

DICEMBRE-MARZO, 2019

VULNERABILITA', INCLUSIONE, DIGITALE: CHIUDERE IL TRIANGOLO

Report Città Metropolitana di Milano
Chiara Ceretti e Matteo Matteini

GLOSSARIO

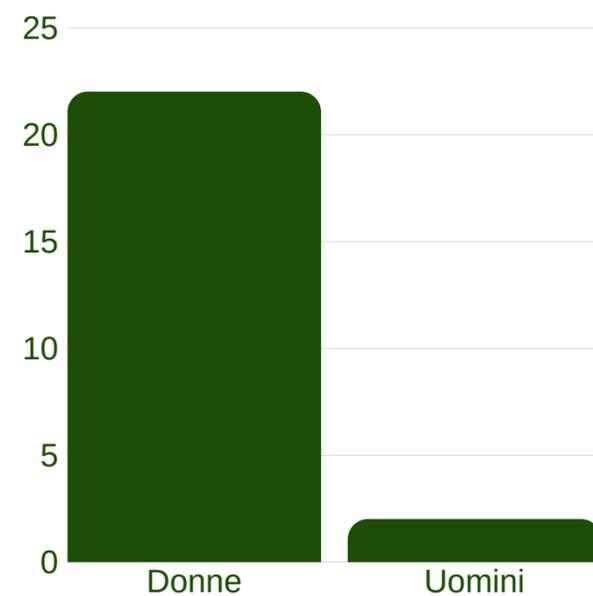
PAROLE CHIAVE

Vulnerabilità

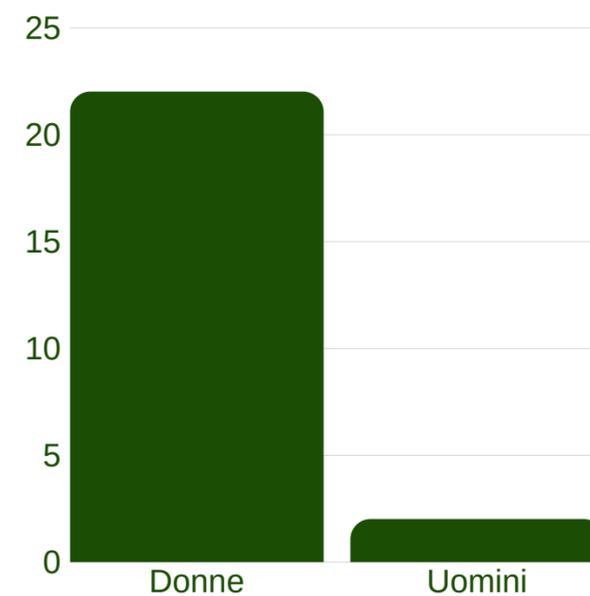
Inclusione

Innovazione Sociale

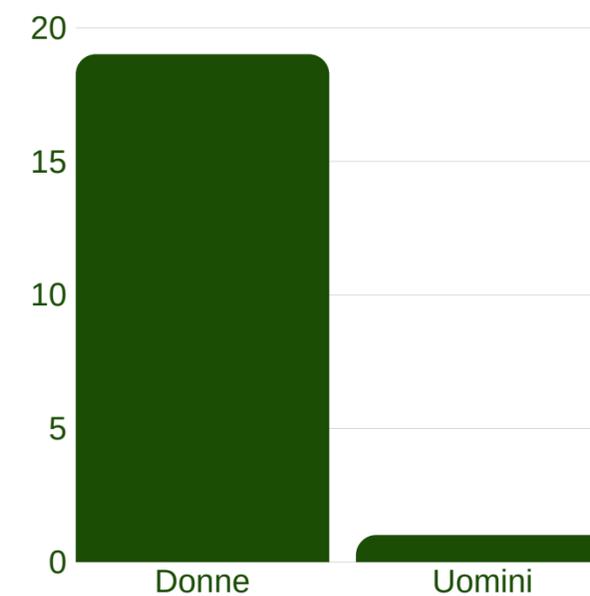
Digital Social Innovation



14 FEBBRAIO
Digitale & educazione



21 FEBBRAIO
Digitale & lavoro



7 MARZO
Digitale & comunità

PARTECIPANTI

IL PROBLEMA DIGITALE E EDUCAZIONE

Come costruire nuove competenze per svolgere un ruolo educativo/genitoriale/adulto nel rapporto con le nuove generazioni "native digitali" e le nuove tecnologie?

IL TEMA SU CUI ABBIAMO SCELTO DI LAVORARE È
 COME COSTRUIRE NUOVE COMPETENZE E SVOLGERE UN RUOLO EDUCATIVO/GENITORIALE/ADULTO NEL RAPPORTO CON LE NUOVE GENERAZIONI "NATIVE DIGITALI" E LE NUOVE TECNOLOGIE?

LE CAUSE CHE LO HANNO GENERATO SONO

- SCARTE FORTE TRA LE COMPETENZE/CONOSCENZE DEGLI ADULTI RISPETTO A QUELLA DEI FIGLIATI NEL CAMPO DELLA TECNOLOGIA DIGITALE
- USO CATTIVO/ILLEGALE DI CONTENUTI PRIVATI ONLINE TRAMITE SOCIAL NETWORK
- I NEU EFFETTI DI NUOVE TECNOLOGIE SONO I GIOVANI TENDENZA A DEFRATTARE - A DEMOCRITZARE - SOTTILIZARE DEI RAPPORTI NEL USO DI NUOVE TECNOLOGIE
- IL DIGITALE HA MOLTE POTENZIALITÀ DI REPERIMENTO/CONOSCENZA DA SPENTARE, E DI OBTENIMENTO DI CONTENUTI/CONTENUTO
- PIÙ "GAMIFICATION" - MEMORIE GIOCO - INTERAG - E SIMILARI
- GRANDE FACILITÀ NELL'UTILIZZO DEL DIGITALE DA CONTESTO A CONTESTO IN RELAZIONE A ALTE FATTORI DI CONTESTO: LERENZA DI ATTIVITÀ AUTENTICA, ASSI FAMILIARITÀ, HAIUT CULTURALE, ecc.
- FINALITÀ DEI CONTENUTI A VOLTE DIFFICILE E ASSORTE
- DIFFICOLTÀ DI CONTESTI EDUCATIVI: "CAPACITÀ COLLETTIVE" E "CASA PIRE"

I SOGGETTI PUBBLICI E PRIVATI COINVOLTI SONO

- DIVERSI
- GENITORI
- ADOLESCENTI
- EDUCATORI - OPERATORI
- ALTE PROFESSIONISTI DEL SETTORE EDUC. FORMALE/INFORMALE
- SCUOLE - AESTI - SERVIZI SOC. / POL. GIOVANI

LE BUONE PRATICHE CHE ABBIAMO TROVATO IN ALTRI CONTESTI SONO

- PIATTAFORMA MOODLE
- MEDIA EDUCATIVE
- GIUCHI/APP DIGITALI "EDUCATIVI" e di SIMULAZIONE
- INFORMAZIONI AI GENITORI ALL'INTERNO DEI LIOCI
- blog genitori WEB CATTOLICI
- AESTI (RICERCA IARD) SU FREQUO
- SUPPORTI DIGITALI PER L'APPRENDIMENTO
- OFFERTA DI CONNESSIONE FUORI CASA

I PUNTI DI FORZA SONO

- DISPONIBILITÀ ENORME DI CONOSCENZA e GRATUITA
- VELOCITÀ DI REPERIMENTO DELLE INFO
- PUNTO di DEBOLEZZA (MANCA IL TEMPO DI PENSIERO) ELABORAZIONE

LA SOLUZIONE CHE ABBIAMO IDEATO OGGI È

SE PARTIAMO DAL PRESUPPOSTO CHE SONO I GIOVANI IN ESPERTI DI TECNOLOGIA DIGITALE, DOBBIAMO INVIARE AD ADULTI UNO IL QUALITÀ DI "PARENTI"

- USARE FREE EDUCATION
- OBTENERE E CAPIRE MEGLIO NOI IL MONDO DIGITALE, ABILITANDO LA DIFFERENZA
- DIFFICILITÀ: LE RISORSE DI ATTIVITÀ "NATIVE DIGITALI", SPESA GRANDE CONTRAPRODOTTIVE

PER ADATTARLE AL NOSTRO CONTESTO DOBBIAMO

- FORMAZIONE DEGLI ADULTI
- COCOSTRUZIONE di PERCORSI DI RECIPROCA FORMAZIONE
- FINALIZZARE L'USO DEL DIGITALE PER UNA APPLICAZIONE UTILE ALLA SFRUTTAMENTO DELLE POTENZIALITÀ
- SVILUPPARE IL SENSO CRITICO PER INDIVIDUARE ANCHE LE I POSSIBILI RISCHI

RICERCA IARD

ECCO PERCHÈ È REALISTICA, SOSTENIBILE, MISURABILE, REPLICABILE E RAGGIUNGIBILE IN TEMPI UTILI

CREDITI FORMATIVI PER GLI STUDENTI

i testimoni



CRISTINA
MARTELLIOSIO

WEMAKE

www.wemake.cc

Progetta e sviluppa opportunità
formative per giovani



MARA GHIDORZI
AFOL METROPOLITANA

www.afolmet.it

Responsabile politiche di genere,
realizza incontri nelle scuole per
parlare di digitale e cyberbullismo



I BLIVERS
FONDAZIONE NEAR
www.bliveworld.org

Opportunità di inclusione lavorativa
per giovani con malattie croniche

PATENTE DIGITALE PER NUOVI GENITORI

<p>DA DOVE SIAMO PARTITI - IL PROBLEMA</p> <p>MANCANZA DI CONOSCENZA DEI RISCHI E POTENZIALITÀ DEL DIGITALE - (PARTE GENITORI)</p>	<p>COME VOGLIAMO AFFRONTARLO</p> <ul style="list-style-type: none"> Da chi parte l'iniziativa (chi siamo) <p>GENITORI INSEGNANTI SCUOLA ELEMENTARE</p>	<p>A CHI - I DESTINATARI</p> <p>GENITORI DI 4°/5° ELEMENTARE</p>
<p>IN CHE SPECIFICO CONTESTO AVRÀ LUOGO LA NOSTRA AZIONE</p> <p>INCONTRI A SCUOLA SCUOLA</p>	<ul style="list-style-type: none"> Cosa faremo concretamente <p>LABORATORI PER GENITORI E PER BAMBINI</p> <p>CREAZIONE DI UN VIDEOGIOCO</p> <p>RILASCIO PATENTE DIGITALE</p>	<p>CHI SONO I NOSTRI ALLEATI - PARTNER</p> <p>GENITORI CON COMPETENZE INFORMATICHE</p> <p>ISTITUZIONE/SCUOLA/PRESIDE</p> <p>TESTIMONI PRIVILEGIATI DA INDIVIDUARE</p>
<p>IN QUALI FASI E TEMPI SI REALIZZERÀ</p> <p>- FASE IN AULA (3 INCONTRI)</p> <p>- GIOCO / ESPERIENZA MULTI / SOCIAL / A CASA</p> <p>- RESTITUZIONE IN AULA</p>	<p>QUALI STRUMENTI CI SERVONO già disponibili o innovativi</p> <p>RICERCA PROPEDEUTICA PER VEDELE BUONE PRATICHE GIÀ ESISTENTI: IM RETE</p>	<p>RISORSE UMANE (INSEGNANTI)</p> <p>FACILITATORE ESPERTO (PSICOLOGO/A)</p> <p>FIGURE INNOVATIVE YOUTUBER MEDIA EDUCATION</p>

LE SOLUZIONI

GRUPPO A

PATENTE DIGITALE PER NUOVI GENITORI

LA NOSTRA BUONA PRATICA:

VUOI ESSERE UN CYBER GENITORE?

<p>DA DOVE SIAMO PARTITI - IL PROBLEMA</p> <p>PREVENZIONE DIPENDENZA DA VIDEO GIOCO W AMBITO FAMILIARE</p>	<p>COME VOGLIAMO AFFRONTARLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Da chi parte l'iniziativa (chi siamo) <p>EQUIPE MULTI DISCIPLINARE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - EDUCATORI - INSEGNANTI - PSICOLOGI - ESPERTO DI VIDEO GIOCHI <ul style="list-style-type: none"> • Cosa faremo concretamente 	<p>A CHI - I DESTINATARI</p> <ul style="list-style-type: none"> - I GENITORI DI FIGLI TRA GLI 8/10 ANNI - BAMBINI
<p>IN CHE SPECIFICO CONTESTO AVRÀ LUOGO LA NOSTRA AZIONE</p> <p>SCUOLA ELEMENTARE</p>	<p>FAREMO INCONTRI IN CUI VERRANNO TRATTATI GLI ARGOMENTI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CONOSCENZA DEI VIDEO GIOCHI - MECCANISMI DI FUNZIONAMENTO - DISCUSSIONI E ATTIVITÀ PRATICHE - ATTIVITÀ ALTERNATIVE NON DIGITALI 	<p>CHI SONO I NOSTRI ALLEATI - PARTNER</p> <p>LA SCUOLA (INSEGNANTI)</p> <p>GENITORI TESTIMONI</p>
<p>IN QUALI FASI E TEMPI SI REALIZZERÀ</p> <p>4 INCONTRI</p> <p>2 ORE</p> <p>ULTIMO INCONTRO DI FEED BACK CON QUESTIONARIO PER VERIFICARE I CAMBIAMENTI AVVENUTI NEL BAMBINO E LA CONSEGUENZA DEI GENITORI</p> <p>(MESE SETTEMBRE)</p>	<p>QUALI STRUMENTI CI SERVONO già disponibili o innovativi</p> <ul style="list-style-type: none"> - VIDEOGIOCO SEMPLICE - CARTELLONE, MATERIALE DA CANCELLERIA - GIOCHI DA TAVOLO 	<p>RISORSE UMANE</p> <p>2 OPERATORI PROFESSIONALI</p> <p>1 ESPERTO IN VIDEO GIOCHI</p>

LE SOLUZIONI

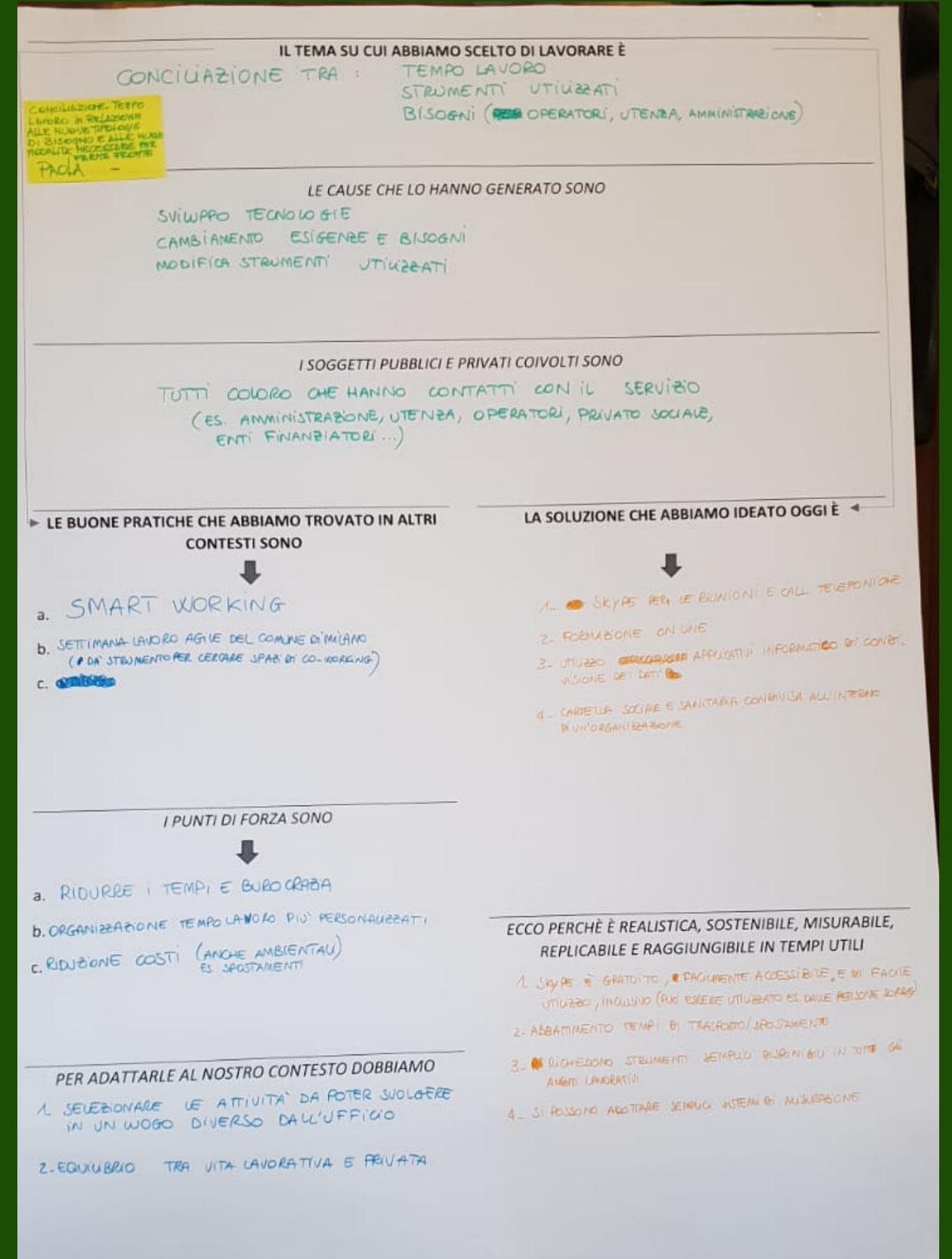
GRUPPO B

VUOI ESSERE UN CYBER GENITORE?

IL PROBLEMA

DIGITALE E LAVORO

Come conciliare il tempo lavoro, le nuove tecnologie, le esigenze degli operatori, utenti, amministrazione ?



i testimoni



LUIS ALVAREZ

Llinkedin

Media solution Manager



CHRIS RICHMOND

'NZI

Mygrants

www.mygrants.it

Fondatore



ZOE ROMANO

WeMake

www.wemake.cc

Fondatrice

LA NOSTRA BUONA PRATICA:

GRUPPO N. A

DOCUMENTI SEMPLICI

<p>DA DOVE SIAMO PARTITI - IL PROBLEMA</p> <p>CONCILIARE IL MONDO DEL LAVORO CON SITUAZIONI DI VITA CON ALTRI IMPEGNI PRIORITY (FIGLI, FAMIGLIA, STUDENTI, ...)</p> <p>COMPLESSITA' NEI ACCEDERE AUE RISORSE DIGITALI NUOVE EMERGENTI DEI SERVIZI PUBBLICI</p>	<p>COME VOGLIAMO AFFRONTARLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Da chi parte l'iniziativa (chi siamo) PERSONE EDUCATORE (PUBBLICO) • Cosa faremo concretamente 	<p>A CHI - I DESTINATARI</p> <p>CITADINI, FIGURE PROFESSIONALI VARIE DEL SETTORE</p>
<p>IN CHE SPECIFICO CONTESTO AVRA' LUOGO LA NOSTRA AZIONE</p> <p>- SERVIZI A VARIE UTENZE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • AFFIDARE IL INCARICO A UNA SOCIETA' CHE FURNISCA ALCUNI PASSAGGI BUCROCRATICI • CERCARE PROGRAMMI e RISORSE GIA' ESISTENTI • CREARE DOCUMENTI CHE SIANO PIU' SEMPLICI NEI ACCEDERE A TER BUCROCRATICI ATTRAVERSO B COMPLESSI (TUTORIAL) 	<p>CHI SONO I NOSTRI ALLEATI - PARTNER</p> <p>CAF E PATRONATI UN-IMI SCUOLE</p>
<p>IN QUALI FASI E TEMPI SI REALIZZERA'</p> <p>TEMPISTICA: 6 MESI - 1 ANNO</p> <p>- TAVOLO DI CONFRONTO</p> <p>REVISIONE DOCUMENTI CREATI E PROVA SU PICCOLO CAMPIONE.</p> <p>FORMAZIONE ADEGUATA AL PERSONALE</p> <p>VERIFICA FUNZIONAMENTO SUL CAMPIONE</p>	<p>QUALI STRUMENTI CI SERVONO già disponibili o innovativi</p> <p>PC AGGIORNATI CAMPAGNA PUBBLICITARIA</p>	<p>RISORSE UMANE</p> <p>INFORMATICA SOCIAL MEDIA MARKETING AMMINISTRATIVI</p>

LE SOLUZIONI

GRUPPO A

DOCUMENTI SEMPLICI

LA NOSTRA BUONA PRATICA:

GRUPPO N. B

SPAZIO GIOVANI ONLINE
www.spaziogiovani.ausr.it

<p>DA DOVE SIAMO PARTITI - IL PROBLEMA</p> <p>AUMENTARE L'ACCESSIBILITÀ PER UNA DIFFUSIONE RAPIDA SULLE INFORMAZIONI CHE RIGUARDANO LA SESSUALITÀ</p>	<p>COME VOGLIAMO AFFRONTARLO</p> <ul style="list-style-type: none">• Da chi parte l'iniziativa (chi siamo) <p>CONSULTORIO FAMILIARE LOMBARDO.</p> <ul style="list-style-type: none">• Cosa faremo concretamente	<p>A CHI - I DESTINATARI</p> <p>ADOLESCENTI</p>
<p>IN CHE SPECIFICO CONTESTO AVRÀ LUOGO LA NOSTRA AZIONE</p> <p>NEL WEB MEDIANTE DOMANDE GENERICHE</p>	<p>CREARE UNA FASCIA ORARIA PER RISPONDERE ALLE DOMANDE ATTRAVERSO UNO SMARTPHONE</p>	<p>CHI SONO I NOSTRI ALLEATI - PARTNER</p> <p>I NOSTRI COLLEGGI PER ALLEGERIRE IL CARICO DI LAVORO E PER MIGLIORARE LE RISPOSTE ALLE DOMANDE CHE ARRIVANO</p> <p>I PARTNER SONO LE SCUOLE, MEDICI - CONSULTORI IN RETE (PEDIATRI)</p>
<p>IN QUALI FASI E TEMPI SI REALIZZERÀ</p> <p>IL PROGETTO HA UNA DURATA DI 6 MESI</p>	<p>QUALI STRUMENTI CI SERVONO già disponibili o innovativi</p> <p>TRAMITE WhatsApp</p>	<p>RISORSE UMANE</p> <ul style="list-style-type: none">• MEDICO - INFERMIERE - OSTETRICA• GINECOLOGO• PSICOLOGO• EDUCATORE

LE SOLUZIONI

GRUPPO B

SPAZIO GIOVANI ONLINE

IL PROBLEMA DIGITALE E COMUNITA'

Quali opportunità di accedere ai servizi per chi non è in grado di utilizzare gli strumenti digitali, operatori compresi?

IL TEMA SU CUI ABBIAMO SCELTO DI LAVORARE È: COMUNITA'

• DIFFICOLTÀ ALL'USO DEL DIGITALE PER TUTTI MA SOPRATTUTTO X I SOGGETTI PIÙ VULNERABILI "EUCURAMENTE"

• QUALI OPPORTUNITÀ DI ACCEDERE AI SERVIZI PER CHI NON È IN GRADO DI UTILIZZARE GLI STRUMENTI DIGITALI (OPERATORI COMPRESI) RISPETTO ANCHE ALLE VARIE PIATTAFORME) ~~PROBLEMA~~ **PROBLEMA**

LE CAUSE CHE LO HANNO GENERATO SONO:

PROCEDURE BURECRATICHE
PROGRAMMI PER COMPUTER
SISTEMI A DISPOSIZIONE INADEGUATI PIATTAFORME COMPLESSE
DIGITALIZZAZIONE INUTILE SENZA CONSAPEVOLEZZA (NO COINVOLGIMENTO)
LE UNICHE PIATTAFORME UTILIZZATE SONO QUELLE CHE NON HANNO NECESSITÀ DI CITTADINI/PERSONE
QUESTA SITUAZIONE HA UNO SCOPO: LA VULNERABILITÀ CHE CADA TALORA HA RISPETTO AI SERVIZI O ALLA
STANDARDIZZAZIONE DEI SERVIZI, IL TUTTO VIENE AL CONTRARIO C'È UN INTENTO ~~OPERAZIONE~~

I SOGGETTI PUBBLICI E PRIVATI COINVOLTI SONO

- ISTITUZIONI PUBBLICHE E PRIVATE
- PRIVATO SOCIALE
- CITTADINI FRUTTORI DEI SERVIZI
- POLITICA IN SECONDO PIANO
- OPERATORI GESTORI SOFTWARE
- GARANTE DELLA PRIVACY

LE BUONE PRATICHE CHE ABBIAMO TROVATO IN ALTRI CONTESTI SONO

- NUMERI VERDI AI QUALI RISPONDE UNA PERSONA
- PATRONATI E CAF (NON PER TUTTI XCHÉ IN ALCUNI CASI SONO A PAGAMENTO O CONTINGENTE)
- GLI SPORTELLI
- PUNTI INTERNET CONDIVISI
- GLI OPERATORI SOCIALI
- BANCA DATI AGGIORNATA CONDIVISA

I PUNTI DI FORZA SONO

- GLI OPERATORI SOCIALI
- LA RELAZIONE DEL PROFESSIONISTA COMPETENTE
- OPERATORI (GIOVANI) E PIÙ FORMATI
- CAPITALIZZAZIONE DELL'ESPERIENZA

LA SOLUZIONE CHE ABBIAMO IDEATO OGGI È

- CONTRATTI STABILI
- SPORTELLI TERRITORIALI CON FIGURE PROFESSIONALI COMPETENTI
- FORMAZIONE CONTINUA
- AVERE STRUMENTI ADEGUATI (PROGRAMMI PULITATI, TABLET, SMARTPHONE)
- STRUTTURAZIONE DI SCABE ISTITUZIONALI PRECISI PER DELL'ELABORAZIONE DEI PROGRAMMI E LA PIATTAFORMA TRA I TECNICI E I PROFESSIONISTI

ECCO PERCHÈ È REALISTICA, SOSTENIBILE, MISURABILE, REPLICABILE E RAGGIUNGIBILE IN TEMPI UTILI

È INTERESSE DELL'ENTE PUBBLICO ^{SOSTENERE} ~~SUPPORTARE~~ ^{SUPPORTARE}

IL CITTADINO ALL'INTERNO DI UNA RELAZIONE ISTITUZIONALE CHE UTILIZZI STRUMENTI DIGITALI SUPPORTANDO NEGLI UTILIZZI

PER ADATTARLE AL NOSTRO CONTESTO DOBBIAMO

- INTERFACCIA DIRETTAMENTE COL SISTEMA INFORMATICO
- IL SISTEMA DOVREBBE ESSERE "FLESSIBILE"
- AVERE STRUMENTI APPLICATIVI ADEGUATI

i testimoni



FABIO
CALARCO

Social street

Fondatore e coordinatore social street Meda-San Gottardo-Montegani a Milano



CHIARA
GAMBARANA

HousingLab

Fondatore della app Mygrants che offre opportunità di inclusione a migranti e non solo



CROWDFUNDING
CIVICO

www.eppela.com

Esperienze di successo del Comune di Milano

<p>DA DOVE SIAMO PARTITI - IL PROBLEMA</p> <p>CREARE CONNESSIONE TRA I SERVIZI PUBBLICI e REALTA' ATTIVE DI SOCIAL STREET</p>	<p>COME VOGLIAMO AFFRONTARLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Da chi parte l'iniziativa (chi siamo) <p>SERVIZI PUBBLICI SOCIO-SANITARI</p>	<p>CHI SONO I NOSTRI - I DESTINATARI</p> <p>CITTADINI ASSOCIAZIONI INSERITE NELLA SOCIAL STREET</p>
<p>IN CHE SPECIFICO CONTESTO AVRA' LUOGO LA NOSTRA AZIONE</p> <p>PIATTAFORMA DIGITALE SPAZIO WEDI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cosa faremo concretamente • MOMENTO DI CONFRONTO CON LE REALTA' ESISTENTI • COLLABORAZIONI CON LE SOCIAL STREET FACENDO INSERIRE I SERVIZI ALL'INTERNO DELLE LORO PIATTAFORME • UTILIZZARE LO SPAZIO WEDI COME PUNTO D'INCONTRO TRA I BISOGNI DEI CITTADINI e LE RISORSE DEI SERVIZI (Persona fisica/facilitatore) 	<p>CHI SONO I NOSTRI ALLEATI - PARTNER</p> <p>CITTADINI, ASSOCIAZIONI PRESENTI NEL TERRITORIO VOLONTARI</p>
<p>IN QUALI FASI E TEMPI SI REALIZZERA'</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) TAVOLO DI CONFRONTO CON ATTORI DELLA SOCIAL STREET 2) INSERIMENTO e FORMAZIONE DEL FACILITATORE NEGLI SPAZI WEDI 3) PROGETTAZIONE e INSERIMENTO ALL'INTERNO DELLA PIATTAFORMA DIGITALE 4) PARTECIPAZIONE AGLI EVENTI ORGANIZZATI <p>TEMPI DI REALIZZAZIONE: 1 ANNO</p>	<p>QUALI STRUMENTI CI SERVONO</p> <p>già disponibili</p> <p>WEDI PIATTAFORMA DIGITALE DELLA SOCIAL STREET</p> <p>innovativi</p>	<p>RISORSE UMANE</p> <p>OPERATORI DEI SERVIZI PUBBLICI VOLONTARI/CITTADINI</p>

LE SOLUZIONI

GRUPPO A

STIAMO CONNESSI