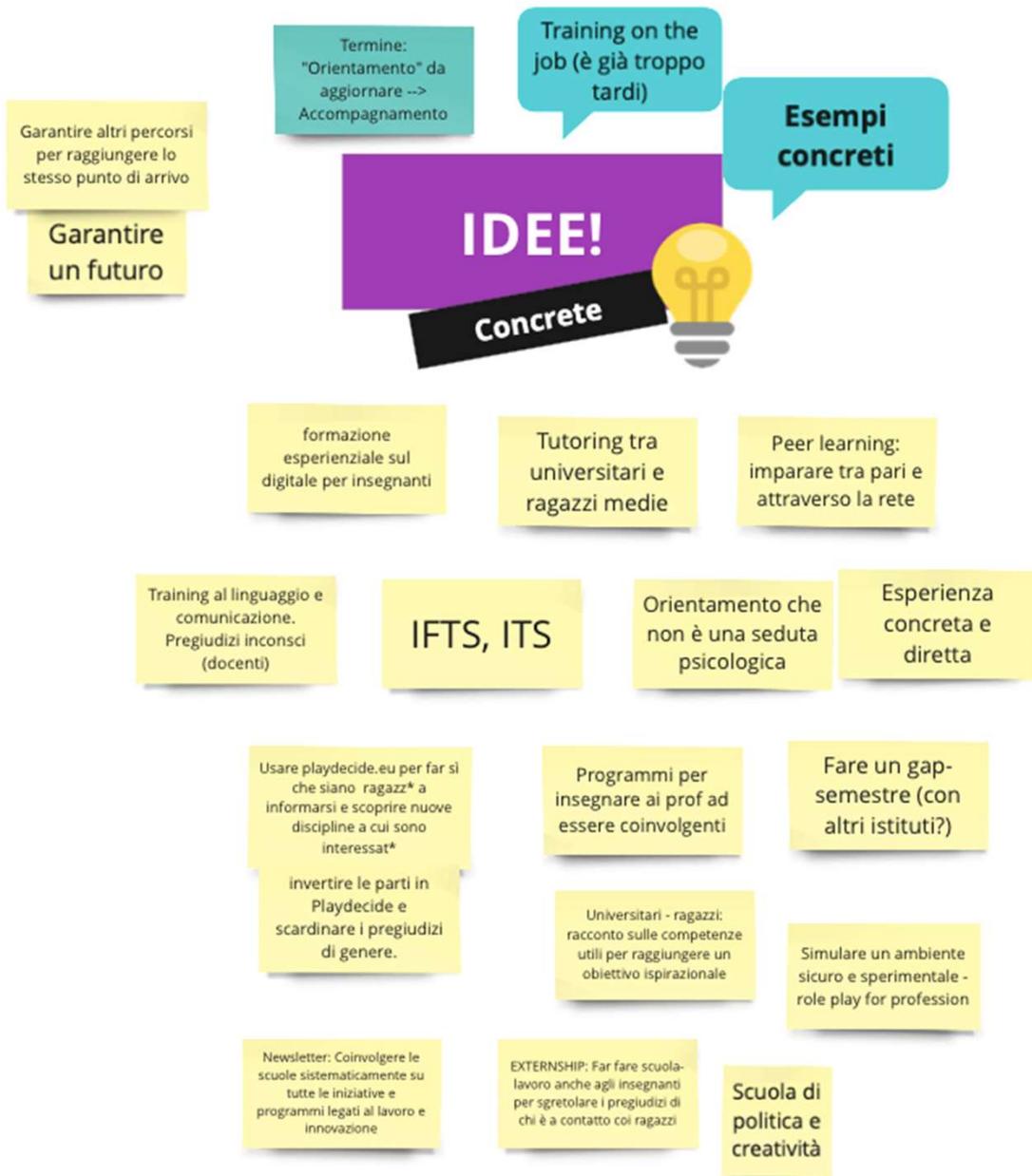
Il prof
mi ha
ispirato

Pressione
indiretta
(aspettative
implicite)

Insegnante:
sei portato
a... (voti)

Il gruppo ha fatto un primo momento di brainstorming su possibili strategie per cambiare il panorama attuale, prendendo in considerazione diversi contesti.





Come gruppo, sono state elaborate delle prime idee concrete, partendo dalle strategie precedentemente elaborate, da poter implementare nel panorama attuale.

Cosa manca / è cambiato

STEREOTIPI

Da capire a chi sono indirizzati i ruoli nell'alternanza scuola-lavoro (solo al maschile?)

La scuola è burocratica nel modo in cui vengono definite le esigenze didattiche (non coincidono con le esigenze sociali)

C'è un pregiudizio (positivo) nei confronti delle materie umanistiche

Creare dei percorsi "da comporre" non "a senso unico"

Preconcetti da abolire (soprattutto da parte degli insegnanti)

SPERIMENTAZIONE

Puntare sulla sperimentazione di se stessi

Programmi di scuola-lavoro, mettersi in gioco, aiuta a capire cosa sia il mondo del lavoro

Possibilità di sbagliare e cambiare

Serve far provare EMOZIONI ed esperienze memorabili per ispirare un bambino

Facciamo provare i mestieri nel mondo digitale

Non si può scegliere se non si conoscono le opzioni (aggiornate al mondo del lavoro)

FIGURE GUIDA

Pericolosità delle guide alla scelta: potrebbero soffocare le naturali propensioni

Col tempo la figura del counselor ha migliorato un po' la situazione

Servono figure che ti facciano innamorare dell'apprendimento

Insegnanti non hanno competenze per indirizzare a percorsi non tradizionali

Educare chi è a contatto con la generazione del futuro

Manca esperienza dei docenti nell'unire necessità dei ragazzi e interessi.

NECESSITÀ DI LIBERTÀ

tenere conto che siamo Persone normali che si scontrano con la vita quotidiana

Bisogna fare quello che ci piace, la scelta di liceo non preclude gli sbocchi nel lavoro

Ci dovrebbe essere la possibilità di non essere condizionati nella scelta

ORIENTAMENTO PERSONALIZZATO

Orientamento è sempre direzionale, bisogna cambiare punto di vista

Manca focus su talento della persona, aspirazioni, interessi

TEMPO

Partire prima delle medie per l'orientamento

Percorso a lungo termine dove i ragazzi provano diverse esperienze

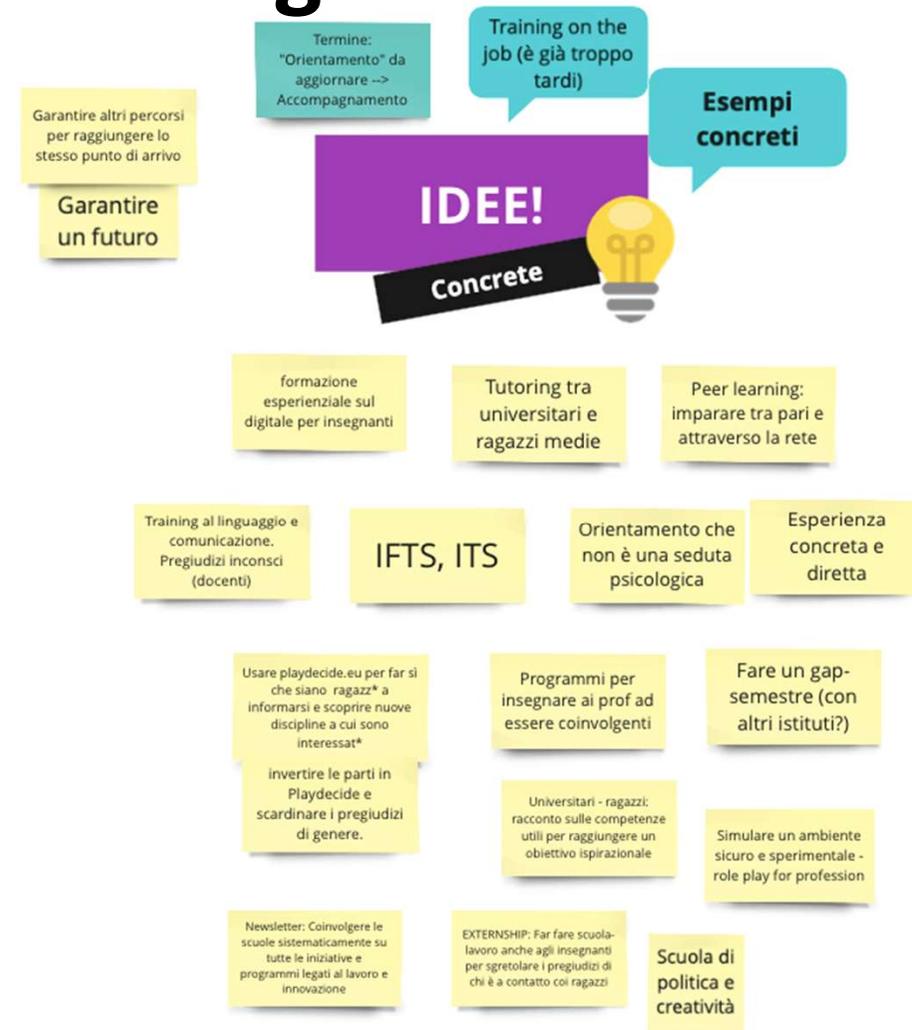
Ci sono meno opportunità di sbagliare, il mondo del lavoro è molto più saturo

Le strategie sono state elaborate dopo un primo momento in cui sono state definite mancanze e cambiamenti

Seconda sessione: design thinking

Dopo aver individuato questi problemi, il gruppo ha elaborato delle prime idee concrete da poter proporre agli insegnanti:

- Delle gite programmate sia per studenti che per docenti, dove svolgeranno contemporaneamente attività parallele e specifiche;
- Affiancare degli esperti su temi di digitale e inclusione ai docenti così da poter svolgere percorsi di formazione;
- Permettere a questi esperti di affiancare i docenti anche nel processo di orientamento alle scuole superiori dei ragazzi
- Organizzare delle experience digitali da proporre alle scuole;
- Fornire delle testimonianze in aula di narrazioni digitali, inclusività e diversity;



Seconda sessione: design thinking

La seconda sessione ha visto i partecipanti dividersi in due gruppi e confrontarsi su idee da poter implementare concretamente, partendo dagli spunti della sessione di brainstorming mattutina.

Le criticità che sono emerse nascono da figure che lavorano nel campo dell'educazione e volgono per la maggior parte intorno alle difficoltà che spesso i docenti si trovano ad affrontare.

Difficoltà
nel formare
i docenti

manca
l'aspetto
emotivo

Figura
dell'insegnante
poco calcolata

Scarsa
motivazione
di tanti
insegnanti

è utile creare il
networking tra
gli insegnanti
interessati e
motivati

paura del
coinvolgimento e
dell'interazione
con il mondo
esterno

Proposta di intervento

fornire dei modelli/ punti di riferimento/ testimonianze reali

Apprendimento giocando nei momenti fuori da scuola

Portare esempi di testimonial di realtà realizzabili

partnership
con
imprese
creative

Proposta che sia accattivante e sorprendente

La proposta di intervento elaborata durante la seconda sessione di design thinking parte da dei punti chiave che sono fondamentali per l'implementazione dell'intervento.

- Deve essere extra curriculare
- Concentrata (si pensa a un campus di 20 ore suddivise in una settimana)
- Intensa
- Deve esserci un collegamento con il percorso di orientamento svolto a scuola durante l'anno scolastico
- Deve mirare a un'educazione informale e ludica

Nuove idee

Gite per
studenti e
insegnanti
(diversificate)

Progetto
pilota

intervenire su modalità di
presentare la materia invece
che sulla dialettica. Puntare
tutto sul coinvolgimento
pedagogico

budget a
disposizione da
usare per
migliorare la
situazione
scolastica

partnership
con
imprese
creative

Un giorno digitale:
portare
influencers ed
eroi. incontro tra
insegnanti e
talent acquisition

i docenti devono essere
formati rispetto all'offerta
formativa. Servono interventi
specifici (learn by doing, etc)

strategia
integrata

formazione
su
stereotipi
di genere

progetto pilota coinvolgendo i docenti
(definire la nuova narrativa digitale). fase
di restituzione pubblica e report con
valutazione impatto. questo progetto
definisce uno strumento che sarà uno
standard (brand)

professionisti
esterni da
affiancare agli
insegnanti e
alla classe

progetto
misto

Proposta di intervento

La proposta di intervento elaborata parte dai punti chiave stabiliti.

L'idea che è nata è quella di realizzare un programma che si sviluppi durante l'anno scolastico e che vede coinvolti sia studenti che professori, dove quest'ultimi saranno affiancati da professionisti del settore.

Alla fine delle lezioni scolastiche, il progetto si concluderà con l'organizzazione di un campus estivo incentrato su tematiche STEM.

Il programma sarà composto da giochi di ruolo, challenge e lavori di gruppo che tratteranno temi che vanno dalla robotica alla XR, dal coding alla produzione audiovisiva.

QUANDO?

D'estate?

breve
tempo

Giugno
- Luglio

TEMPISTICHE

Fine anno
scolastico prima
- per iniziare il
progetto l'anno
scolastico dopo

Presidiare
momenti di
passaggio

Proposta di intervento

Lo scopo del campus finale è quello di permettere agli studenti di provare in prima persona attività STEM e di avvicinarli a tematiche che possano aiutarli l'anno successivo nel momento della scelta della scuola superiore.

Durante tutto il processo va eseguito un processo di monitoraggio delle competenze e delle vocazioni che vengono espresse, che avrà la sua conclusione dopo il campus così da avere un quadro completo.

KPI:

- quante ragazze scelgono licei stem rispetto ad anni precedenti,
- confronto con scelte iniziali
- persistenza della scelta
- skills dei prof

Laboratori
esperienziali

Formazione
intersezionale e
interdisciplinare

peer per
accompagnare
fuori dalla scuola

Contaminazioni
e contaminazioni
oltre la scuola

Elementi essenziali nel processo

Gli elementi che vanno tenuti presente in questo processo sono quattro:

- **Tempistica:** il processo deve essere iniziato in anticipo così da poter inserire il progetto nel programma formativo dell'anno scolastico;
- **Logistica:** bisogna stabilire dove le diverse attività verranno svolte;
- **Stakeholder:** tutti gli stakeholder (genitori, insegnanti, mondo scuola, professionisti, autorità competenti) devono essere coinvolti in tutto il processo;
- **Narrazione inclusiva:** durante tutto il processo va assicurato che la narrazione sia inclusiva.

GOAL:

Focalizzarsi su una possibilità di cambiamento nel **mondo digitale**

Quando?

Scuola media

Target:

Ragazze/i
(cercando di pareggiare le percentuali)

Attori che vengono coinvolti:

Genitori
Istruttori
Ragazze stesse

Tema dell'Emotività

(qualcosa che resterà)

PROPOSTA DI INTERVENTO

Obiettivi

Obiettivo Generale

Sperimentare e verificare l'efficacia di un nuovo processo educativo/orientativo per aumentare nelle ragazze in età compresa tra i 12 e 14 anni il desiderio di lavorare con le tecnologie digitali.

Obiettivi specifici

Progettare e sperimentare un ciclo integrato di laboratori sul digitale rivolto ad adolescenti da 12 a 14 anni che sia attrattivo soprattutto per le ragazze

Progettare e realizzare eventi informativi ed ispirativi mirati ad adulti (genitori e docenti) e ad adolescenti sull'importanza del pensiero digitale ed inclusivo nella società e nel mondo del lavoro.

Avviare una collaborazione con le comunità educanti (scuole, famiglie ed istituzioni) di alcuni territori per inserire la sperimentazione all'interno del tradizionale percorso di orientamento e verificare il cambiamento apportato dal processo nel percorso vocazionale delle ragazze.

Il laboratorio-Campus

La strategia prevede la **creazione di un laboratorio di 40 ore** (realizzabile come campus) di progettazione digitale incentrato sull'interazione tra tecnologie e società. All'interno di questo percorso formativo avranno particolare attenzione:

- La robotica (per riconoscere l'importanza delle macchine per risolvere problemi complessi così come della programmazione dei software per poterle governare)
- La produzione audiovisiva (per usare creativamente i linguaggi della comunicazione e narrazione contemporanea)
- Le XR-Realtà aumentata e Realtà virtuale (per imparare a immaginare il cambiamento del realtà)
- L'information literacy (per comprendere il valore dei dati, la logica degli algoritmi e sapersi rapportare con consapevolezza)

I contenuti di questo campus saranno prodotti insieme a professionisti ed esperti di diverse associazioni della società civile (alcuni già coinvolti nel percorso di charrette).

Il laboratorio-Campus

Questo Laboratorio -Campus sarà prodotto per essere:

- **Utile** per innalzare il livello di cittadinanza digitale, il pensiero computazionale, la creatività personale e di gruppo, la messa in pratica delle conoscenze, l'apertura di scenari professionali, la capacità di lavorare in gruppo
- **Attrante** grazie a modalità d'apprendimento informali, collaborative e con momenti di gioco affrontando temi in linea con le esigenze della realtà digitale cui gli adolescenti già accedono in autonomia.
- **Inclusivo** perché sarà interamente centrato sul lavoro di gruppo e sull'importanza della diversità all'interno del processo creativo
- **Avvincente e creativo** poiché si baserà su una narrazione coinvolgente e contemporanea su cui gli adolescenti in team creeranno contenuti e soluzioni attraverso i linguaggi digitali
- **Sostenibile** come investimento per comunità educante.
- **Replicabile** in qualsiasi contesto dotato d'infrastruttura minima (Wifi, spazio al chiuso con tavoli e sedie per ospitare fino a 20 partecipanti) con attrezzatura portatile da parte dei formatori
- **Complementare** al percorso didattico (cui non leverà ore e non si porrà come alternativa) perché si svolgerà a inizio estate (venendo incontro alle esigenze di conciliare lavoro e cura di molte famiglie) per una settimana dal mattino a fine pomeriggio.

Coinvolgere ispirando

La strategia prevede di **coinvolgere gli attori del processo di orientamento**.

Le figure chiave nel processo di orientamento sono **docenti, famiglie e professionisti esterni**.

Se come spesso accade le idee al momento dell'orientamento non sono chiare, le variabili che guidano la decisione sono le narrazioni e i desideri familiari, il rendimento scolastico e il mercato formativo di prossimità. Il tutto condito dal brodo culturale di inevitabili distorsioni e incertezze ampiamente rilevato dalla charrette.

La progettazione di momenti divulgativi sulle prospettive professionali del futuro (sui cui ci sono già scenari tracciati), affiancati a momenti di testimonianze da parte di narratori capaci di sgretolare immagini obsolete, sarebbe utile per tutta la comunità educante.

Per questo saranno progettati e condivisi eventi/presentazioni all'interno del calendario scolastico rivolti agli adulti oltre che agli adolescenti in cui si preparerà il terreno per la creazione di prospettive ed immaginari nuovi in cui si sottolinea la possibilità di raggiungere traguardi sociali, civili e personali importanti grazie a competenze digitali.

Un fattore importante è il coinvolgimento - oltre che del dirigente scolastico - di membri attivi dell'associazione dei genitori e di docenti motivati.

Istituzionalizzare

La strategia prevede di **entrare nel processo di orientamento**.

L'orientamento scolastico è un processo già presente nelle scuole medie inferiori e la sperimentazione punta a **convergere nel processo esistente per rafforzarlo**. Oltre all'offerta di contenuti e attività già descritti occorre fare parte del tavolo istituzionale a fianco dei responsabili per spiegare il contributo che si può portare e raccogliere le richieste e l'esperienza di chi quel processo già lo conosce.

I dirigenti scolastici sono gli attivatori della collaborazione e pertanto a loro sarà presentato il progetto per aver approvazione a procedere all'interno della scuola. I docenti – che come rilevato dalla charrette rappresentano un alleato fondamentale ma problematico – saranno coinvolti e ascoltati nelle fasi d'indirizzo (per esempio la scelta delle tematiche per i campus) sulle segnalazioni delle complessità/disagi all'interno delle classi, sul design del calendario degli interventi in aula, sulla promozione della sperimentazione presso le famiglie e sulle richieste di aggiornamento professionale che dovessero manifestare.

I responsabili dell'orientamento saranno partner del processo anche da un punto di vista metodologico.

Misurare e celebrare

Le coorti oggetto di sperimentazione dovranno essere seguite per circa un anno a partire da metà della seconda media sino a metà della terza media per poter iniziare e completare il processo di orientamento prevedendo la partecipazione al campus estivo come momento fondamentale.

Le alunne e gli alunni che avranno partecipato al processo potranno poi raccontare la propria esperienza all'interno di un momento celebrativo legato all'orientamento e al futuro professionale (Es. Pioneer digital day) che potrà essere animato dalla scuola nella maniera che preferisce anche in partnership con gli organizzatori del campus, associazioni e istituti locali e centri di cultura digitale.

Per verificare la validità dell'intera proposta sarà progettato un sistema di monitoraggio. Saranno immediatamente rilevabili la customer satisfaction e le conoscenze acquisite attraverso questionari prima e dopo la partecipazione e interviste in profondità a campione; nel medio periodo e su numeri più grandi potrà essere osservato il cambiamento sulle scelte formative e professionali.

Comunicazione

La proposta d'intervento dovrà essere aperta e inclusiva evitando di ricorrere esplicitamente a narrazioni femminili per riequilibrare una partecipazione che si presuppone sbilanciata. Si tratta di una sfida comunicativa da chiarire con gli adulti, ma da non enfatizzare con gli adolescenti.

La strategia comunicativa prevede semplicemente di sottrarre gli hardware, i numeri e la carriera come elementi visivi e narrativi di richiamo enfatizzando invece le missioni sociali e creative che le tecnologie digitali ci permettono di fronteggiare.

Le testimonianze, le docenze in generale le risorse umane mobilitate saranno equilibrate per età e per genere.

Oltre la sperimentazione

Se la sperimentazione fosse soddisfacente (per questo dovrebbero essere necessarie un paio di repliche), la diffusione del programma richiederà promozione sistemica e l'ingaggio e la formazione di un gran numero di operatori dell'educazione digitale.

I momenti celebrativi potrebbero essere poi occasione di network tra scuole attraverso scambi e challenge sui percorsi fatti come già avviene a MEET per i percorsi legati alla robotica o all'information literacy.

All'interno del percorso potrà anche essere compreso un piano più strutturato di formazione docenti offerte di approfondimenti didattici oltre che partnership di partecipazione a progetti nazionali ed internazionali sui temi legati al digitale, alle pari opportunità e al civic engagement in generale.

20124 — MILANO

T +39 02 36769011

MEETCENTER.IT

VIALE VITTORIO VENETO 2

