

# I giovani, la disparità digitale e la cittadinanza:

una collezione delle pratiche migliori e  
dell'esperienza giovanile



# Libro elettronico dedicato al primo webinar del progetto EUDIGIT svolto dal 25-26.02.2021 ospitato dal Comune di Varna.



Municipality of Varna

Il contenuto del presente libro elettronico è preparato nell'ambito del progetto „EUDIGIT – Cittadini digitali europei“, finanziato dal programma „L'Europa dei cittadini“ nell'ambito dell'accordo di aiuto finanziario a fondo perduto 614897-CITIZ-1-2019-2-FR-CITIZ-NT.

© EUDIGIT 2021

Disegno: Eduard Lilov, TheMayor.EU

## Indice

<i>EUDIGIT – Cittadini digitali europei .....</i>	<i>4</i>
<i>Mappa dei partner .....</i>	<i>6</i>
<i>I giovani, la disparità digitale e la cittadinanza .....</i>	<i>8</i>
<i>Presentazione del Piano di azione nel settore della educazione digitale. Intervista con Simona Petkpva, assistente preposto alle politiche nell'Ufficio C4 „ Educazione digitale“, Area generale „Educazione, gioventu, sport e cultura“, Commissione europea .....</i>	<i>10</i>
<i>Le Fabuleux Musée il museo affascinante per i giovani .....</i>	<i>16</i>
<i>LEAP Cluj Il primo studio interdisciplinare sui bisogni e sulle possibili dei giovani in Romania .....</i>	<i>18</i>
<i>GE9SI-APP applicazione per turismo sostenibile elaborata da allievi .....</i>	<i>20</i>
<i>Eguaglianza nel rapporto digitale tra gli alievi di Rotterdam .....</i>	<i>22</i>
<i>[U25] Hamburg online prevenzione dei suicidi tra i giovani .....</i>	<i>24</i>
<i>ORV Media a città di Varna la prima media giovanile in Bulgaria .....</i>	<i>26</i>
<i>Sessione giovanile 1: l'impatto del Covid-19 sulla educazione .....</i>	<i>28</i>
<i>Sessione giovanile 2: Impegno civile e disparità digitale .....</i>	<i>30</i>

# EUDIGIT

## Cittadini digitali europei

I fatti sono preoccupanti: 169 milioni di cittadini europei non hanno nemmeno competenze computistiche fondamentali. Ciò di per se stesso è un vero freno non solo nella sfera professionale ma anche nella lotta contro l'esclusione sociale. Questo precipizio crea differenze anche nello sviluppo tra i cittadini, tra i villaggi e le città, minaccia l'applicazione del principio dell'avvicinamento regionale e potrà anche pregiudicare il senso di aderenza all'Unione Europea e la presenza di una identità europea più ampia.

Detto fatto era notato da tutte le città – partner di EUDIGIT che hanno espresso la loro preoccupazione per ciò che concerne la relazione tra l'esclusione digitale e la cittadinanza europea e ciò soprattutto tra la gente in posizione di disuguaglianza.

La disparità digitale come un fenomeno moderno gioca infatti il ruolo di catalizzatore dell'esclusione sociale per coloro che non sono sufficientemente collegati, non sono sufficientemente qualificati e non sono sufficientemente informati – in altre parole, coloro che hanno omesso di salire sulla „barca del progresso“. Anzi qualora siano digitalmente collegati tanti cittadini dimostrano un debole interesse verso i problemi europei. Questi sono dei problemi essenziali perchè la comunicazione realizzata dalle istituzioni della Unione Europea e dagli stati membri succede soprattutto online senza contatto diretto con i cittadini.

Ecco perchè il pegno è grande perchè comprende la lotta per i cuori e per i menti di tutti i cittadini della Unione Europea. Nella sua base, EUDIGIT studia come le città essendo le forme di amministrazione più vicine e più accessibili per la gente, possono diventare parte attiva nella riduzione della disparità digitale a mezzo accettazione di politiche e di miglioramento dei servizi sociali conformati a e adattati per tutti i cittadini nonchè per la migliore comunicazione con loro.



### OBIETTIVI:

- Consolidare la cittadinanza europea e lo stato d'informazione dei cittadini;
- Contribuire alla riduzione del precipizio digitale nelle città;
- Realizzare politiche digitali insieme ai cittadini.

### ATTIVITÀ:

- 7 eventi;
- 30 incontri operativi con la società civile;
- Realizzazione di politiche insieme ai cittadini e alle parti interessate in tutte le città - partner.

### RISULTATI:

- 5 libri elettronici;
- Dichiarazione di cooperazione tra le città - partner;
- Studi di partecipazione digitale;
- Inclusione di 520 partecipanti diretti e di 30 000 partecipanti indiretti.

### QUADRO TEMPORALE:

dal 05.2020 al 03.2023

### BUDGET :

126 000 Euro



# MAPPA DEI PARTNER

- CITTÀ DI MARSIGLIA
- ASSOCIAZIONE „EURO ADVANCE“/  
THEMAYOR.EU
- REGIONE METROPOLITANA DI CLUJ
- COMUNE DI GENOVA
- COMUNE DI ROTTERDAM
- CITTÀ LIBERA ED ANZEATICA DI  
AMBURGO
- COMUNE DI VARNA



# I GIOVANI, LA DISPARITÀ DIGITALE E LA CITTADINANZA



Il primo seminario del progetto EUDIGIT si è tenuto online in date 25-26.02.2021 organizzato da città di Varna in cooperazione con il coordinatore del progetto – città di Marsiglia e TheMayor.EU, l'evento ha raccolto davanti ai monitori

oltre a 160 partecipanti allo scopo di discutere cosa aiuta il superamento della disparità digitale tra i giovani e come incentivare la cittadinanza digitale.

Nel primo giorno è stata posta particolare attenzione al Piano di azione nel settore della

educazione digitale per il periodo 2021-2027 approvato dalla Commissione Europea nel mese di settembre 2020.

Quindi le città di Marsiglia, Rotterdam, Genova, Varna, Amburgo e Cluj-Napoca hanno presentato iniziative innovative a

livello locale che hanno ottenuto successo nella riduzione del precipizio digitale nel loro contesto di dette iniziative.

In due sessioni di pomeriggio i giovani hanno condiviso le sfide davanti alle quali si trovano e le soluzioni che vedono per ciò che concerne

il COVID-19, l'educazione, le possibilità per fare carriera, l'impegno civile e la disparità digitale.

Il secondo giorno includeva discussione su come l'Europa potrà riprendersi dalla crisi provocata dal coronavirus, e dove è il posto dei giovani in questo processo.

LE REGISTRAZIONI DELL'INTERO EVENTO NONCHÈ GLI SLIDES DI TUTTE LE PRESENTAZIONI SONO DISPONIBILI SU [EUDIGIT.MARSEILLE.FR](http://EUDIGIT.MARSEILLE.FR)

# COVID-19

ci ha mostrato che l'adattamento dell'educazione e della formazione all'epoca digitale è un compito della intera società

*Intervista con Simona Petkova, assistente preposto alle politiche nell'Ufficio C4 „Educazione digitale“, Area generale „Educazione, gioventu, sport e cultura“, Commissione europea Simona Petkova parla con noi nel contesto del progetto EUDIGIT prima del primo webinar „I giovani, la disparità digitale e la cittadinanza“.*

**S**ig.ra Petkova, alla fine del mese di settembre, la Commissione ha approvato il Piano di azione nel settore dell'educazione digitale per il periodo 2021-2027. Essendo parte dell'equipe che ha lavorato su detto documento Lei può spiegarci cosa ha richiesto la sua creazione?

Nel 2020 abbiamo visto lo sviluppo più grande fino a quel momento per ciò che concerne l'utilizzo delle tecnologie digitali nelle attività sociali e nelle comunicazioni, nelle pratiche quotidiane. L'educazione e la formazione non fanno eccezione da questa tendenza. Le tecnologie digitali erano uno dei pochi modi per garantire che l'educazione

proseguira ad esistere in queste circostanze difficili.

Questo cambio senza precedenti ci ha però mostrato che vi sono ancora tante cose da fare per garantire che la trasformazione digitale sia veramente ed effettivamente integrata nelle pratiche educative e formative e che l'educazione e la formazione

siano adattate all'epoca digitale.

In questo senso l'anno scorso la Commissione Europea ha approvato il Piano di azione nel settore dell'educazione digitale per il periodo 2021-2027. Il Piano d'azione ha risposto alla crisi provocata dal Covid-19, e alle sfide che abbiamo riscontrato

ma è anche una visione per i prossimi sette anni con riguardo alla educazione digitale che vogliamo avere in Europa.

Il Piano d'azione fa parte degli sforzi europei maggiori volti ad adattamento al doppio passaggio che è uno dei meccanismi chiave per garantire che abbiamo

“  
IL PIANO D'AZIONE HA RISPOSTO ALLA CRISI PROVOCATA DAL COVID-19, E ALLE SFIDE CHE ABBIAMO RISCONTRATO MA È ANCHE UNA VISIONE PER I SETTE ANNI SUCCESSIVI CON RIGUARDO ALLA EDUCAZIONE DIGITALE CHE VOGLIAMO AVERE IN EUROPA.

un'Europa pronta all'epoca digitale il che è una delle sei priorità della Commissione „Von der Leyen“. Contribuisce pure al piano di ripresa dell'Unione Europea dal COVID-19 che supporta gli obiettivi del Meccanismo di ripresa e sostenibilità che è uno strumento chiave proposto dall'Unione Europea per detto periodo.

# Digital Education Action Plan (2021-2027)

Resetting education and training for the digital age.

Questo documento politico non pone l'inizio di tutto. Infatti è il secondo piano europeo di azione nel settore dell'educazione digitale. Per la prima volta ne abbiamo fatto un tentativo nel 2018 e adesso ne aumentiamo la durata comprendendo i prossimi 7 anni ed evidenziando la nostra visione più ambiziosa sulla educazione e sulla formazione nell'epoca digitale.

Durante la crisi provocata dal COVID-19 abbiamo diventato testimoni di grandi disparità e divisioni non solo rispetto al collegamento ma anche alla presenza di equipaggiamento; ciò ha reso impossibile che alcune famiglie proseguino a casa le loro pratiche educative. E non solo - abbiamo diventato testimoni anche di differenze nelle competenze e nelle capacità digitali sia tra i giovani che tra gli adulti. Il che ci ha mostrato che si deve offrire un supporto accessorio agli stati membri e ai sistemi stessi di



educazione e di formazione.

**Quali sono gli obiettivi e le aspirazioni esaminati dal piano?**

Il nostro approccio è diretto, soprattutto, al supporto dell'utilizzo voluto ed effettivo di tecnologie digitali, per uno studio migliore ed insegnamento, ed assicurandoci che le stesse siano utilizzate qualora ne sia necessario e qualora attribuiscono un valore effettivo nonchè il miglioramento delle competenze e delle capacità digitali dei giovani e la loro preparazione alla

trasformazione digitale.

Questo approccio complesso è evidenziato nelle priorità strategiche del Piano d'azione. Con questa politica noi usciamo dalla educazione formale – esaminando sia essa e la educazione non formale che lo studio durante l'intera vita.

Il periodo di sette anni ci permette di ottenere una coordinazione migliore con il periodo di programmazione della UE impiegando e cercando interazioni tra i diversi strumenti di finanziamento quali ad esempio „Erasmus+“, „Orizzonte Europa“, il Meccanismo di ripresa e di sostenibilità.

L'integrazione e la qualità sono valori chiave nella educazione e nella formazione e ciò deve rimanere così anche rispetto alla educazione digitale perciò queste rimangono i nostri principali valori futuri.

Non ultimamente l'esperienza

con la crisi provocata dal COVID-19 ci ha mostrato che l'adattamento della educazione e della formazione all'epoca digitale non è più responsabilità solo delle persone che lavorano in questa sfera. È un compito piuttosto dell'intera società.

**Parlando di ciò Lei ci può raccontare come avete integrato il pubblico e le parti interessate nel corso della preparazione del documento?**

Preparando il Piano di azione nel settore della educazione digitale, la Commissione ha realizzato un grande numero di consulenze con le parti interessate nel periodo marzo-settembre 2020.

Più precisamente, abbiamo fatto una serie di consulenze volute con le parti interessate, con le persone che lavorano nel settore della educazione e della formazione ma anche con la società civile, con il settore privato, con le autorità nazionali e regionali. Ad esempio, il commissario Maria Gabriel (settore innovazioni, cultura, educazione e gioventù) ha incontrato i rappresentanti del Comitato delle regioni per discutere le sfide da loro riscontrate quando ci si doveva garantire che l'educazione e la formazione siano pronte per l'epoca digitale.

Abbiamo inoltre realizzato una serie di iniziative informative discutendo il tema con i cittadini approfittandoci di

varie occasioni. Ad esempio nel mese di luglio 2020 il vice presidente esecutivo per l'Europa, preparata per l'epoca digitale, Margrete Vestager, ha incontrato studenti a Copenhagen durante l'unico evento che nell'anno scorso si poteva tenere faccia contro faccia, tutti gli altri eventi erano online.

Voglio dire con ciò che il nostro obiettivo era di consultare il pubblico più ampio possibile. E detta condizione era completata dalla Consulenza sociale iniziata ed orientata alla società nel suo complesso. La consulenza è proseguita durante tutta l'estate ricevendo oltre a 2700 risposte e noi eravamo molto felici di vedere una diversità tra i rispondenti che comprendeva le autorità locali e quelle regionali, le istituzioni educative, i ministeri, gli allievi e i genitori di 66 paesi.

**L'INTEGRAZIONE E LA QUALITÀ SONO VALORI CHIAVE NELLA EDUCAZIONE E NELLA FORMAZIONE E CIÒ DEVE RIMANERE COSÌ ANCHE RISPETTO ALLA EDUCAZIONE DIGITALE PERCIÒ QUESTE RIMANGONO I NOSTRI PRINCIPALI VALORI FUTURI.**

**Quali erano le conclusioni che avete fatto dopo quelle consulenze?**

Tutte quelle consulenze ci hanno fornito la gran parte dell'informazione sulle conseguenze della crisi provocata dal COVID-19, sulla educazione e sulla formazione nonchè sulla visione delle parti interessate riguardo all'avvenire della educazione digitale europea.

Se devo sintetizzare, accentuerei su due constatazioni chiave concrete – la prima è che le nostre parti interessate avevano una idea abbastanza chiara sulle disparità sociali che si approfondiscono con il creder delle nuove divisioni.

La seconda è che esse hanno visto che la cultura digitale e le competenze relative alla cittadinanza digitale quale ad esempio la sicurezza in internet, la delimitazione dei fatti dalle menzogne, il filtraggio e la gestione di grandi quantità di informazione, sono le competenze più necessarie nel 21 secolo.

**Lei ha notato le priorità strategiche del Piano. Ci può raccontarne di più?**

Tutte le prove e le opinioni che abbiamo raccolto hanno evidenziato molto attentamente il focus approvato dalla Commissione nel Piano di azione. Abbiamo applicato un approccio

integrato verso la educazione digitale – garantiamo da un lato di avere un ecosistema altamente effettivo (il che significa che esistono tutte le condizioni quale infrastruttura, equipaggiamento, contenuto), e di avere, dall'altro lato, competenze e capacità digitali adeguate alla trasformazione digitale ed insegnate in modo coinvolgente che comprende lo studio durante tutta la vita.

Le due priorità predette vengono completate dall'ambizione di avere una coordinazione e una cooperazione migliore a livello UE, quando si parla dell'educazione digitale, e per questo motivo la Commissione apre un Centro per educazione digitale che sarà il posto speciale per interazione e cooperazione in detto ambito.

Esaminando la prima priorità vogliamo concentrarci sull'assicurare di tutte le condizioni necessarie per l'educazione digitale. Ad esempio, la Commissione inizierà un dialogo strategico con gli stati membri su cosa rende l'educazione digitale davvero effettiva e quali ne sono i principali fattori. In questo dialogo strategico noi esaminiamo dei modi per superare le disparità precedentemente evidenziate.

A questo proposito noi supporteremo il collegamento nelle scuole. Vi sono già iniziative riuscite come lo

## **PRIORITÀ STRATEGICA 1: PROMUOVERE LO SVILUPPO DI UN ECOSISTEMA ALTAMENTE EFFICIENTE DI ISTRUZIONE DIGITALE**

schema per voucher WiFi4EU per i comuni. Durante il nuovo periodo programmato, la Commissione rafforzerà queste ambizioni e incentiverà la velocità più rapida e il collegamento in gigabites nelle scuole.

Durante la crisi provocata dal Covid-19, noi abbiamo ricevuto numerosi commenti dagli insegnanti e dalle autorità pubbliche che raccontano che su internet vi è tanto contenuto didattico che è davvero difficile comprendere quale di esso è dalla qualità alta e quale contenuto non risponde ai buoni standard.

Perciò la Commissione presenterà un Quadro europeo di contenuto digitale che unisce le linee guida volte ad incentivare la diversità nelle lingue, la qualità alta, il contenuto creato nell'Europa, il contenuto accessibile e certificato da usare dagli insegnanti.

E non ultimamente, noi crediamo che ogni educazione digitale riuscirà

iniziare dall'insegnante e dalla buona pianificazione a livello istituzionale. Ecco perché questa è una cosa che noi supporteremo attraverso Erasmus+, l'Accademia magistrale di Erasmus, i progetti di cooperazione nonché attraverso il nuovo strumento volto ad aiutare gli insegnanti nel valutare le loro proprie competenze digitali.

Per ciò che concerne la seconda priorità essa esamina le competenze e le capacità digitali. Vorrei qui prima concentrarmi sulla cultura digitale e sul far fronte alla informazione falsa. La Commissione crede davvero che dette competenze e capacità sono d'importanza essenziale per ciò che rende da voi cittadini nell'epoca digitale – poter navigare sicuramente su internet, fare scelte civili e politiche informate e comprendere bene l'informazione che avete davanti a voi. Ecco perché la cultura digitale è una sfera nella quale l'educazione e la formazione giocano un ruolo

## **PRIORITÀ STRATEGICA 2: MIGLIORARE LE COMPETENZE E LE ABILITÀ DIGITALI PER LA TRASFORMAZIONE DIGITALE**

chiave. Uno studio realizzato recentemente in Germania dimostra infatti che gli allievi aspettano anche essi un supporto maggiore da parte delle istituzioni educative e formative e quello che faremo è di presentare una proposta relativa alle linee guida comuni per gli insegnanti e per i maestri su come sviluppare dette competenze attraverso educazione e formazione.

La nostra comprensione è strettamente legata anche all'idea delle tecnologie nuove tali quali l'intelligenza artificiale e i dati. Le competenze inerenti dette tecnologie non sono più considerate specializzate. Ognuno deve comprendere perché le nostre online piattaforme ci offrono determinati videoclip o canzoni, e non altri.

Quello che ora facciamo è di aggiornare il Quadro europeo per le competenze digitali (DigComp) per inserirvi le competenze digitali che sono collegate a IT e la comprensione di dati.

Lavoreremo inoltre per offrire in modo migliore competenze digitali nell'educazione e nella formazione compreso lo scambio di buone pratiche. Uno dei settori che esamineremo è la educazione computistica che è una buona base perché i giovani comprendano come funziona il mondo.

E finalmente, il nostro lavoro orientato al superamento della disparità digitale tra i sessi proseguirà attraverso seminari specifici dedicati alle competenze digitali per ragazze e donne giovani nonché proponendo di

**“  
NOI CREDIAMO  
CHE OGNI  
EDUCAZIONE DIGITALE  
RIUSCITA INIZIA  
DALL'INSEGNANTE  
E DALLA BUONA  
PIANIFICAZIONE A  
LIVELLO ISTITUZIONALE.**

aggiornare l'idea per il programma didattico STEM inserendo l'aspetto dell'arte come un modo di attrarre più donne e ragazze a questa forma di formazione e di professioni.

**Concludendo La prego di raccontarci più del Centro dell'educazione digitale che ha menzionato prima.**

Il Centro dell'educazione digitale è una delle iniziative primarie del Piano di azione per l'educazione digitale con cui la Commissione si pone l'obiettivo di rafforzare l'interazione e la cooperazione nell'ambito dell'educazione digitale a tutti i livelli – locale, regionale e nazionale nonché di assicurare lo spazio comune per lo scambio di buone pratiche, conoscenze e ricerca di interazioni utili e di possibilità per cooperazione.

La prima iniziativa della Commissione nell'ambito del Centro è di formare una rete di uffici nazionali di consulenza nel settore della educazione digitale. Noi sappiamo che vi sono già buoni esempi in Germania, Slovenia e in altri paesi ecco perché il nostro obiettivo è di collegarli e di incentivare il dialogo strutturale. L'ambizione del Centro è grande e durante i prossimi alcuni anni la Commissione lavorerà assiduamente per raggiungere i propri obiettivi.

LA PRATICA MIGLIORE NO 1

# LE FABULEUX MUSÉE

il museo affascinante per i giovani



## Dove?

MARSIGLIA, FRANCIA

## Chi?

LA FABULERIE – FABBRICA CULTURALE E DIGITALE, CITTÀ DI MARSIGLIA E PARTNER

## Quando?

ANNO  
**2021**  
PROSEGUE



## Perchè?

Le Fabuleux Musée ovvero „Il Museo favoloso“ è un museo digitale coinvolgente e dedicato a tutti coloro che sono d'età inferiore a 25 anni e che permette loro di comprendere la cultura e l'eredità locali. Nello stesso tempo è anche un gioco formativo per scappare, una esposizione individuale e Fablab (laboratorio digitale industriale), esaminando ogni anno un

tema diverso. Nel primo anno il museo ha deciso di concentrarsi sui problemi dell'ambiente.

Il museo supportato dalla città di Marsiglia, ha come obiettivo la lotta contro l'esclusione culturale e sociale rivelando in modo interattivo il legame tra i diversi ambiti culturali, artistici e digitali.

SI OFFRONO VISITE EDUCATIVE GRATUITE PER GLI ALLIEVI NELLE SCUOLE ELEMENTARI A MARSIGLIA.



<https://lefabuleuxmusee.com/>



[contact@lafabulerie.com](mailto:contact@lafabulerie.com)

# LA PRATICA MIGLIORE NO 2

## LEAP CLUJ

Il primo studio interdisciplinare sui bisogni e sulle possibilità dei giovani in Romania



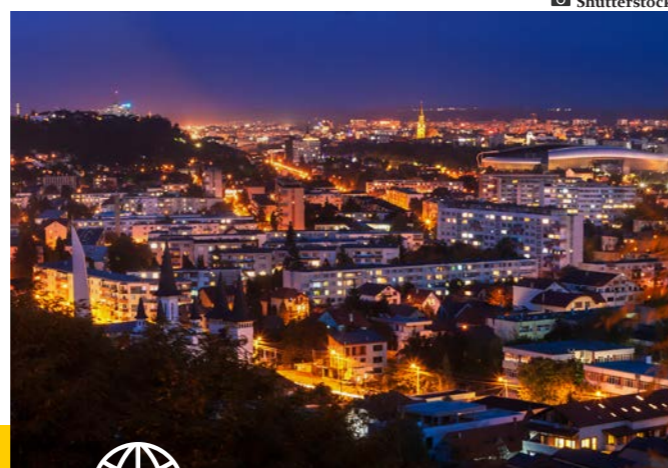
### Dove?

CLUJ-NAPOCA, ROMANIA

### Chi?

L'UNIVERSITÀ „BABESH-BOLAY“, GRUPPO PONT, CENTRO CULTURALE – CLUJ , FONDAZIONR „BOTNAR“

Quando?  
GENNAIO – GIUGNO  
2020



### Perché ?

Cluj-Napoca, e nel suo insieme la regione metropolitana di Cluj, è il posto di un numero crescente di iniziative indipendenti orientate ai giovani ma spesso volte esse sono troppo diverse e non vengono trattate correttamente col riguardo ai dati pubblici.

Lo studio interdisciplinare dei bisogni e delle possibilità dei giovani ha comportato la creazione di un magazzino tecnicamente elaborato e basato su prove, che comprende dati, partecipanti ed iniziative nell'ambito della salute e la prosperità, dell'educazione e del futuro del lavoro nella regione metropolitana di Cluj applicandovi un approccio

basato sulla partecipazione e sul coinvolgimento. Essendo il primo come tale in Romania lo studio era realizzato da un consorzio di organizzazioni non governative e di rappresentanti accademici.

I principali problemi esaminati dal progetto erano:

- Le disparità nello sviluppo nel settore della educazione, della sanità e della prosperità;
- Quantità non sufficiente di dati per documentare correttamente i due settori suddetti con riferimento ai giovani (età 10 – 24 anni).

COME RISULTATO DELLO STUDIO, LE AUTORITÀ DI CLUJ HANNO ORMAI CONOSCENZE MIGLIORI E PIÙ APPROFONDITE SUGLI ABITANTI GIOVANI CIÒ DA PARTE LORO LE AIUTA COMPRENDERE I BISOGNI DI QUESTI ULTIMI E PREVENIRE I PROBLEMI STRUTTURALI COME “FUGA DEI CERVELLI”.



# GE9SI-APP

applicazione per turismo sostenibile elaborata da allievi



## Perché?

Il titolo del progetto „GE9SI-APP“ dimostra la cosa comune nell’ambizione dell’Istituto tecnico „Vittorio Emanuele II – Ruffini“ e quella della città di Genova. Il suo scopo è di stimolare l’iniziativa imprenditoriale negli allievi come modo di sviluppare la loro creatività, la disciplina, la responsabilità e la disponibilità a cooperazione.

nella città che risponde ai loro bisogni nel campo della comunicazione e del marketing.

Nel progetto si pone particolare attenzione su due problemi: quanto sono preziose le relazioni tra le generazioni e all’esercizio di principi democratici nelle imprese. Attraverso incontri con imprenditori locali e rappresentanti di associazioni commerciali gli studenti hanno appreso quanto importante è l’innovazione per l’attività di una compagnia e come le nuove tecnologie possono aiutare la riconoscibilità migliore dei mercati accessori.

*contenuto dell’applicazione e del business piano. Il progetto ha migliorato non solo le nostre competenze nel settore delle tecnologie informative, del business e del disegno grafico ma ha inoltre contribuito allo sviluppo delle nostre competenze deboli“, hanno dichiarato gli allievi.*

## Dove?

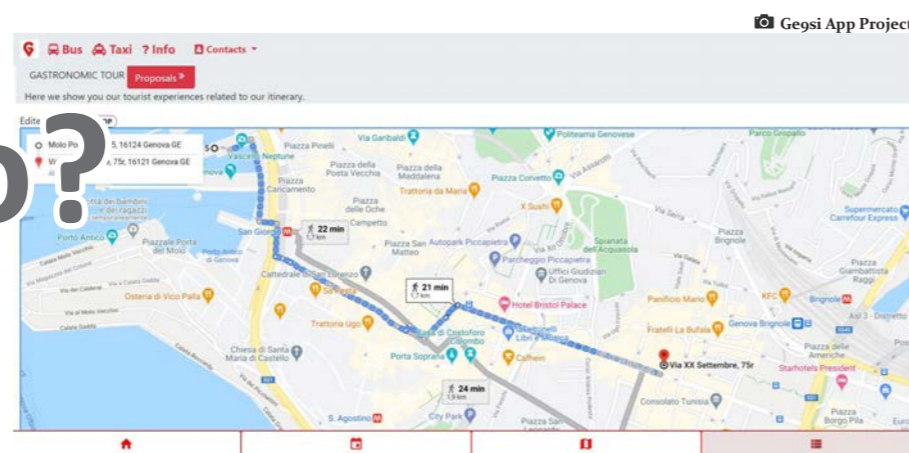
GENOVA, ITALIA

## Chi?

GLI ALLIEVI DELL’ ISS VITTORIO EMANUELE II – RUFFINI

## Quando?

ANNO 2020



Lo scopo del progetto GE9SI-APP era di assicurare supporto allo sviluppo dell’eredità culturale e delle tradizioni locali elaborando un’internet business idea che unisce l’attrazione turistica della città e le competenze digitali degli allievi nel modo da stimolare contemporaneamente la riconoscibilità degli artigiani locali ed informare i visitatori dei punti migliori di Genova. Il progetto ha inoltre consentito agli allievi di fare analisi del mercato e di creare uno strumento tecnologico innovativo per le compagnie

*„Tutti i partecipanti vi hanno dimostrato grande interesse ed impegno verso il progetto e nonostante le numerose difficoltà verificatesi siamo riusciti a lavorare con successo, insieme nei gruppi anche dopo il tempo fissato, per preparare meglio il*

**IL LAVORO NEI GRUPPI HA INOLTRE CONSENTITO AI GIOVANI DI IMPARARE COME GESTIRE LA DEMOCRAZIA CORPORATIVA, DI CONDIVIDERE IDEE, DI CONTATTARE PARTI INTERESSATE ESTERNE, DI SUPPORTARE DISCUSSIONI E DI GESTIRE CONFLITTI.**



# EGUAGLIANZA

nel rapporto digitale tra gli allievi di Rotterdam



## Dove?

ROTTERDAM, PAESI BASSI

## Chi?

COMUNE DI ROTTERDAM, MEEDOEN A ROTTERDAM, STICHTING DE VERRE BERGEN, SINT LAURENSFONDS, RABOBANK

## Quando?

MARZO – APRILE 2020



Come tanti altri paesi, i Paesi Bassi hanno pure inflitto misure restrittive per causa del Covid-19 e le scuole erano chiuse. Purtroppo siccome che l'educazione è passata online, gli allievi che non avevano accesso ad internet oppure laptop/tablet a casa, non potevano partecipare alle lezioni o erano costretti ad usare modi alternativi non ottimali come ad esempio assistere alle lezioni sui telefoni dei loro genitori. Il comune di Rotterdam ha deciso che si deve fare qualcosa.

Ecco perchè tra il mese di marzo e la meta del mese di aprile 2020 le autorità urbane insieme a tre organizzazioni filantropiche e grazie a fondi privati, hanno distribuito più di 5000 laptop/tablet creando per gli allievi locali più di 400 punti di accesso ad internet ottico. Grazie a questa azione i ragazzi hanno ottenuto la possibilità di partecipare alle lezioni virtuali

e di raggiungere i coetani. Inoltre siccome i dispositivi sono già proprietà delle scuole essi possono essere usati nei prossimi anni per organizzare corsi educativi online o corsi ibridi nonchè per utilizzare risorse didattiche moderne.

E finalmente ciò è servito anche come ispirazione al progetto che applica una educazione digitale nuova e più strutturata e offre un supporto alle scuole, ai bambini e ai genitori. Questo vasto programma per educazione digitale nelle scuole elementari e nelle scuole medie superiori comincia subito dopo l'inizio della crisi provocata dal Covid-19, nei Paesi Bassi.

Il programma è basato sulle lezioni imparate dal Covid-19: da un lato, la necessita di investire in una infrastruttura moderna ivi compresi i collegamenti ottici per le scuole e i dispositivi per gli allievi, e dall'altro lato – fare tanti sforzi per migliorare

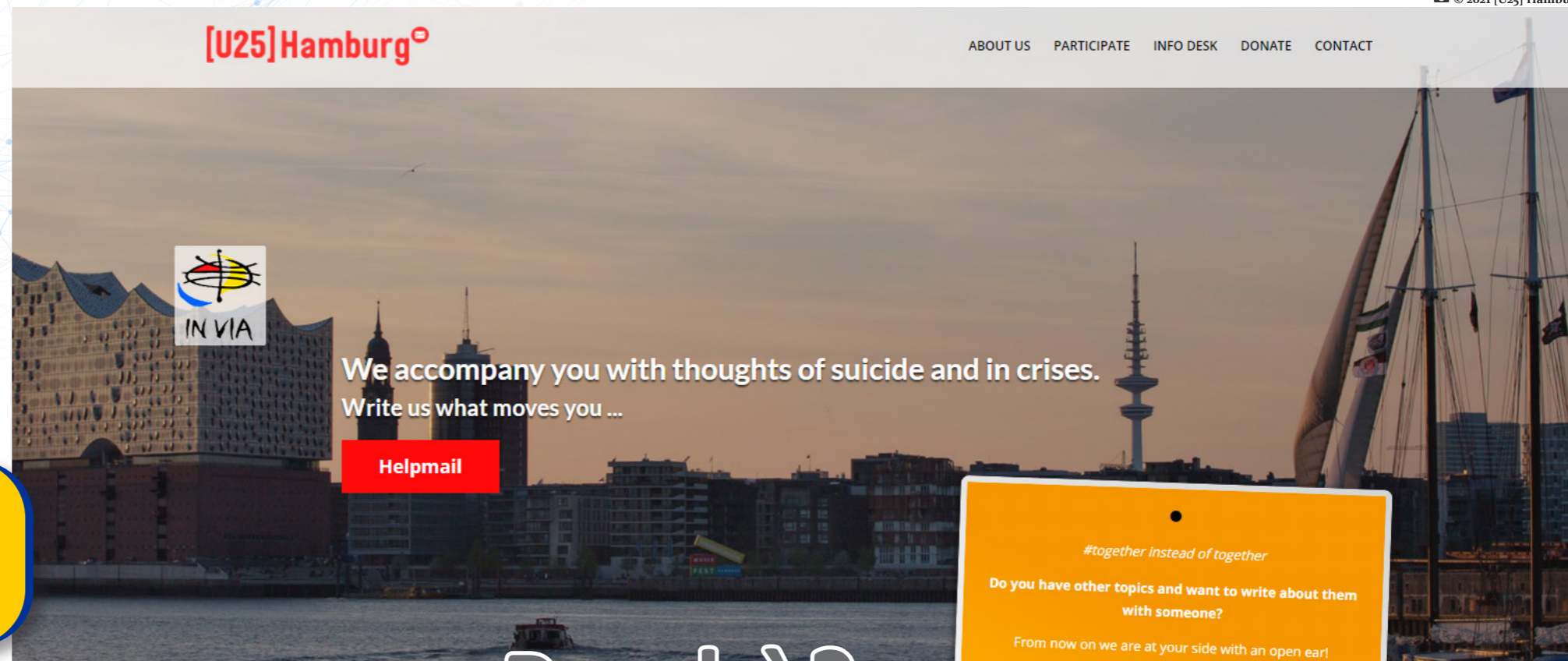
le competenze digitali e incentivare la sensazione di cittadinanza digitale negli allievi, negli insegnanti e nei genitori. La didattica digitale e la pedagogia sono pure esse parte del programma.

Attualmente si sta preparando il piano di applicazione di suddetta politica e i partecipanti stanno cercando modi di finanziarla. In funzione del finanziamento nell'anno 2022 le autorità possono dare inizio all'infrastruttura digitale. Ulteriormente il programma proseguirà con la manutenzione dell'infrastruttura (dopo il 2024).

GRAZIE A QUESTA AZIONE I RAGAZZI HANNO OTTENUTO LA POSSIBILITÀ DI PARTECIPARE ALLE LEZIONI VIRTUALI E DI RAGGIUNGERE I COETANI.

# [U25] AMBURGO

## online prevenzione dei suicidi tra i giovani



## Dove?

AMBURGO E ALTRE CITTÀ IN GERMANIA

## Chi?

AKL FREIBURGO , CARITAS GERMANIA, CITTÀ DI AMBURGO, IN VIA HAMBURG E.V.

## Quando?

ANNO 2001 – PROSEGUE



## Perché?

Nel 2001 l'intenzione di Arbeitskreis Leben (AKL) Freiburg era di giungere ai giovani all'età inferiore a 25 anni che hanno il numero maggiore di tentativi di suicidio. Così essi hanno inventato il progetto [U25], che da allora si è esteso e comprende parecchie città in Germania, Austria e Svizzera. Il loro approccio? Andate là dove sono i giovani – in internet e nelle scuole.

Cominciando da Freiburg nel 2001, l'equipe crea web sito che offre conoscenze accessibili sul tema del suicidio e inizia online via email consulenze con dei coetanei. Dette consulenze si svolgono con volontari istruiti da professionisti, e i giovani possono contattare anonimamente i volontari attraverso Helpmail.

I primicoetani-consulentia Freiburg

sono istruiti nell'anno 2002. Sono i giovani (all'età inferiore a 25 anni) che consultano persone del gruppo della stessa età che cercano aiuto e stanno con esse nei periodi difficili della loro vita. Un totale di circa 300 volontari consultano oltre a 1300 persone all'anno. A partire dall'anno 2001 l'organizzazione ha giunto a 10 città in Germania.

Nel 2010 l'organizzazione produce il film con titolo „Hallo Jule, ich lebe noch“ (Ciao, Giuli, sono ancora viva), che racconta le storie delle due ragazze la cui vita è segnata dal desiderio di suicidarsi. Siccome il film ha provocato una valanga di richieste di aiuto da parte di giovani, AKL ha contattato l'Associazione Caritas richiedendo il loro supporto per l'apertura di nuovi centri in Germania, compreso in Amburgo.

ANDATE LA DOVE SONO I GIOVANI – IN INTERNET E NELLE SCUOLE.



LA PRATICA MIGLIORE NO 6

# ORV MEDIA A CITTÀ DI VARNA

la prima media giovanile in Bulgaria



## Dove?

VARNA, BULGARIA

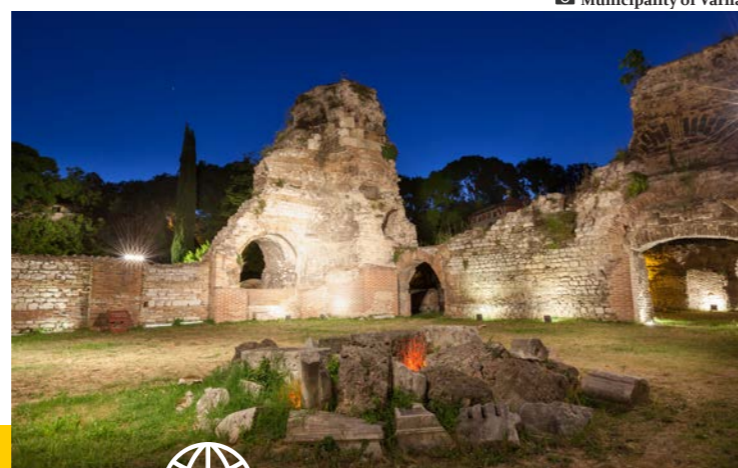
## Perchè?

## Chi?

ORV MEDIA, COMUNE DI VARNA, FONDAZIONE „NIKOLAEVKA“

## Quando?

ANNO 2005 – PROSEGUE



Municipality of Varna

ORV Media è la prima media giovanile in Bulgaria. È creata nell'anno 2005 per incentivare il giornalismo giovanile, e popolarizzare le attività giovanili e il volontariato nel paese.

L'equipe lavora e supporta i giovani, presta consulenze tecniche a coloro che cominciano business (ad esempio come creare web sito, quali piattaforme usare, ecc.). Il loro progetto già terminato con titolo „Profession Influencer“ comprende la formazione su come popolarizzarsi effettivamente nel mondo delle reti sociali.

Il progetto che prosegue anche oggi, „Infoteka.bg“, finanziato dall' UE, dall'altro lato è una piattaforma web basata di pubblicità, informazione e digitalizzazione di archivi, creata come una impresa sociale insieme alla fondazione „Nikolaevka“. Esso garantisce occupazione, formazione e supporto alle persone di gruppi vulnerabili. Nel corso dei provvedimenti volti al limitare il COVID-19 essi hanno condotto anche online concorso per arte vocale, insieme alla casa della cultura in una delle circoscrizioni di città di Varna.

LA PRIMA MEDIA GIOVANILE IN BULGARIA E CREATA NELL'ANNO 2005 PER INCENTIVARE IL GIORNALISMO GIOVANILE, E POPOLARIZZARE LE ATTIVITÀ GIOVANILI E IL VOLONTARIATO NEL PAESE.



<https://infoteka.bg/>



[office@orvmedia.com](mailto:office@orvmedia.com)

# SESSIONE GIOVANILE 1:

## l'impatto del Covid-19 sulla educazione

**Gli allievi / gli studenti che partecipano alla prima sessione giovanile che si è tenuta il 25 febbraio hanno riconosciuto le seguenti possibilità legate alla educazione digitale durante il Covid-19:**

Essi godevano l'extra tempo libero che avevano. Tempo che altrimenti passavano in viaggio, ciò ha consentito ad alcuni di loro di unire gli studi e il lavoro.

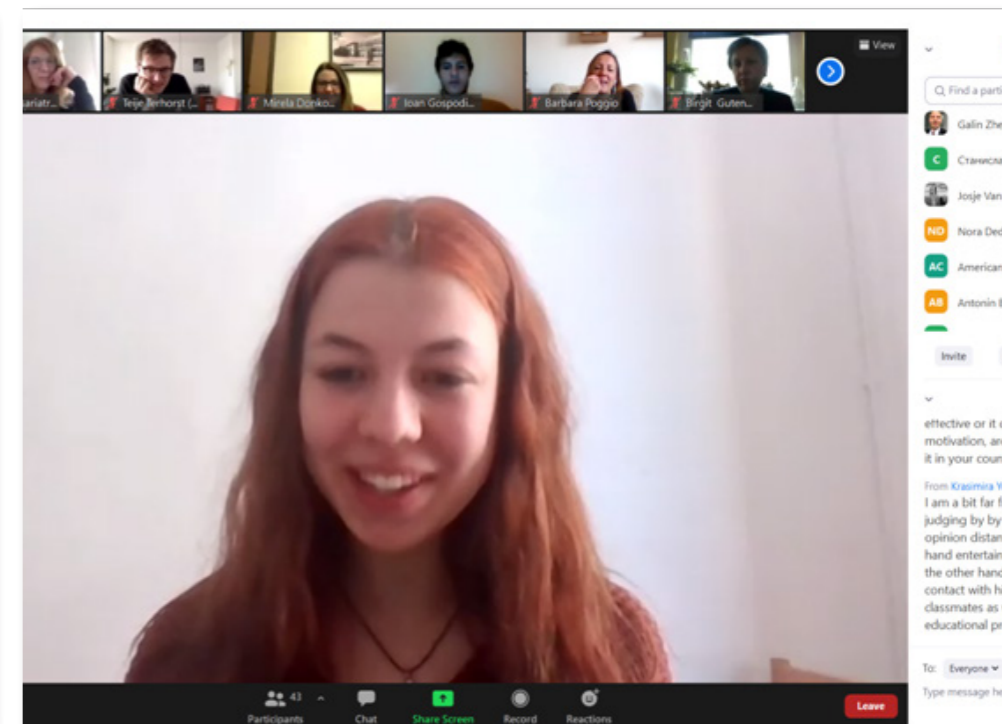
Loro hanno raccontato come gli studi digitali li hanno educati di essere indipendenti.

In via generale esiste consenso che è un errore valutare gli studi online applicando i criteri a loco e che il possesso di competenze digitali non garantisce che non sarete oggetto di disparità digitale.



Hanno dimostrato compassione verso gli insegnanti i quali nell'incontrare strumenti di insegnamento assolutamente nuovi, nonostante tutto ciò hanno provato adattarsi nell'arco di un giorno.

Molti allievi / studenti hanno visto il futuro della educazione negli studi misti (studi che uniscono l'insegnamento remoto / a distanza con le lezioni a loco). A loro parere non è necessario frequentare la scuole quando si insegna teoria ma ciò nonostante la presenza personale rimane d'importanza essenziale per gli esercizi pratici.



**Esistono però delle sfide incontrate nel primo anno della pandemia:**

Era sottolineato l'impatto negativo sulla salute fisica e psichica di stare davanti al computer un intero giorno e il modo in cui si percepisce la educazione.



Alcuni allievi / studenti come Yoan di Varna, avevano la posizione categorica che certe specialità come ad esempio la medicina non possono essere studiate online e che guardare fotografie o video clip non è la stessa cosa come visitare il paziente o l'obitorio. Ciò può far perdere la motivazione degli allievi / degli studenti o anzi interrompere gli studi come è successo con lui.

Sara di Francia ha sottolineato una situazione concreta relativa allo scambio di studenti: coloro cui mobilità o attività volontarie nel programma „Erasmus +“, iniziate nel periodo dell'isolazione sociale, non sono riusciti a creare relazioni sociali e culturali, fino al grado in cui ciò accaderebbe nel caso non ci sia pandemia. Ciò si deve esaminare come una perdita significativa per i programmi europei. Essa ha pure acconsentito che la gente si sente più sola.

Lili di Germania si preoccupa della differenza esistente tra coloro che possono permettersi dispositivi e collegamento internet a casa e coloro che non possono permetterselo. „Ciò vi priva dalla possibilità di intervenire di pieno valore alle lezioni“, dice essa.

Molti partecipanti giovani hanno acconsentito che è esclusivamente difficile concentrarsi a casa perché vi sono troppi fattori distraenti ed è difficile entrare in regime di lavoro. Alcuni raccontano che i genitori hanno persino chiesto a loro di fare gli obblighi domestici quando dovevano intervenire alla lezione online.

Era constatato che alcuni insegnanti che non hanno competenze tecniche erano fortemente stressati dal fatto che non sono in grado di rispondere agli alti standard usuali di insegnamento. Per questo motivo spesso volte essi hanno reagito dando agli allievi molti compiti invece di cercare di cambiare il proprio approccio e di adattarsi alle nuove circostanze.

# SESSIONE GIOVANILE 2:

## Impegno civile e disparità digitale

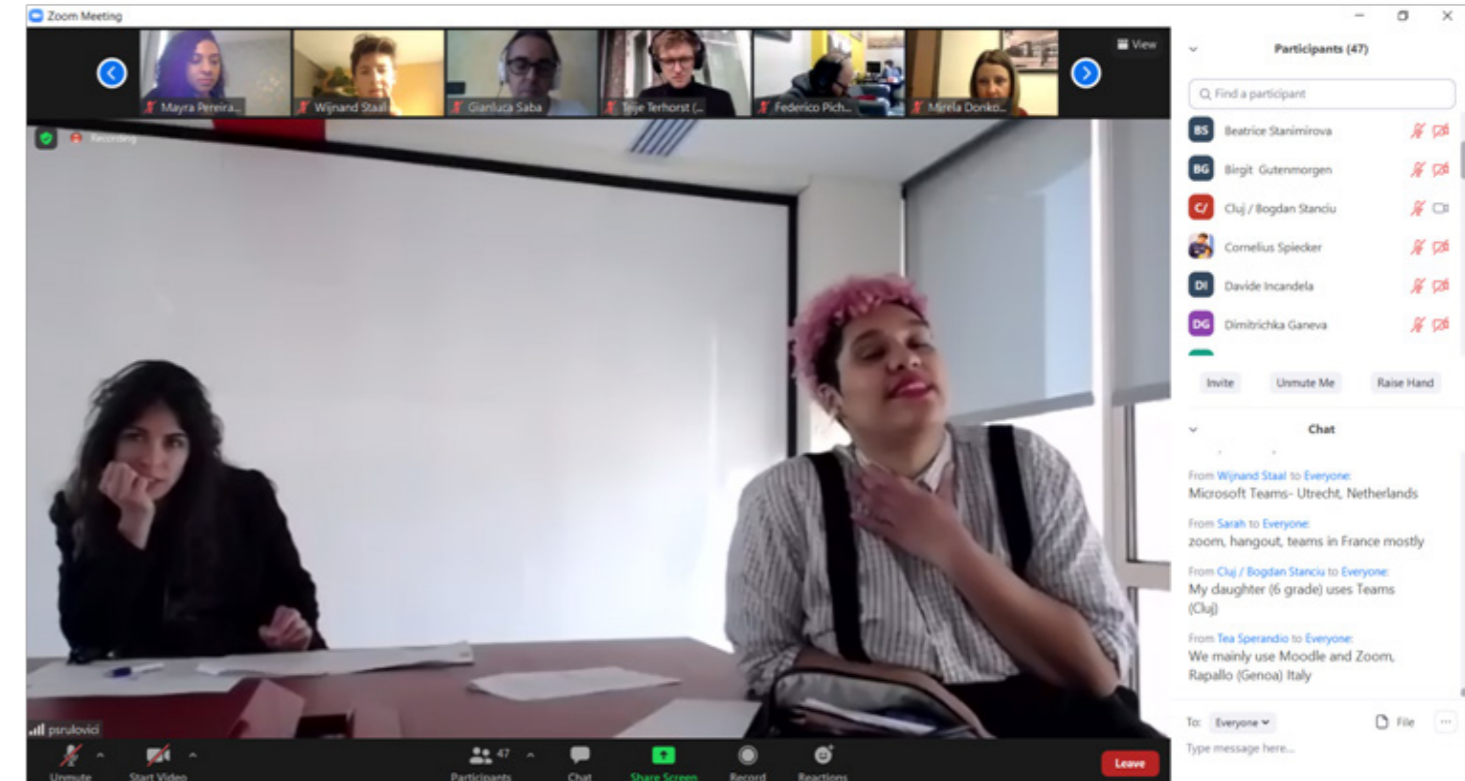
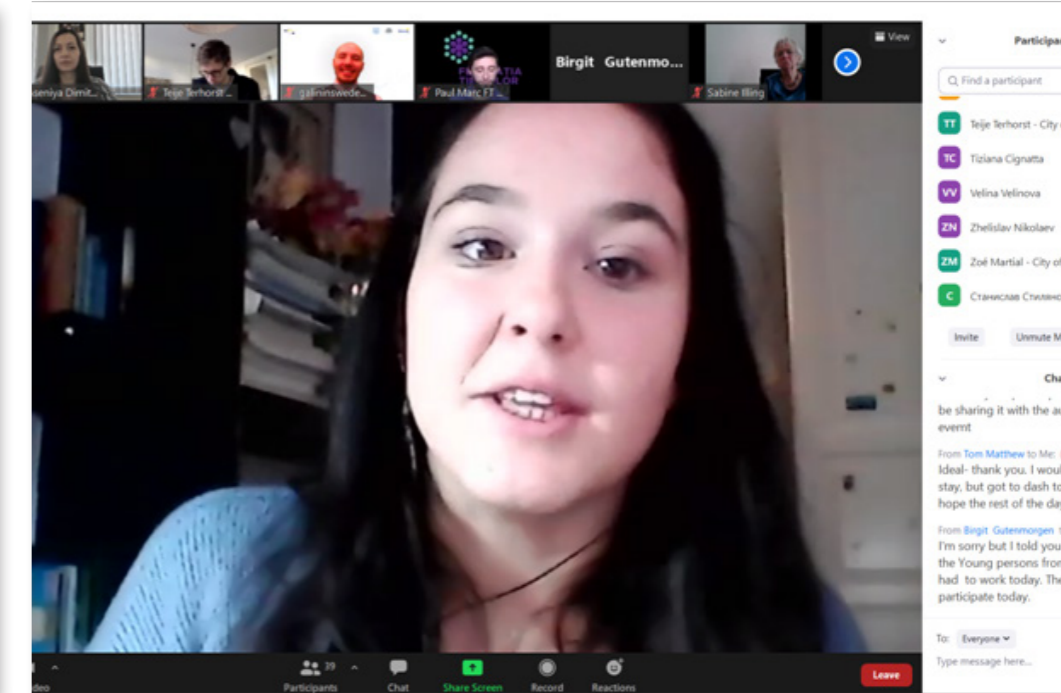
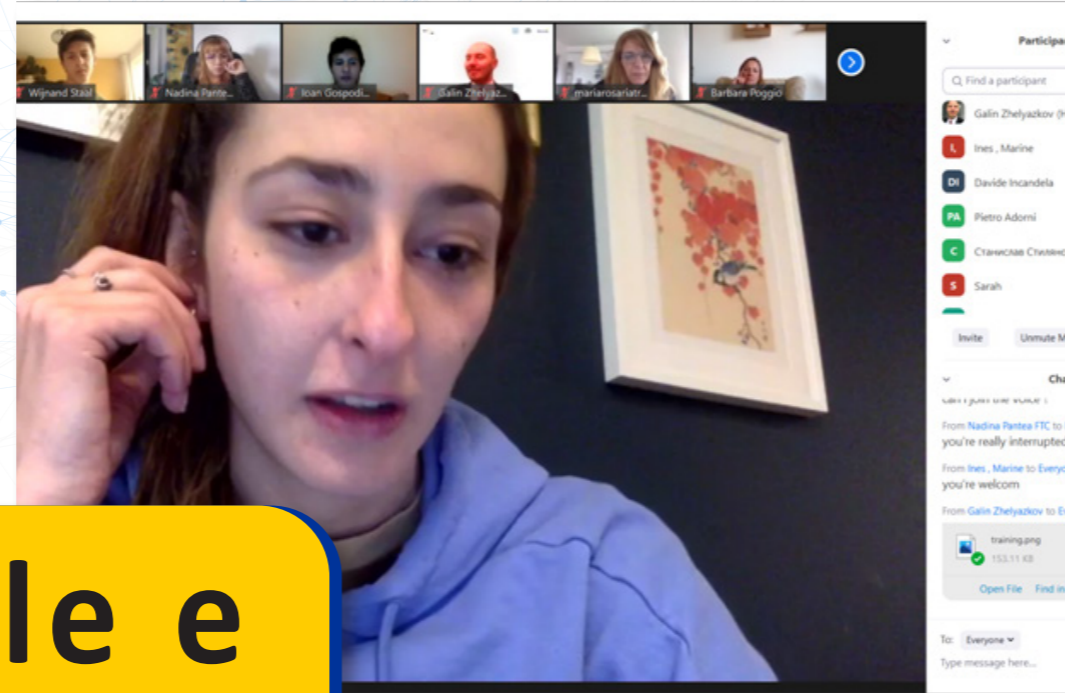
Una sessione che era dedicata alla relazione tra l'impegno civile e la disparità digitale. Il dibattito naturalmente era segnato dalla pandemia del coronavirus e tornava sempre all'argomento sulla educazione così che molte delle conclusioni fatte prima risultarono valide anche qui. Erano inoltre fatte le seguenti conclusioni:



Quando l'interazione era faccia a faccia la gente discuteva più e si interessava dei problemi contemporanei legati alla cittadinanza. Ma ora quando tutto è online non dimostrano lo stesso impegno.

Il fatto che tutto è online ci ha pure dato la possibilità di organizzare eventi come „I giovani, la disparità digitale e la cittadinanza“ e di inserirvi molti giovani. Dobbiamo approfittarsi della possibilità dataci dal Covid per impegnare i giovani ad online dibattiti su diversi argomenti.

Magari siamo privi dalla possibilità di incontrare personalmente la gente della nostra città, ci viene tuttavia concesso il chance di condividere storie, idee ed



esperienza con i giovani di tutto il mondo.

I social media e i progetti quali la mobilità di Erasmus si combinano molto bene. La mobilità ci aiuta di creare delle amicizie internazionali mentre i social media ci

permettono di collegarci con esse durante tutto il tempo. E questi due fattori rafforzano il nostro senso di appartenenza alla Unione Europea.

*Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.*

