



IO3

**Piano d'azione
strategico per
mobilitare i giovani e
gli attori del territorio**

GIO.NET





Questo contenuto è stato preparato nell'ambito del Progetto PEPPY n°: 2020-1-FR01-KA 202-080314, finanziato dal programma Erasmus+. Il contenuto di questa pubblicazione è di esclusiva responsabilità del coordinatore del progetto e non sempre riflette le opinioni della Commissione europea o dell'Agenzia nazionale.

Quest'opera è rilasciata sotto la licenza Creative Commons Attribution 4.0 International License. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

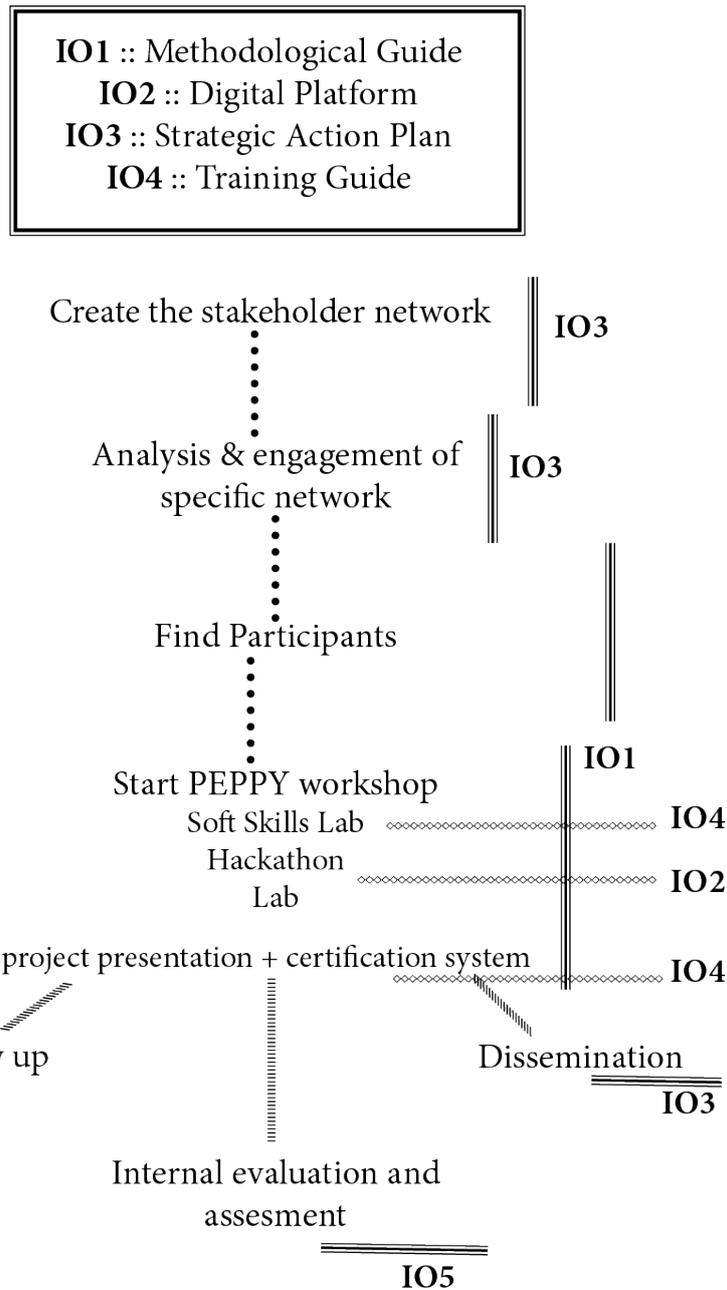


Indice dei contenuti

INTRODUZIONE GENERALE	4
STRATEGIA DI COINVOLGIMENTO DELLE PARTI INTERESSATE	5
CREARE UNA RETE DI STAKEHOLDER.....	6
IMPEGNO E COINVOLGIMENTO DELLA RETE.....	7
ANALISI DEL TARGET	9
COME FARE: SPERIMENTAZIONE	10
TROVARE I PARTECIPANTI.....	10
ORGANIZZARE LA SPERIMENTAZIONE.....	11
IMPLEMENTAZIONE DELL'HACKATHON NELLA GUIDA METODOLOGICA.....	12
ATTIVITÀ DI DIVULGAZIONE	13
DIFFUSIONE ONLINE.....	13
DIFFUSIONE OFFLINE.....	13
USER JOURNEY	15
MAPPA DEL PERCORSO DELL'UTENTE.....	15
COME I PARTECIPANTI VENGONO INFORMATI.....	16
SUL CAMPO: ESPERIENZE IN DIVERSI PAESI E CONTESTI	17
SPERIMENTAZIONE FRANCESE (ANTIC).....	18
SPERIMENTAZIONE FRANCESE (IUT).....	24
SPERIMENTAZIONE ITALIANA (GIO NET).....	27
SPERIMENTAZIONE ITALIANA (UNIBO).....	31
SPERIMENTAZIONE A CIPRO (UNIC).....	34
SPERIMENTAZIONE DI CIPRO (SYNTHESIS).....	41



PEPPY IMPLEMENTATION PROCESS





Introduzione generale

Questa guida vuole essere una traccia per organizzazioni, associazioni, scuole o istituzioni che vogliono implementare le metodologie e le attività PEPPY nelle loro comunità e territori. L'apprendimento principale che abbiamo avuto durante la sperimentazione di questo progetto è che la categoria dei NEET è estremamente ampia e complessa. Per questo motivo è impossibile pensare a un metodo unico e a un insieme di attività che possano adattarsi a ogni specifico gruppo target in diversi Paesi e contesti. Tutte le raccomandazioni presentate in questa guida sono il risultato di un lavoro sul campo in diversi Paesi europei e con diverse categorie specifiche che potrebbero rientrare nella macro-categoria dei NEET.

Per questo motivo è importante che ogni altra organizzazione che voglia implementare il progetto sia consapevole delle peculiarità del proprio target di riferimento e adatti le metodologie e le attività a questo scopo.

Conoscere la comunità di riferimento, il territorio e le specificità della nostra area di azione è il primo passo per creare un impatto efficace su di loro, altrimenti è solo un esercizio di stile.



Strategia di coinvolgimento delle parti interessate

creare una rete di stakeholder

Per avere un impatto reale sulle comunità reali, è fondamentale creare una rete di stakeholder in grado di aiutarci nei diversi momenti del progetto.

Organizzazioni, enti, aziende, istituzioni che condividono gli stessi valori e che possono svolgere un ruolo nella realizzazione e nella diffusione del progetto.

Per creare una rete solida ed essere in grado di seguirli per la co-progettazione delle attività, dovremmo iniziare a definire i diversi livelli di impegno dei nostri possibili attori: in questo modo saremo in grado di sapere come coinvolgerli e in quali momenti.

Per il progetto PEPPY abbiamo definito quattro diversi livelli di coinvolgimento per i possibili stakeholder.

- + **Aziende** > proposte di lavoro a progetto / sponsor
- + **Suole / Centri educativi / Enti territoriali** > diffusione del progetto / proposte dei potenziali partecipanti
- + **Organizzazioni / Cooperative** > attuazione e tutoraggio del programma
- + **Servizi per l'impiego / Enti territoriali** > follow-up / attuazione delle politiche

Una volta che siamo consapevoli dello sforzo che vogliamo chiedere ai nostri interlocutori, possiamo iniziare a mappare quello interessante.

Un buon modo per farlo è quello di utilizzare uno *strumento di mappatura*, che consenta di organizzare le informazioni e i contatti degli stakeholder e di avere una visione chiara delle diverse categorie e livelli di coinvolgimento.

A	B	C	D	E	F	G	H
1	Resources	Typology	Working field	Requirements	Mission	Characteristics	Country
1	Mission Locale Pays Basque	social education services	Charity	Interest in promoting active citizenship		experience in working with young	France
2	CFA Paul Bert	High schools	Teaching/Education	Interest in enhancing youth work		experience in working with young	France
3	CFA Chambre des Métiers 64	High schools	Teaching/Education	Interest in enhancing youth work		experience in working with young	France
4	Butirfly	Enterprises (single enterprises or trade associations)	IT (Information Technology)	Interest in enhancing youth work		experience in working with young	France
5	Atelier Lan Berri	Enterprises (single enterprises or trade associations)	Teaching/Education	Interest in enhancing youth work		expertise in project design	France
6	Herrikoa	Enterprises (single enterprises or trade associations)	Accountancy/Finance	Interest in promoting active citizenship		expertise in project design	France
7	Pôle Emploi	Pole Emploi	Public Sector/Services	Interest in enhancing youth work		experience in working with young	France
8	Ecole d'ingénieurs ESTIA	Universities	Teaching/Education	Interest in enhancing youth work		experience in working with young	France
9	UPPA - Collège Sciences et Technologies pour l'Energie et	Universities	Teaching/Education	Interest in enhancing youth work		experience in working with young	France
10	ISA BTP	Universities	Teaching/Education	Interest in enhancing youth work		experience in working with young	France
11	Direction Diocésaine de l'Enseignement Catholique des	Associations (labor union, youth, leisure, etc...)	Teaching/Education	Interest in enhancing youth work		experience in working with young	France
12	Maison des Adolescents du Pays Basque (AdoEnla)	Social and welfare services	Healthcare	Interest in enhancing youth work		experience in working with young	France
13	Direction des services départementaux de l'éducation nationale des Pyrénées Atlantiques - Service départe	Public Sector/Services	Public Sector/Services	Interest in promoting active citizenship		experience in working with young	France
14	Espace Jeunes de la mairie de Saint Jean de Luz	Socio-cultural services (archives, museums, libraries...)	Public Sector/Services	Interest in promoting active citizenship		experience in working with young	France
15	Espace Jeunes de la mairie de Saint Jean de Luz	Media libraries, youth information desks	Public Sector/Services	Interest in enhancing youth work		experience in working with young	France
16	Cluster Pays Basque Digital	Associations (labor union, youth, leisure, etc...)	IT (Information Technology)	Interest in promoting active citizenship		expertise in project design	France
17	Cluster Euroxima	Associations (labor union, youth, leisure, etc...)	Engineering/Manufacturing	Interest in enhancing youth work		expertise in project design	France
18	Cluster Gossan	Associations (labor union, youth, leisure, etc...)	Leisure/Tourism	Interest in enhancing youth work		expertise in project design	France
19	Andere Nahia	Associations (labor union, youth, leisure, etc...)	Charity	Interest in enhancing youth work		experience in working with young	France
20	Aldudarrak bidet	Enterprises (single enterprises or trade associations)	Marketing/Digital Media	Interest in promoting active citizenship		expertise in project design	France
21	Lurzindia	Enterprises (single enterprises or trade associations)	Environment/Agriculture	Interest in enhancing youth work		experience in working with young	France
22	Synergies	Enterprises (single enterprises or trade associations)	Charity	Interest in promoting active citizenship			France
23	SCIPA	Enterprises (single enterprises or trade associations)	Charity	Interest in promoting active citizenship			France
24	Items Eurl	Enterprises (single enterprises or trade associations)	Construction/Property	Interest in promoting active citizenship			France
25	SCIC Eole	Enterprises (single enterprises or trade associations)	FMCG	Interest in promoting active citizenship			France
26	SCIC Otsokop	Enterprises (single enterprises or trade associations)	Retail	Interest in promoting active citizenship			France
27	Conseil de Développement du Pays Basque	Associations (labor union, youth, leisure, etc...)	Public Sector/Services	Interest in promoting active citizenship		expertise in project design	France
28	Lycée de Navarre (Garazi)	High schools	Teaching/Education	Interest in enhancing youth work		experience in working with young	France
29	OGEQ AEP HAZPARNE	High schools	Teaching/Education	Interest in enhancing youth work		experience in working with young	France
30	ETCHARRY FORMATION DÉVELOPPEMENT	Universities	Teaching/Education	Interest in enhancing youth work		experience in working with young	France
31	Lycée René Cassin	High schools	Teaching/Education	Interest in enhancing youth work		experience in working with young	France
32	Lycée Paul Bert	High schools	Teaching/Education	Interest in enhancing youth work		experience in working with young	France
33	Lycée Louis de Foix	High schools	Teaching/Education	Interest in enhancing youth work		experience in working with young	France
34	Ecole de la 2ème Chance des Pyrénées-Atlantiques	Associations (labor union, youth, leisure, etc...)	Teaching/Education	Interest in enhancing youth work		experience in working with young	France



Impegno e coinvolgimento della rete

Una volta creata la rete, bisogna assicurarsi di informarla nel modo giusto per mantenerla attiva e coinvolta. Alcuni punti/azioni importanti da prendere in considerazione per farlo sono:

Materiale informativo

Create materiali in grado di fornire informazioni sul progetto in modo chiaro e semplice, assicuratevi che ci siano tutti i riferimenti a siti web e piattaforme, e anche i contatti delle persone della vostra organizzazione. Create materiali con una linea visiva comune, in modo che siano coinvolgenti oltre che informativi.



Incontri (di gruppo o individuali)

Organizzare incontri con la rete e con i singoli attori della rete. Gli incontri con tutta la rete saranno momenti in cui si condivideranno informazioni importanti e aggiornamenti sul progetto, oltre a dare l'opportunità ai diversi attori di conoscersi e di essere consapevoli delle diverse personalità e competenze presenti nel gruppo.

Gli incontri one-to-one saranno utili per co-progettare con l'attore specifico le attività in cui è direttamente coinvolto, costituendo al contempo un momento per tenerlo impegnato nel progetto.



Follow-up e confronto costante

Il confronto costante e il follow-up sono la chiave. Prendetevi dei momenti per chiedere un feedback alla vostra rete e per condividere con loro i risultati di queste sessioni di feedback. È importante avere un punto di vista esterno sul progetto e la diversità di competenze della rete può giocare un ruolo fondamentale nel creare un maggiore impatto sul territorio.





Analisi del target

Chi sono i NEET che intendiamo coinvolgere nel nostro progetto? Quali sono le loro peculiarità e i loro bisogni specifici? Dove possiamo trovarli online e offline?

Queste domande sono fondamentali in questa prima fase del progetto: ci permetteranno di capire il nostro target specifico e come raggiungerlo e coinvolgerlo. La rete degli stakeholder può essere un utile alleato in questa analisi, in quanto può fornire una panoramica delle comunità con cui è in contatto.

Avere una panoramica dei NEET raggiungibili dalla nostra rete è fondamentale per capire quale linguaggio, quali canali e quali attività possiamo utilizzare per coinvolgerli in PEPPY.

Poiché la categoria dei NEET è molto ampia e comprende un gran numero di singolarità, l'analisi del nostro target specifico è fondamentale per essere efficaci sia nella comunicazione che nella progettazione delle attività del workshop.

Lavorare con i NEET significa lavorare con la diversità. Diversi background culturali ed educativi, diversi tipi di svantaggio, diverse motivazioni e storie che li hanno portati alla condizione di NEET.

Essere consapevoli di questi elementi consente una comunicazione più efficace. Definire il giusto tono di voce, il mood visivo e le piattaforme specifiche (sia online che offline) sarebbe impossibile senza conoscere il nostro target.

Questa analisi dovrebbe essere utilizzata anche per progettare attività specifiche per il workshop stesso. Warm up, attività di team building ma anche attività per l'emersione delle Soft Skills saranno più efficaci se create sulla base delle specificità del target. Qual è il livello di comprensione di un testo complesso? E il livello linguistico? Quali elementi possiamo introdurre per creare maggiore fiducia? Su quali elementi possiamo lavorare per coinvolgere maggiormente queste persone?

Per raccogliere queste informazioni sul nostro target, possiamo fare qualche intervista con la rete di stakeholder o organizzare un focus group con qualche rappresentante del nostro target di interesse.

Come fare: Sperimentazione

La rete creata durante la prima fase del progetto sarà fondamentale per dare il via alla sperimentazione. Gli stakeholder possono rappresentare un buon canale per trovare partecipanti, per diffondere informazioni sul progetto e per estendere la rete nelle proprie comunità.

Trovare i partecipanti

Trovare i partecipanti è una delle parti più impegnative per l'attuazione della sperimentazione. Per questo motivo è importante lavorare a diretto contatto con gli stakeholder attivi e rilevanti nel territorio di azione.

L'impegno sul territorio è importante da prendere in considerazione:

- + connettersi con le entità territoriali attive nel settore giovanile
- + coinvolgere la rete di stakeholder

Entrambi possono rappresentare un buon punto di contatto per trovare partecipanti e anche per avere una visione più complessa della realtà dei bisogni dei NEET nel territorio di azione.

È importante creare materiale informativo adeguato da utilizzare per promuovere il progetto sulla loro piattaforma web, sui canali sociali e negli spazi fisici.

La comunicazione online e offline è importante. Naturalmente il progetto ha bisogno di una piattaforma web e social dove trovare informazioni e farsi coinvolgere, ma anche la promozione nei luoghi fisici è importante. Partendo dalla scuola e dai centri giovanili, una buona idea è pensare a quali spazi possono essere utilizzati nel tempo libero dai giovani che potrebbero rientrare nel target del progetto. Avere del materiale informativo in questi punti può essere utile per trovare partecipanti che non sono necessariamente all'interno di una delle reti degli stakeholder.

Poiché il progetto metterà in pratica metodologie e principi di educazione non convenzionale, una buona idea per comunicare immediatamente l'approccio è quella di organizzare presentazioni del progetto in luoghi informali. Questi incontri dovrebbero essere utilizzati anche per creare un primo contatto con i potenziali partecipanti e per chiedere loro quali sono le loro esigenze, i dubbi e le aspettative sul programma. Ciò aiuterà i tutor e i coordinatori a spiegare meglio il progetto ai partecipanti e a progettare meglio l'agenda e le attività.

Alcune raccomandazioni per creare un coinvolgimento efficace con i potenziali partecipanti, che coinvolga in particolare

- + trovare momenti informali in cui presentare il progetto ma anche parlare delle loro esigenze/aspettative
- + trovare un luogo dinamico e stimolante dove organizzare gli incontri e farli sentire accolti

Anche il linguaggio è molto importante per far capire il tipo di progetto a cui ci si sta avvicinando. L'utilizzo di alcune parole chiave del progetto nella comunicazione è importante per far conoscere meglio ai potenziali partecipanti la metodologia e l'approccio di PEPPY.



Utilizzate un linguaggio coinvolgente, scegliendo parole chiave come: esperienza / progetto reale / conoscenza di sé. Assicuratevi che capiscano cosa significano e cercate di spiegare in che modo il progetto trasferirà queste parole in attività.

Organizzare la sperimentazione

Definire i progetti

Per coinvolgere i partecipanti dobbiamo fornire loro le informazioni generali sul progetto che realizzeranno durante il PEPPY Lab. Per farlo, dobbiamo definire il nostro comitato (uno degli stakeholder che abbiamo coinvolto) e l'argomento del progetto.

contattare le parti interessate per le proposte di progetto

Coinvolgete i vostri stakeholder chiedendo loro progetti rilevanti per la loro azienda/organizzazione. In questo modo i partecipanti potranno lavorare su progetti reali per persone reali, creando un maggiore impegno da entrambe le parti.

co-progettare con le parti interessate il workshop sul mood del progetto

Coinvolgeteli in alcune riunioni del Laboratorio. Questo permetterà agli studenti di entrare in contatto con veri professionisti e, allo stesso tempo, creerà un maggiore impegno e sostegno da parte delle parti interessate.

Tutor

I tutor saranno quelli a diretto contatto con i partecipanti. Non solo quelli che realizzeranno le attività con il coordinatore, ma anche quelli che seguiranno il rapporto diretto con i partecipanti e l'organizzazione del gruppo.

Per questo motivo è importante prepararli bene sugli strumenti e sulle metodologie, invece di creare un confronto costante di attività e approcci.

Alcune raccomandazioni:

- + organizzare una formazione per i tutor sulle metodologie e gli strumenti di PEPPY (guida, piattaforma, strumenti di progettazione dei servizi).
- + co-progettare con i tutor il laboratorio di soft skills e le attività di team building
- + chiedere un feedback costante

Agenda e spazi

Definire gli spazi, le date e i tempi in cui si svolgerà il PEPPY Lab aiuterà i possibili partecipanti ad avere un'idea più realistica del loro coinvolgimento.

Assicuratevi di seguire i partecipanti per assicurarvi che sappiano quando saranno i prossimi incontri e se hanno bisogno di strumenti/preparazione per attività specifiche.



Quando è possibile, cercate di essere flessibili con l'ordine del giorno per trovare momenti in cui la maggior parte dei partecipanti possa essere presente.

Trovare uno spazio dinamico e informale dove tenere i workshop, che favorisca il coinvolgimento dei partecipanti e crei la possibilità di momenti informali e di team building.

Implementazione dell'Hackathon nella Guida metodologica

Niente è più coinvolgente che lavorare sulle proprie idee. Per questo motivo un buon Hackathon può rappresentare un efficace strumento di coinvolgimento.

L'hackathon è una "maratona" per l'emersione delle idee. Partendo da una sfida (in questo caso lanciata dallo sponsor/cliente), il partecipante avrà a disposizione alcuni giorni per riflettere e sviluppare l'idea che sarà alla base del suo progetto e la soluzione alla sfida lanciata.

L'Hackathon è una metodologia che sarà utile anche per creare un gruppo più solido e un senso di appartenenza a questo gruppo. Creare un gruppo solido in questa fase sarà fondamentale per lavorare in modo più dinamico durante la fase di realizzazione del progetto del Lab. Alla fine dell'hackathon, i partecipanti avranno un'idea su cui lavorare che è stata il risultato di un'esperienza collettiva: tutti ne fanno parte e l'idea finale rappresenta le diverse personalità e anime che fanno parte del team.

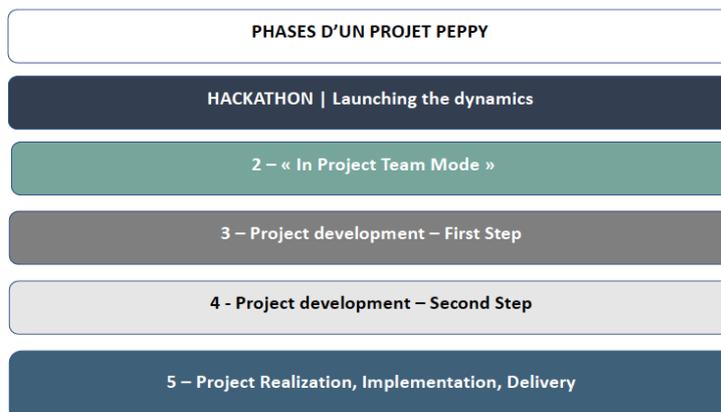
I coordinatori e i tutor svolgeranno un ruolo fondamentale nell'hackathon, facilitando questo processo attraverso diversi strumenti di service design. I tutor aiuteranno i partecipanti a riflettere più a fondo sulle loro idee, cercando di uscire dagli schemi e di raggiungere soluzioni innovative.

Gli strumenti che verranno utilizzati durante l'Hackathon sono aperti e flessibili e devono essere adattati alle esigenze dei partecipanti e alle sfide specifiche.

Abbiamo implementato l'Hackathon come parte della Guida metodologica PEPPY, tra gli esercizi IO4 (incentrati sulle soft skills) e la modalità di progetto (realizzazione dell'idea). Qui si possono trovare tutti gli strumenti e gli approcci.

La durata ideale dell'hackathon è di 3-4 giorni, ma può essere adattata e modificata in base alle diverse durate.

The steps of a PEPPY project



14

Attività di disseminazione

Le attività di disseminazione sono fondamentali in una prospettiva a lungo termine.

L'implementazione di attività di comunicazione online e offline è la chiave per promuovere i risultati e le conquiste del progetto a un pubblico più ampio e per trovare nuovi partecipanti e sponsor per le prossime edizioni del Laboratorio.

Diffusione online

Come abbiamo visto, la comunicazione è fondamentale nelle diverse fasi del progetto e deve essere messa in pratica con continuità.

Durante il Laboratorio è molto importante raccogliere materiale di comunicazione come foto e video e creare un archivio multimediale che possa essere utilizzato durante il periodo della sperimentazione per avere un racconto in diretta del Laboratorio ma anche come materiale promozionale per nuove edizioni del Laboratorio.

Creare interviste video o piccole pillole video per raccogliere le voci e le opinioni dei partecipanti sul Laboratorio e sulla loro esperienza è un potente mezzo di comunicazione, oltre che uno strumento per raccogliere feedback nelle diverse fasi del progetto. Coinvolgere i partecipanti nella produzione di questo tipo di materiali è ancora più efficace.

Diffusione offline

Se le attività di divulgazione online sono fondamentali per promuovere il progetto, le attività di divulgazione offline sono quelle che ci permettono di entrare in contatto con le persone coinvolte e di allargare il nostro pubblico.

L'organizzazione di eventi, sia per gli attori della rete e le loro reti sia per i giovani partecipanti, è uno strumento efficace per tenerli impegnati e per sviluppare ulteriormente i temi e gli obiettivi del progetto.



Per questo motivo, eventi come la presentazione del progetto o l'evento finale di disseminazione dovrebbero essere aperti a tutti e concepiti non solo come una vetrina dei risultati e delle realizzazioni del progetto, ma anche come un momento di discussione e confronto tra tutti gli attori.

Un'idea efficace è quella di inserire in questi eventi panel e interventi intorno ai temi del progetto (futuro, lavoro, essere giovani nel mondo del lavoro) con personalità rilevanti per i giovani e che possano coinvolgerli maggiormente nel proprio sviluppo e nei progetti futuri.



User Journey

Per sistematizzare e tenere conto degli strumenti utilizzati nelle diverse fasi della sperimentazione, abbiamo sviluppato due strumenti di analisi e monitoraggio.

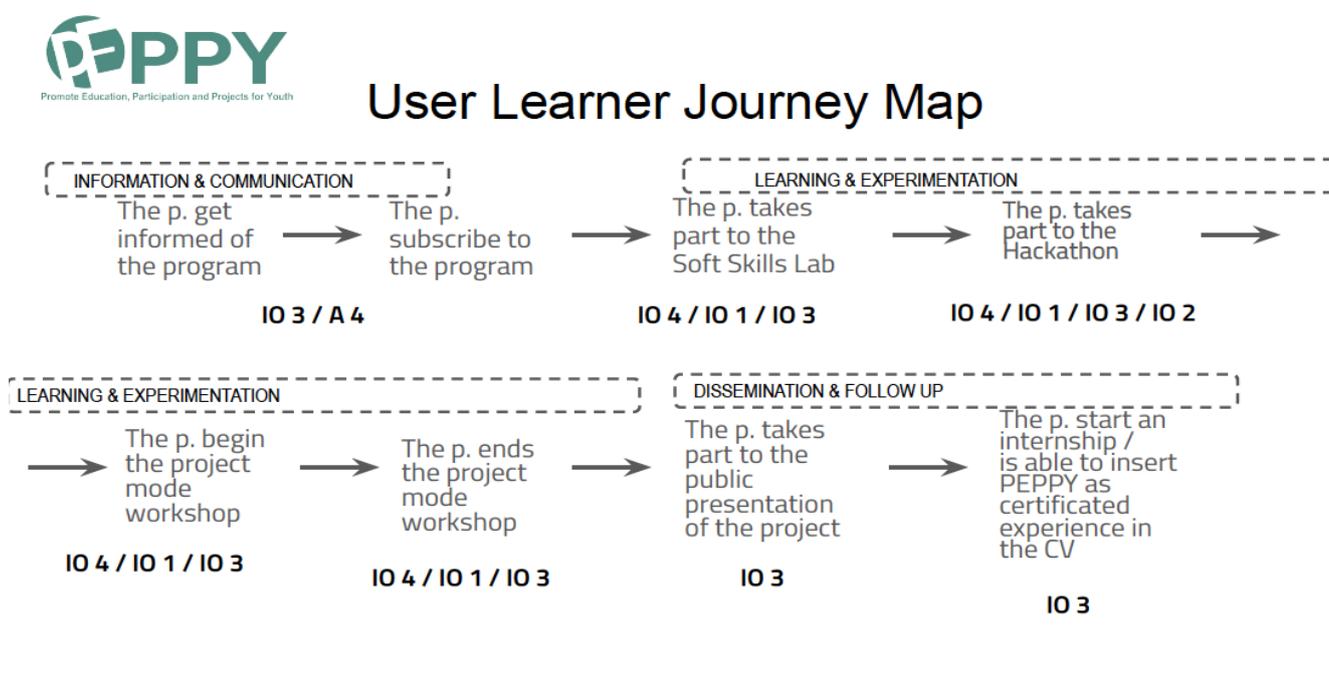
Mappa del percorso dell'utente

La User Journey Maps è un diagramma che illustra visivamente il flusso dei partecipanti attraverso le diverse fasi della sperimentazione.

Ci aiuta a capire quali sono i passi principali che il partecipante deve compiere per arrivare al punto finale e ci illustra quali output specifici di PEPPY vengono utilizzati. Questo ci permetterà di trovare facilmente riferimenti e strumenti per ogni fase.

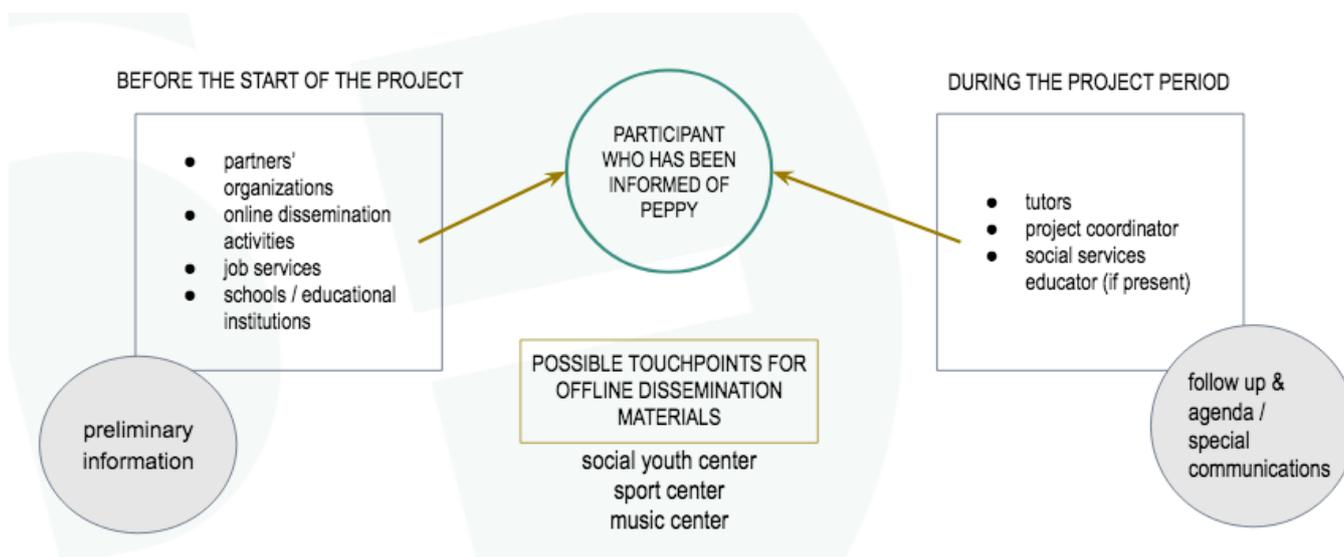
Lo strumento User Journey può essere applicato a diversi attori del progetto.

Ad esempio, potremmo disegnare il percorso dello sponsor o quello dei tutor. Questo è uno strumento utile che possiamo mettere in pratica ogni volta che abbiamo bisogno di chiarire l'azione specifica che dobbiamo mettere in pratica per coinvolgere e ingaggiare i protagonisti della sperimentazione.



Come i partecipanti vengono informati

Abbiamo sviluppato uno strumento per visualizzare come informare i partecipanti in ogni fase del progetto. Questo strumento è utile per tenere traccia delle diverse persone responsabili di fornire informazioni ai partecipanti. Ponendo il partecipante al centro del diagramma, possiamo trovare a sinistra gli attori responsabili della fornitura di informazioni preliminari e a destra gli attori responsabili di fornire informazioni durante il Laboratorio. La parte inferiore centrale del diagramma è dedicata ai touchpoint. I touchpoint possono essere i luoghi fisici in cui è possibile distribuire materiale offline per entrare in contatto con nuovi partecipanti non raggiunti dalla rete territoriale. I touchpoint possono essere anche piattaforme online: piattaforma web, canale social, mailing list che sono interessanti per il nostro target.





Sul campo: esperienze in diversi paesi e contesti

La possibilità di sperimentare il PEPPY WORKSHOP in diversi Paesi e su diversi NEET ci ha permesso di sviluppare un ampio quadro dei punti di forza, dei punti deboli e delle migliori pratiche della sua attuazione.

Questi insegnamenti sono stati costantemente condivisi tra i partner durante la sperimentazione ed è stato interessante vederli cambiare leggermente in base ai diversi gruppi target specifici.

Abbiamo anche potuto sperimentare l'influenza dei diversi stakeholder e delle reti sui risultati del progetto, creando un'ampia riflessione sull'impegno degli sponsor.



Sperimentazione francese (ANTIC)

Qual era il vostro gruppo target specifico?

- Priorità: NEET
- Secondaria: studenti in difficoltà, studenti che abbandonano, giovani in fase di transizione o di riorientamento, giovani con disabilità

Quale strategia avete utilizzato per coinvolgerli:

Attività di comunicazione

L'Antic Pays Basque non lavora direttamente con il pubblico giovanile e abbiamo scelto **di lavorare attraverso strutture a staffetta**, in modo che possano essere prescrittori nei confronti del pubblico di riferimento: il centro per l'impiego, la Mission Locale Pays Basque, le Plateformes de Suivi et d'Appui aux Décrocheurs (PSAD), il Service Civique (Servizio Civico), il Service d'Orientation et d'Insertion Professionnelle (SCUIO-IP) (Servizio di Orientamento e Inserimento Professionale) dell'Università e i servizi per i giovani dei municipi.

Strumenti / incontri :

Abbiamo organizzato incontri per presentare il progetto PEPPY ai candidati che ci sono stati inviati dalle organizzazioni partner. Questi incontri si sono svolti in luoghi professionali, lontani da luoghi istituzionali considerati non adatti ad un pubblico a rischio drop-out.

Abbiamo organizzato gli incontri alla fine della mattinata in modo che potessero essere seguiti da un pasto a base di pizza per prolungare gli scambi.

L'obiettivo era valutare la disponibilità e la motivazione dei giovani, ma soprattutto come PEPPY potesse adattarsi ai loro progetti, ai loro desideri e alla loro situazione scolastica o professionale.

I progetti

Affinché il PEPPY fosse attraente, abbiamo scelto di creare un panel di progetti da proporre ai giovani.

Abbiamo puntato su progetti molto concreti, che hanno senso in termini di utilità per i gruppi vulnerabili, sviluppo sostenibile o servizio pubblico.

Abbiamo anche dato ai giovani la possibilità di proporre il proprio progetto. Anche se non avevano idee specifiche, diversi giovani ci hanno chiesto di lavorare su progetti "digitali" e abbiamo cercato progetti in questo senso.



Come li avete tenuti impegnati durante la sperimentazione

Abbiamo strategie di supporto per venire incontro ai bisogni specifici dei partecipanti:

- Adattamento dei giorni di lavoro faccia a faccia in base agli orari degli autobus
- Tenendo conto di una giornata dedicata agli incontri personali, ogni venerdì, per un partecipante con disabilità.
- Abbiamo prelevato e accompagnato un giovane a casa sua durante uno sciopero degli autobus.

All'inizio dell'Hackathon, diverse "strategie" hanno permesso ai giovani di acquisire fiducia e di entrare nell'avventura PEPPY:

- Un benvenuto con caffè e pasticcini
- Gli strumenti di O4 e Persona hanno permesso un'introduzione agevole e un rafforzamento della fiducia dei giovani da parte del team di tutor.

Nelle prime fasi di attuazione del progetto:

- È stata organizzata una giornata di immersione presso le sedi degli sponsor per aiutare i giovani a comprendere i loro problemi e il loro ambiente di lavoro. Questa giornata è stata facilitata dai tutor.

Durante il progetto i tutor hanno organizzato/realizzato:

- Assistenza regolare faccia a faccia
- Tempo in autonomia con messa a disposizione di un ambiente di lavoro (sala dedicata, videoproiettore, carta, prese di corrente)
- Follow-up a distanza tramite lo strumento Teams Chat
- Messaggi di testo (SMS) personalizzati per problemi personali
- Incontri regolari con gli sponsor (follow-up o consegna dei deliverable), sia faccia a faccia che a distanza, sempre accompagnati da un tutor

E un lavoro di tutoraggio "classico" (divisione delle responsabilità e dei compiti da svolgere, incoraggiamento, disponibilità continua del team di tutor (Manu, Laurent, Patrick), promemoria delle scadenze).

Gli sponsor

Come trovarli?

Abbiamo seguito diverse strade, rivolgendoci a organizzazioni più sensibili alle situazioni di fragilità di questi giovani in difficoltà.

Il primo è stato quello delle aziende cooperative della nostra zona. Questa strada si è rivelata di scarsa rilevanza perché non hanno visto spontaneamente quali materie potevano affidare ai giovani (un approccio molto insolito). Inoltre, trattandosi di piccole aziende, poco disponibili e molto impegnate, non si sono prese il tempo di approfondire la questione.

Ci siamo quindi rivolti alle autorità locali. Si è trattato di un approccio molto migliore perché, da un lato, i progetti che realizzano sono di interesse generale, cosa che piace ai giovani; dall'altro, sono spesso entusiasti di affidare loro dei progetti per mancanza di risorse interne, ma anche perché sono convinti che si debba puntare sui giovani.

Ci siamo rivolti anche al settore sociale e medico-sociale. Queste organizzazioni sono consapevoli delle difficoltà dei giovani e li accompagnano anche direttamente. Inoltre, sono anche carenti di risorse interne e vedono l'aiuto provvidenziale che un gruppo di giovani motivati può portare.

Infine, anche le aziende e le organizzazioni che si occupano di transizione ecologica e ambiente sono ottimi fornitori di progetti per i giovani. Sono felici di trasmettere il loro impegno alle nuove generazioni, ma offrono anche progetti motivanti per i candidati PEPPY.

Come formalizzare i progetti con loro?

Le schede di progetto proposte dall'IUT di Bayonne sono state molto utili per inquadrare la domanda dei giovani. Tuttavia, spettava ai tutor compilarle perché spesso gli sponsor non avevano il tempo di farlo, proponevano un'idea per un progetto che poi dovevano elaborare con loro.

Abbiamo chiarito a tutti che i risultati non erano garantiti e loro ne erano pienamente consapevoli. Tuttavia, dopo l'analisi della fase della domanda e poco prima di sviluppare il progetto, avremmo potuto proporre agli sponsor un documento obiettivo che descrivesse con precisione i risultati che i giovani si sarebbero impegnati a raggiungere.

Come si possono mobilitare per essere a disposizione dei giovani?

È essenziale, al momento della stesura delle schede di progetto e della loro presentazione ai giovani, prevedere un tempo di discussione. Questi si svolgono principalmente all'inizio del progetto, sia perché i giovani comprendano la richiesta, sia perché possano immergersi nell'ambiente dello sponsor, nei suoi vincoli e nella realtà del campo.

Il sostegno dei tutor, che incoraggiano i giovani a documentare, riassumere e scrivere questi scambi, fa sì che gli sponsor vengano contattati meno facilmente.

In alcuni casi, anche il rafforzamento dell'impegno degli sponsor attraverso azioni di comunicazione avviate dai tutor può influenzare la loro disponibilità.



In che modo il lavoro dei giovani può essere valorizzato da loro?

In primo luogo, fungendo da interfaccia tra i giovani e gli sponsor. Poiché questi ultimi sono talvolta riservati e i primi hanno fretta, il contributo dei tutor assume tutta la sua dimensione:

- Guidando i giovani in modo che arrivino al punto e mantenendoli in carreggiata rispetto gli obiettivi da raggiungere;
- Informando regolarmente e in modo trasparente gli sponsor sui progressi e sulle difficoltà incontrate dai giovani.

Questo lavoro non farà altro che rendere la fase di feedback più preziosa per tutti i partecipanti. I tutor dovrebbero anche assicurarsi che ci sia un momento di convivialità dopo l'evento di feedback per rafforzare ulteriormente i legami che sono stati creati.

Come garantire la continuità dopo il rientro dei giovani?

Indipendentemente dal fatto che il progetto dei giovani sia stato completato o meno, è essenziale che i tutor spingano i giovani a documentare il loro lavoro, in modo che l'impegno dello sponsor possa essere valutato almeno nel caso in cui il progetto non venga completato.

Inoltre, fissare l'ultimo giorno del progetto di sostegno ai giovani come presentazione del risultato finale è pericoloso perché quando lo sponsor si appropria dei risultati, ci sono sempre cose da correggere. Questo è quello che è successo a noi e abbiamo trovato molto difficile rimettere in carreggiata i giovani in quel momento.

Infine, i tutor devono essere consapevoli che gli sponsor potrebbero rivolgersi a loro una volta concluso il progetto con i giovani. Anche se non possono garantire l'esito di un progetto, devono essere disponibili per evitare di generare frustrazione e aiutarli a garantire la continuità del progetto.



Condizioni materiali della sperimentazione

In quali tipi di luoghi si è svolta la sperimentazione?

Presso l'ANTIC, due sale riunioni sono state dedicate ai due gruppi di giovani. Queste sale potevano essere utilizzate come un unico ambiente per i lavori di gruppo supervisionati dai tutor.

I giovani potevano venire quando volevano durante la sperimentazione, per lavorare autonomamente da soli o in gruppo.

Che tipo di attrezzature sono state messe a disposizione dei giovani?

7 degli 8 giovani avevano il proprio computer portatile. Tutti avevano il proprio smartphone.

L'ANTIC ha fornito loro un videoproiettore, una webcam, carta e ciabatte elettriche.

Per il pranzo, i giovani hanno potuto utilizzare un forno a microonde e hanno avuto accesso a un'area per il pranzo.

Cosa fare dopo la sperimentazione PEPPY?

La sperimentazione del PEPPY dovrebbe essere dedicata per due terzi del tempo alla realizzazione della sfida/progetto e per un terzo alla preparazione del proseguimento del PEPPY. Questo consentirebbe di:

- Adattare alcuni dei deliverable del progetto per lo sponsor
- Lavorare sulle competenze acquisite
- Lavorare al progetto professionale

Questo è possibile solo se la sperimentazione dura almeno 4 mesi per dare ai giovani il tempo di completare la sfida.



Sintesi

Punti di forza (ciò che ha funzionato bene, le migliori pratiche utilizzate)

- Una metodologia efficace/adequata per gli istituti di istruzione superiore che desiderano rimotivare i propri studenti a rischio di abbandono.
- Portare i giovani fuori dal contesto istituzionale
- Lavorare con più tutor per garantire la continuità del supporto.
- Dare la possibilità di scegliere tra diversi progetti piuttosto che imporre il tema
- Insistere sulla pianificazione del progetto
- Prevedere un tempo per la scoperta e le visite sul campo con i giovani presso la sede dello sponsor
- Un mix di pubblico e un'interculturalità che ha preso forma all'interno dei gruppi di giovani. Ciò è stato particolarmente favorito dalle sequenze iniziali, come ad esempio il laboratorio "persona".

Punti critici (difficoltà, cosa non ha funzionato)

- Le strategie di mobilitazione dei giovani e degli attori legati alla gioventù, in particolare per integrare PEPPY nelle dinamiche esistenti (Pôle Emploi, Mission Locale) di sostegno ai giovani.
- Una volta terminato il progetto, i giovani non hanno voluto continuare a riflettere sul loro progetto professionale nell'ambito del PEPPY.
- Non abbiamo previsto a sufficienza le difficoltà degli sponsor nello sfruttare i risultati dei progetti una volta terminato il lavoro dei giovani.

Punti interrogativi

- I tutor non dovrebbero essere insegnanti "abituali", altrimenti i giovani si mettono immediatamente nella posizione di aspettare che l'adulto dia la soluzione.
- È inutile suggerire ai giovani in difficoltà di portare il proprio progetto, non ne hanno o non vogliono svelarlo.

Sperimentazione francese (IUT)

Qual era il vostro gruppo target specifico?

Studenti in difficoltà e giovani appena diplomati che si trovano in una situazione di insuccesso negli studi per mancanza di motivazione, problemi di impegno negli studi o errori di orientamento. Si tratta di un problema molto importante nei Paesi Baschi, che notoriamente in Aquitania vedono molti giovani abbandonare gli studi tra i 18 e i 20 anni.

Quale strategia avete utilizzato per coinvolgerli:

Attività di comunicazione

In IUT, abbiamo comunicato via e-mail all'interno del Service d'Orientation et d'Insertion Professionnelle (SCUIO-IP) dell'Università di Pau. Abbiamo comunicato attraverso la nostra rete professionale LinkedIn, la nostra rete di alumni.

Abbiamo anche comunicato via e-mail con gli studenti che intendevano abbandonare o che si trovavano in difficoltà durante il loro percorso formativo all'Università.

Strumenti / incontri :

Abbiamo organizzato incontri per presentare a tutti il progetto PEPPY.

Abbiamo dato ai giovani la possibilità di proporre il proprio progetto. Anche se non avevano idee specifiche, diversi giovani ci hanno chiesto di lavorare su progetti "digitali" e abbiamo cercato progetti in questo senso.

Come li avete tenuti impegnati durante la sperimentazione

Abbiamo strategie di supporto per venire incontro ai bisogni specifici dei partecipanti:

- Adattamento dei giorni di lavoro faccia a faccia in base agli orari degli autobus
- All'inizio dell'Hackathon, diverse "strategie" hanno permesso ai giovani di acquisire fiducia e di partecipare all'avventura PEPPY.
- Gli strumenti di O4 e Persona hanno permesso un'introduzione agevole e un rafforzamento della fiducia dei giovani da parte del team di tutor.

Durante il progetto i tutor hanno organizzato/realizzato:

- Assistenza regolare faccia a faccia
- Ordine del giorno della riunione prima di incontrarli
- Tempo in autonomia con messa a disposizione di un ambiente di lavoro (stanza dedicata, carta, prese di corrente)
- Follow-up a distanza tramite lo strumento Teams Chat

E un lavoro di tutoraggio "classico" (divisione delle responsabilità per i compiti da svolgere, incoraggiamento, disponibilità continua del team di tutor (Marta, Thierry, Patrick), promemoria delle scadenze).



Gli sponsor

Per la nostra seconda sperimentazione in IUT, non abbiamo avuto bisogno di sponsor perché i due gruppi avevano il loro progetto digitale.

Condizioni materiali della sperimentazione

In quali tipi di luoghi si è svolta la sperimentazione?

Presso lo IUT, due aule sono state dedicate ai due gruppi di giovani. Queste aule potevano essere utilizzate come un unico ambiente per il tempo di raggruppamento supervisionato dai tutor.

I giovani potevano venire quando volevano durante la sperimentazione, per lavorare autonomamente da soli o in gruppo.

Che tipo di attrezzature sono state messe a disposizione dei giovani?

8 giovani avevano il proprio computer portatile. Tutti avevano il proprio smartphone.

Lo IUT ha fornito loro un videoproiettore, una webcam, carta e ciabatte elettriche.

Per il pranzo, i giovani hanno potuto utilizzare un forno a microonde e hanno avuto accesso a un'area per il pranzo.

Cosa fare dopo la sperimentazione PEPPY e PEPPY PROJET?

Applicazione della metodologia al posizionamento degli studenti (in difficoltà o meno) all'inizio della formazione.

È stato deciso che il prossimo anno 2023-2024 allo IUT tutti gli studenti di BUT IT (Bachelor Universitaire de Technologie) beneficeranno dell'approccio PEPPY (circa 80 studenti).

Verrà presa un'iniziativa per informare ulteriormente gli altri dipartimenti al fine di implementare l'approccio PEPPY in tutto lo IUT con applicazioni concrete:

- 1- Sui progetti/sfide proposti all'inizio della formazione
- 2- Sul follow-up degli studenti in difficoltà (tutti i dipartimenti insieme) che desiderano riorientarsi l'anno successivo e che approfitteranno della fine dell'anno in corso per rispondere a sfide multidisciplinari sfruttando la tecnologia digitale.
- 3- Accompagnare gli studenti laureati ma non ancora occupati, in modo che il coinvolgimento in una sfida consenta loro di rimanere all'IUT per acquisire fiducia (e talvolta competenze) per dimostrare a se stessi e agli sponsor di avere il loro posto in un'azienda.

Sintesi

Punti di forza (ciò che ha funzionato bene, le migliori pratiche utilizzate)

- Abbiamo avuto un ottimo riscontro da parte dei giovani per quanto riguarda la sperimentazione e un buon riscontro per quanto riguarda l'impegno nelle sfide.
- Se le fasi di definizione del progetto da intraprendere e di costituzione del gruppo di progetto avessero potuto svolgersi in un periodo sufficientemente distanziato per favorire la creatività e le dinamiche di gruppo, la realizzazione del progetto avrebbe meritato più di un mese di lavoro. Tuttavia, i giovani erano molto motivati, indipendentemente dal loro livello di competenza, erano molto responsabili e sono comunque riusciti a produrre un lavoro di alta qualità. La costituzione del gruppo e la realizzazione di questo progetto imprenditoriale hanno permesso di cambiare la percezione che il gruppo aveva di ciascun individuo, così come la percezione che ciascuno aveva di se stesso.
- All'inizio della formazione universitaria per i giovani che hanno difficoltà a iscriversi alla formazione, per mancanza di motivazione o di proiezione: le sfide PEPPY sono quindi modi per (ri)dare significato e fiducia, quindi per dare loro il desiderio di investire nell'apprendimento mirato durante la loro formazione.
- Quando i giovani abbandonano davvero l'università per potersi proiettare verso nuovi progetti, siano essi professionali o personali, il fatto di aver sperimentato il PEPPY servirà sempre (dimostrazione della sua capacità di rispondere alle richieste degli sponsor e quindi di cercare lavoro)

Punti critici (difficoltà, cosa non ha funzionato)

- Durante la prima sessione dell'hackaton, un giovane ha visto Thierry come un insegnante e non come un tutor ed era come frustrato, ma dopo la seconda ora, quando ha visto quale poteva essere l'obiettivo del progetto peppy, era più fiducioso e "collaborativo". Per Marta e Patrick non c'era questo contesto.
- La strategia dell'hackathon sembrava buona, ma vediamo sul campo che è difficile mobilitare i giovani per 3 giorni interi per realizzarla. È complicato sincronizzare i loro orari con questa pratica piuttosto intensa.
- A volte i giovani hanno perso la motivazione per impegnarsi nel progetto.
- I giovani si sono dimostrati generalmente molto interessati alle prime fasi del progetto PEPPY. Durante queste fasi, hanno potuto conoscersi meglio, sviluppare la loro creatività e conoscere i facilitatori. Forse i giovani all'inizio non vedevano e non capivano la direzione del nostro progetto. Tuttavia, non capivano davvero dove volevamo portarli con PEPPY e non vedevano il senso dei passi da seguire.
- Hanno anche avuto difficoltà a organizzarsi, a distribuire i ruoli e a pianificare le attività da produrre. Nel complesso, la metodologia è interessante e può contribuire a una migliore progressione dei giovani in termini di competenze digitali, creative e imprenditoriali. La metodologia dovrebbe essere semplificata e abbreviata in modo che tutti possano utilizzarla più facilmente.

Punti interrogativi

- I tutor non dovrebbero essere insegnanti abituali, altrimenti i giovani si mettono immediatamente nella posizione di aspettare che l'adulto dia la soluzione.
- È motivante per i giovani avere un proprio progetto.
- La diversa postura come tutor (insegnante o meno)

Sperimentazione italiana (GioNet)

Qual era il vostro gruppo target specifico?

Giovani NEET usciti dal sistema di istruzione e formazione professionale con diverse tipologie di svantaggio (sociali, culturali, fisici).

Quale strategia avete utilizzato per coinvolgerli:

Attività di comunicazione

GIONET ha collaborato con gli istituti di formazione professionale e i servizi territoriali per raggiungere i NEET. Abbiamo organizzato alcuni incontri con educatori e professionisti degli istituti di formazione professionale e dei servizi per l'impiego per informarli sul progetto e fornire loro tutte le informazioni necessarie per trovare partecipanti al PEPPY Lab.

Le piattaforme sociali e web di GIONET sono state utilizzate anche per promuovere il progetto, oltre che per comunicare le attività in corso durante il periodo del workshop.

Strumenti / incontri :

Innanzitutto, è stata creata una serie di materiali di comunicazione e informativi, composti da volantini (sia per la versione online che offline), post (copy + grafica) per le piattaforme dei social media e articoli da pubblicare sulle piattaforme web. Abbiamo poi distribuito questi materiali agli educatori e alle scuole di formazione professionale, ai servizi territoriali e del lavoro affinché li diffondessero attraverso le loro reti.

Abbiamo organizzato un incontro con i potenziali partecipanti per fornire loro informazioni sul laboratorio. Questo incontro è stato anche l'occasione per entrare in contatto con i giovani e chiedere loro di condividere le loro esigenze e i loro dubbi, al fine di creare attività più coerenti e pertinenti per il Laboratorio. Abbiamo scelto uno spazio informale e all'aperto per questo incontro, in modo da mettere a proprio agio i partecipanti.

Il progetto

Il progetto che abbiamo proposto per PEPPY Lab è stato co-progettato in collaborazione con Kilowatt, una cooperativa sociale che gestisce uno spazio rigenerato (Le Serre dei Giardini Margherita) nel più grande parco urbano di Bologna.

La sfida che i giovani hanno dovuto affrontare è stata: "come possiamo ripensare il sistema di riciclaggio de Le Serre per far sì che più persone lo facciano correttamente?"

Come li avete tenuti impegnati durante la sperimentazione

Abbiamo strategie di supporto per venire incontro ai bisogni specifici dei partecipanti:

- Warm up ed esercizi di team building per creare connessione e fiducia con i partecipanti.
- Comunicazione costante attraverso il gruppo Whatsapp
- Comunicazione individuale con i partecipanti

All'inizio dell'Hackathon, diverse "strategie" hanno permesso ai giovani di acquisire fiducia e di entrare nell'avventura PEPPY:

- Ai partecipanti è stato offerto un pranzo comune nel ristorante de Le Serre.
- I warmup sono stati progettati sulla base degli interessi e delle inclinazioni dei giovani.

Nelle prime fasi di attuazione del progetto:

- Intervista individuale sulle aspettative dei giovani nei confronti del Laboratorio

Durante il progetto i tutor hanno organizzato/realizzato:

- Assistenza regolare faccia a faccia
- Informazioni costanti sui dettagli logistici nel gruppo Whatsapp
- Messaggi di testo (SMS) personalizzati per problemi personali
- Riunioni regolari con il comitato e incontri specifici con diversi professionisti.
- Sessioni di auto-riflessione e feedback in corso

Gli sponsor

Come trovarli?

Per trovare lo sponsor, è bene partire dalle aziende/cooperative sociali/organizzazioni mappate durante la prima fase del progetto. Includerli fin dall'inizio nella rete territoriale di PEPPY è un elemento chiave per mantenerli impegnati e coinvolti nel progetto.

Come formalizzare i progetti con loro?

La chiave è la co-progettazione e il confronto con i partecipanti. Per creare un progetto che sia rilevante per lo sponsor con cui stiamo lavorando, dobbiamo partire dai suoi bisogni e interessi. Riflettete con loro su alcune delle loro sfide interne: quali possono essere risolte dai giovani?

Potete quindi iniziare a progettare l'agenda e le attività intorno a questa sfida.

Come si possono mobilitare per essere a disposizione dei giovani?

Durante la co-progettazione, è importante capire quali professionisti potrebbero essere disponibili a tenere alcuni degli incontri. La loro presenza e le loro conoscenze saranno fondamentali per i giovani per creare un progetto più coerente ma anche per avere la possibilità di entrare in contatto con veri professionisti, nuovi lavori e nuove competenze.

Stabilite la data e l'ora in cui questi professionisti saranno disponibili e inseriteli nell'agenda ufficiale, cercando di dare continuità e coerenza al percorso del Laboratorio.

Includeteli anche nelle sessioni di feedback, nelle riunioni di aggiornamento e, naturalmente, nell'evento finale.

In che modo il lavoro dei giovani può essere valorizzato da loro?

Il feedback costante di diversi professionisti che lavorano per questo sponsor è fondamentale per dare ai giovani motivazione e validazione. La presenza dello sponsor alla presentazione del progetto finale è anche la chiave per creare una convalida tra i partecipanti.

Quando è possibile, l'implementazione reale del prototipo creato dal giovane sarebbe la più grande convalida.

Come garantire la continuità dopo il rientro dei giovani?

La continuità può essere garantita attraverso alcune attività di follow-up, che potrebbero includere la promozione e la facilitazione delle possibilità di stage.

Condizioni materiali della sperimentazione

In quali tipi di luoghi si è svolta la sperimentazione?

Il laboratorio si è svolto presso *Le Serre dei Giardini Margherita*. I giovani partecipanti hanno avuto la possibilità di lavorare nello spazio per il quale stavano realizzando il progetto. Questo li ha aiutati a sentirsi più legati al progetto e ad avere un confronto costante con il committente/sponsor.

Che tipo di attrezzature sono state messe a disposizione dei giovani?

GIONET ha fornito tutto il materiale necessario per lavorare alle diverse attività: fogli, pennarelli, post-it, copie stampate dello strumento. GIONET ha anche fornito il materiale necessario per costruire il prototipo progettato dai partecipanti.

Cosa fare dopo la sperimentazione PEPPY?

Per creare un follow-up coerente per i partecipanti, GIONET ha coinvolto i servizi territoriali del lavoro.

In particolare, abbiamo facilitato ai giovani partecipanti l'accesso a Garanzia Giovani, un fondo regionale che mira a promuovere i tirocini per i NEET.

In collaborazione con l'ufficio dei servizi per il lavoro dedicato ai giovani, abbiamo dedicato un po' di tempo a ripercorrere passo dopo passo il processo di candidatura e abbiamo seguito i giovani partecipanti nell'espletamento di tutti i diversi passaggi necessari per candidarsi al fondo e trovare uno stage interessante.



Sintesi

Punti di forza (ciò che ha funzionato bene, le migliori pratiche utilizzate)

- Una metodologia flessibile, aperta alle peculiarità degli specifici partecipanti
- Portare i giovani fuori dal contesto istituzionale
- Collaborare con i tutor per garantire la continuità del supporto
- Creare incontri con professionisti su argomenti specifici
- Attività esperienziali

Punti critici (difficoltà, cosa non ha funzionato)

- Dare una visione chiara degli obiettivi a lungo termine di PEPPY ai partecipanti prima del Laboratorio.
- Garantire la continuità della partecipazione dei giovani alle riunioni
- Creare una comunicazione coesa tra tutti gli attori coinvolti nel reclutamento dei partecipanti.

Punti interrogativi

- Gli strumenti e le attività devono essere adattati in base al livello di conoscenza/consapevolezza e alla lingua dei partecipanti.
- Per creare un coinvolgimento efficace dei partecipanti, è necessario assicurarsi che la rete di stakeholder responsabili del coinvolgimento abbia un'idea chiara della struttura e degli obiettivi di PEPPY.
- È inutile suggerire ai giovani in difficoltà di portare il proprio progetto, non ne hanno o non vogliono svelarlo.

Sperimentazione italiana (UNIBO)

Qual era il vostro gruppo target specifico?

Studenti Unibo del terzo anno del Dipartimento di Scienze dell'Educazione che hanno difficoltà da e dopo la pandemia o studenti che rischiano l'abbandono per diverse motivazioni.

Quale strategia avete utilizzato per coinvolgerli:

Attività di comunicazione

Oltre ai canali PEPPY, il workshop è stato promosso attraverso i canali ufficiali dell'università (online e offline). I professori coinvolti nel progetto hanno promosso il workshop anche nelle loro classi e hanno selezionato alcuni studenti che potevano rientrare nel profilo dei partecipanti, proponendo loro direttamente il progetto.

Strumenti / incontri :

Prima di tutto, è stata creata una serie di materiali di comunicazione e informativi, composta da volantini (sia per la versione online che offline), post (copy + grafica) per le piattaforme dei social media e articoli da pubblicare sulle piattaforme web. Abbiamo poi distribuito questi materiali all'interno dell'università.

Abbiamo organizzato un incontro con i potenziali partecipanti per fornire loro informazioni sul workshop.

Il progetto

Come creare un collegamento innovativo tra il sito web del Dipartimento e gli spazi dell'Università, creando una piattaforma più coinvolgente per gli studenti.

Come li avete tenuti impegnati durante la sperimentazione

Abbiamo strategie di supporto per venire incontro ai bisogni specifici dei partecipanti:

- Warm up ed esercizi di team building per creare connessione e fiducia con i partecipanti.
- Comunicazione costante attraverso il gruppo Whatsapp
- Comunicazione individuale con i partecipanti

All'inizio dell'Hackathon, diverse "strategie" hanno permesso ai giovani di acquisire fiducia e di entrare nell'avventura PEPPY:

- Dialogo sulle aspettative dei partecipanti al workshop e sulle difficoltà incontrate durante il loro percorso all'interno dell'università.
- I warmup sono stati progettati sulla base degli interessi e delle inclinazioni dei giovani.



Nelle prime fasi di attuazione del progetto:

- Intervista individuale sulle aspettative dei giovani nei confronti del Laboratorio

Durante il progetto i tutor hanno organizzato/realizzato:

- Assistenza regolare faccia a faccia
- Informazioni costanti sui dettagli logistici nel gruppo Whatsapp
- Sessioni di auto-riflessione e feedback

Gli sponsor

Come trovarli?

Lo sponsor principale della sperimentazione è stata l'Università, che si è impegnata direttamente e ha fornito la possibilità di ottenere crediti attraverso il programma PEPPY. I crediti acquisiti dai partecipanti possono essere spesi nei loro programmi di studio. L'università ha anche fornito la sfida su cui i partecipanti dovevano lavorare e gli spazi per la sperimentazione.

Come formalizzare i progetti con loro?

L'Università ha svolto un ruolo fondamentale nell'istituzionalizzazione del progetto, che è stato inserito nella proposta didattica del corso come attività aggiuntiva al percorso di studi. Sono stati organizzati diversi incontri per creare una sinergia tra il docente, il tirocinio di studio, la segreteria e il Dipartimento. Il progetto ha attraversato tutti i processi istituzionali necessari a formalizzarlo come attività del corso di studio.

In che modo il lavoro dei giovani può essere valorizzato da loro?

L'interesse dell'università e di alcune figure istituzionali per il progetto e l'impegno a prenderlo in considerazione come opzione concreta per lo sviluppo dei servizi universitari.

Il lavoro sarà pubblicato sul canale ufficiale dell'università e utilizzato come esempio e caso di studio per eventuali edizioni future.

Come garantire la continuità dopo il rientro dei giovani?

La continuità può essere garantita attraverso alcune attività di follow-up, che potrebbero includere la promozione di nuove edizioni del workshop e l'inclusione dei partecipanti come tutor delle nuove edizioni.



Condizioni materiali della sperimentazione

In quali tipi di luoghi si è svolta la sperimentazione?

La sperimentazione si è svolta negli spazi dell'università, utilizzati in modo più informale del solito.

Che tipo di attrezzature sono state messe a disposizione dei giovani?

L'università ha fornito materiali offline e online durante il laboratorio.

Cosa fare dopo la sperimentazione PEPPY?

Al fine di creare un follow-up coerente per i partecipanti, UNIBO ha coinvolto figure istituzionali come il presidente del Dipartimento nella presentazione finale del progetto.

Durante la presentazione finale del progetto, un'altra classe del corso è stata coinvolta nelle domande e risposte e i partecipanti hanno potuto discutere del progetto e del workshop in generale con i loro compagni.

Sintesi

Punti di forza (ciò che ha funzionato bene, le migliori pratiche utilizzate)

- Una metodologia flessibile, aperta alle peculiarità degli specifici partecipanti
- Uso informale di spazi dell'università solitamente considerati molto formali.
- Collaborare con i tutor per garantire la continuità del supporto
- Attività esperienziali
- Attività di team building

Punti critici (difficoltà, cosa non ha funzionato)

- Scarso coinvolgimento del corpo e conseguente ridotta attivazione motoria;
- Non c'è abbastanza spazio per condividere le impressioni sulle attività.
- Non c'è tempo a sufficienza per coinvolgere davvero i giovani nel progetto

Punti interrogativi

- Gli strumenti e le attività devono essere adattati in base al livello di conoscenza/consapevolezza e alla lingua dei partecipanti.
- È inutile suggerire ai giovani in difficoltà di portare il proprio progetto, non ne hanno o non vogliono svelarlo.
- Gli esercizi della Guida alla formazione sono troppo "pesanti" per alcuni partecipanti e li bloccano nella condivisione delle risposte richieste.

Sperimentazione a Cipro (UNIC)

Qual era il vostro gruppo target specifico?

I partecipanti al progetto PEPPY erano studenti di formazione professionale che avevano frequentato corsi di ospitalità per 1 o 2 anni, ma che incontravano ostacoli nel proseguire gli studi. Questa iniziativa ha offerto ai giovani studenti la possibilità di entrare in contatto diretto con l'industria e di migliorare le proprie capacità imprenditoriali. Dei 19 studenti che hanno completato il programma, l'80% ha scelto di proseguire gli studi, mentre il restante 20% si è assicurato un impiego nel settore.

Quale strategia avete utilizzato per coinvolgerli:

Attività di comunicazione

Può essere piuttosto impegnativo coinvolgere i discenti e incoraggiarli a condividere le loro esperienze personali durante le sessioni di formazione, il che richiede tutor con una vasta esperienza e formazione. Questi istruttori devono possedere eccellenti capacità di comunicazione, tra cui l'ascolto attivo, il mantenimento di un atteggiamento positivo, la condivisione delle proprie esperienze personali e la dimostrazione di empatia e rispetto.

Sebbene siamo riusciti a reclutare un numero di partecipanti superiore a quello inizialmente previsto, abbiamo incontrato alcune difficoltà di comunicazione con loro. Per risolvere questi problemi, abbiamo registrato tutte le sessioni di formazione e le abbiamo messe a disposizione dei discenti affinché potessero accedervi a loro piacimento. Abbiamo anche permesso ai partecipanti di completare e inviare esercizi online e abbiamo organizzato sessioni di discussione quando necessario. Moodle si è rivelato uno strumento efficace per noi e per i discenti per monitorare i progressi durante la formazione.

Nonostante questi sforzi, la formazione è stata piuttosto rigorosa per i discenti. L'abbondanza di esercizi richiede ampi esempi per la chiarezza e la comprensione.

Strumenti/incontri:

Durante gli incontri online, i partecipanti hanno avuto l'opportunità di interagire senza problemi, il che ha inizialmente motivato alcuni di loro. L'obiettivo primario era quello di migliorare le loro capacità innovative e creative utilizzando vari framework, come SMART e SWOT.

Gli esercizi dell'O4 hanno generato sinergia e motivazione tra i partecipanti per sviluppare gradualmente le loro competenze soft e imprenditoriali. Hanno scoperto che questi esercizi sono stati molto utili per la loro crescita personale e professionale.

Nella sessione ibrida, alcuni partecipanti si sono collegati online e hanno condiviso i loro pensieri e le loro esperienze. Hanno anche potuto ascoltare i colleghi presenti fisicamente nel campus. Sebbene tutti gli esercizi della sessione siano stati completati, i partecipanti hanno ritenuto che fosse necessario più tempo per l'interazione. Erano motivati per la settimana successiva, quando avrebbero sperimentato nel parco della profumeria.



I partecipanti hanno sottolineato l'importanza del quadro di riferimento per presentare il progetto e le sue sfide. Ogni fase è stata discussa e i partecipanti hanno avuto la sensazione di costruire il progetto progressivamente, migliorando la loro creatività e le loro capacità analitiche. Lavorare con gli innovatori è stata un'opportunità preziosa per i giovani studenti, che hanno potuto sviluppare il lavoro di squadra, l'innovazione, la comunicazione e le capacità di presentazione.

Dopo il brainstorming, i partecipanti hanno avuto la possibilità di perfezionare le loro idee. Mettere insieme i punti chiave dopo una lunga sessione di brainstorming è stato fondamentale. Hanno ritenuto di poter definire le priorità e gli obiettivi principali rimanendo allineati con le risorse disponibili. Dopo l'esercizio di definizione delle priorità, i partecipanti hanno dovuto pensare a come presentare le loro idee in modo efficiente, riflettendo le loro discussioni. Si è trattato di un esercizio utile che ha fornito un feedback, motivando i partecipanti a migliorare le prestazioni e facilitando l'apprendimento continuo.

I progetti

Per rendere PEPPY più attraente, abbiamo sviluppato una selezione di progetti da presentare ai giovani. Abbiamo selezionato progetti specifici che applicano i concetti di triple bottom line, 4P, creazione di contenuti digitali e creazione di un'esperienza di visita completa nel parco tematico della profumeria. Inoltre, i partecipanti hanno avuto la possibilità di proporre i propri progetti, guidati dai tutor durante le sessioni di brainstorming.

Come li avete tenuti impegnati durante la sperimentazione

Abbiamo adattato il progetto alle esigenze del nostro gruppo target:

- L'esperienza dell'istruttore è stata una risorsa preziosa nell'erogazione della formazione e nella spiegazione delle varie attività.
- Abbiamo utilizzato la piattaforma Moodle, che era familiare ai partecipanti. Abbiamo ricordato loro, tramite Moodle, di completare gli esercizi prima di partecipare alla sessione. L'uso di Moodle è stato fondamentale.
- Come tutor, abbiamo potuto conoscere meglio i partecipanti e coinvolgerli più profondamente nel progetto. Inoltre, i partecipanti hanno potuto annotare i loro pensieri, idee ed esperienze sugli esercizi stampati che abbiamo fornito. Durante la sessione ci sono state numerose discussioni, che hanno reso la sessione altamente interattiva per i partecipanti.
- Lo sponsor ha mantenuto un canale di comunicazione aperto con i giovani studenti.
- La sessione di brainstorming è stata un'attività preziosa a cui abbiamo dedicato molto tempo per far capire ai giovani studenti l'importanza della condivisione delle idee e il valore del lavoro di squadra nei progetti.
- La visita all'impresa sponsor è stata fondamentale per lo sviluppo delle idee di progetto.
- Abbiamo utilizzato una lavagna per appunti e pennarelli colorati per consentire a tutti i membri del team di illustrare le proprie idee. Dopo il completamento, tutte le idee erano visibili su una lavagna. Ogni partecipante si è sentito motivato a contribuire e a dare il meglio di sé.

Nelle prime fasi di attuazione del progetto:

- È stata organizzata una giornata di immersione presso la sede dello sponsor per aiutare i giovani a sviluppare le loro idee e a partecipare a numerose discussioni con lo sponsor.
- Lo sponsor ha mantenuto un canale di comunicazione aperto con i giovani studenti.
- La visita all'azienda dello sponsor è stata fondamentale per lo sviluppo delle idee del progetto.
- Abbiamo utilizzato una lavagna per appunti e pennarelli colorati per consentire a tutti i membri del team di illustrare le proprie idee, e una lavagna in modo che dopo il completamento tutte le idee fossero visibili. Ogni partecipante si è sentito motivato a contribuire e a dare il meglio di sé.
- I partecipanti hanno pranzato con i tutor e lo sponsor.

Durante il progetto i tutor hanno organizzato/realizzato:

- L'assistenza faccia a faccia è stata fornita regolarmente.
 - I partecipanti hanno avuto il tempo di lavorare in modo indipendente in uno spazio dedicato e dotato delle risorse necessarie, come videoproiettore, carta e ciabatte elettriche.
 - Il follow-up a distanza è stato condotto attraverso la piattaforma Moodle.
 - I messaggi di testo personalizzati sono stati inviati attraverso Moodle e i dispositivi mobili.
 - Si sono tenuti incontri regolari con gli sponsor accompagnati da un tutor per il follow-up o la consegna dei risultati, sia di persona che a distanza.
- ❖ Una presentazione dettagliata delle dinamiche generali era chiaramente visibile nelle sessioni PowerPoint e online. Ogni tutor ha presentato il proprio team e ha discusso con i partecipanti le varie fasi dell'Hackathon.
- ❖ La formazione pre-hackathon è stata condotta attraverso la piattaforma Moodle, utilizzando strategie di role-playing ed esperienze personali per spiegare gli esercizi agli studenti e dare loro la possibilità di lavorare in modo indipendente.
- ❖ Ulteriori sessioni online e ibride si sono tenute il 24 marzo 2022 e il 7 aprile 2022, dove i tutor hanno presentato gli esercizi nel loro modo unico, adattato per soddisfare le esigenze dei partecipanti. Sono state apportate modifiche ad alcuni esercizi per raggiungere gli obiettivi PEPPY.
- ❖ Nella sessione ibrida, alcuni partecipanti si sono uniti online e hanno potuto ascoltare i colleghi del campus. È stato richiesto più tempo per l'interazione, motivando il gruppo per la sessione successiva.
- ❖ I computer portatili sono stati utilizzati per assistere gli esercizi e il framework è stato utilizzato dai tutor durante le presentazioni dei progetti.
- ❖ I partecipanti hanno sottolineato l'importanza del quadro di riferimento per la presentazione del progetto e delle sue sfide, in quanto ha fornito motivazione e opportunità per la creatività e lo sviluppo di capacità analitiche.



❖ Dopo il brainstorming, i partecipanti hanno avuto il tempo di ripensare alle loro idee e di dare priorità agli obiettivi rimanendo in linea con le risorse disponibili.

Gli sponsor

Come trovarli?

L'Università di Nicosia ha stabilito partenariati con diverse imprese per stage e progetti. Sebbene il pool di aziende fosse ampio, la nostra attenzione si è concentrata sulla selezione di quelle che avrebbero avuto un impatto diretto sull'occupabilità dei giovani partecipanti e che avrebbero rappresentato un esempio di impresa comunitaria sostenibile. Abbiamo contattato una serie di potenziali sponsor, tra cui il settore pubblico, le ONG impegnate nello sviluppo sostenibile e il parco tematico della profumeria di Cipro. Tutte le organizzazioni hanno espresso la volontà di collaborare e sostenere i giovani partecipanti nello sviluppo di idee progettuali. Il Parco Tematico della Profumeria di Cipro, in particolare, ha offerto eccellenti opportunità ai partecipanti, tra cui stage e potenziali impieghi. Riteniamo che le organizzazioni e le aziende impegnate in un modello di sviluppo sostenibile siano le più adatte per il programma PEPPY, in quanto offrono ampie possibilità per la creazione di nuove idee progettuali.

Come formalizzare i progetti con loro?

Sebbene il modulo di progetto proposto da Bayonne IT possa essere utile per inquadrare le idee di progetto, l'UNIC ha adottato un approccio diverso per formalizzare i progetti con gli sponsor. Abbiamo tenuto diversi incontri con gli sponsor per capire le loro esigenze attuali e come i giovani studenti potessero trarre beneficio dall'impegno nello sviluppo di idee progettuali. Lo sponsor si è dimostrato molto favorevole e ha condiviso molte informazioni sulla propria attività per aiutare i discenti a creare idee di progetto.

Come si possono mobilitare per essere a disposizione dei giovani?

La disponibilità degli sponsor nei confronti dei giovani studenti era un requisito per il loro coinvolgimento nel progetto PEPPY. La collaborazione con l'Università di Nicosia ha motivato lo sponsor a impegnarsi e a essere disponibile per i nostri studenti in qualsiasi momento. Con la collaborazione ufficiale e il MoU firmato, lo sponsor garantisce la collaborazione con i nostri studenti, l'utilizzo di idee progettuali di successo e la creazione di stage e posti di lavoro.

Come possono valorizzare il lavoro dei giovani?

È essenziale che il coordinatore del progetto funga da collegamento tra lo sponsor e i giovani studenti. La guida del coordinatore durante il processo di generazione delle idee di progetto è fondamentale per produrre progetti validi e finanziariamente fattibili per lo sponsor.

Come garantire la continuità dopo il rientro dei giovani?

Una delle parti più riuscite del processo di sperimentazione è stato l'Hackathon tenutosi presso l'azienda sponsor, che ha offerto ai giovani partecipanti l'opportunità di interagire e discutere le loro idee di progetto con lo sponsor. Durante l'hackathon sono state generate molte idee, ma con la guida dei tutor e dello sponsor, abbiamo ristretto il campo a tre idee di progetto principali che potevano essere immediatamente implementate con il supporto dello



sponsor. Coinvolgere i giovani partecipanti in scenari aziendali reali è un approccio efficace per garantire il loro continuo impegno e coinvolgimento.

Condizioni materiali della sperimentazione

In quali tipi di luoghi si è svolta la sperimentazione?

L'UNIC ha assegnato delle sale riunioni esclusivamente ai gruppi di giovani partecipanti coinvolti nella sperimentazione. Questi spazi sono stati utilizzati durante le sessioni di lavoro di gruppo supervisionate dai tutor, facilitando una comunicazione e una collaborazione efficienti tra i partecipanti. Inoltre, i partecipanti hanno avuto accesso a queste sale riunioni in qualsiasi momento dell'esperimento per lavorare in autonomia, sia individualmente che in gruppo. Questa flessibilità ha permesso loro di lavorare al proprio ritmo, di gestire il tempo in modo efficace e di completare i progetti entro i tempi stabiliti.

La disponibilità di queste sale riunioni dedicate ha inoltre creato un ambiente di apprendimento ideale per i partecipanti. Ha permesso loro di concentrarsi sui loro progetti senza distrazioni, promuovendo un senso di appartenenza e di responsabilità nei confronti del progetto. Inoltre, la presenza di aree separate per il lavoro di gruppo e individuale ha favorito lo sviluppo di capacità di apprendimento autonomo e di collaborazione, competenze preziose in qualsiasi professione.

Che tipo di attrezzature sono state messe a disposizione dei giovani?

La diffusione di dispositivi personali, come computer portatili e smartphone, è aumentata in modo significativo e non sorprende che molti partecipanti abbiano utilizzato i propri dispositivi. Questi dispositivi consentono di rimanere connessi, di accedere a Internet e di completare varie attività in movimento, il che è essenziale nel mondo odierno guidato dalla tecnologia.

Tuttavia, quando si tratta di scopi educativi e professionali, è fondamentale fornire risorse aggiuntive. A tal fine, l'UNIC ha messo a disposizione strutture all'avanguardia, tra cui videoproiettori, webcam e lavagne interattive. Queste risorse hanno permesso ai partecipanti di tenere presentazioni, collaborare efficacemente in gruppo e partecipare a riunioni virtuali, particolarmente utili alla luce dell'attuale situazione di pandemia. L'uso di queste risorse avanzate ha dimostrato di migliorare l'esperienza di apprendimento e di aumentare notevolmente i livelli di produttività.

Inoltre, l'UNIC ha fornito forniture essenziali per l'ufficio, come carta e ciabatte, consentendo ai partecipanti di completare i compiti in modo più efficiente. Queste risorse aiutano i partecipanti a prendere appunti, a fare brainstorming di idee e a organizzare il lavoro in modo più efficace, portando a risultati di qualità superiore. Fornendo queste risorse, l'UNIC ha assicurato ai partecipanti l'accesso agli strumenti e alle risorse di cui hanno bisogno per eccellere.



Cosa fare dopo la sperimentazione PEPPY?

Per massimizzare i potenziali benefici della sperimentazione PEPPY, è fondamentale un approccio ben ponderato. Una strategia efficace consiste nell'assegnare due terzi del tempo alla realizzazione della sfida o del progetto e un terzo alla preparazione per il proseguimento del PEPPY. Questo approccio può aiutare i giovani coinvolti nel programma a raggiungere diversi obiettivi.

In primo luogo, dedicare la maggior parte del tempo alla realizzazione della sfida o del progetto offre ai partecipanti un ampio margine di tempo per lavorare sui risultati del progetto, collaborare con i colleghi, condurre ricerche, progettare e implementare soluzioni e valutare i risultati dei loro sforzi. Inoltre, permette loro di mettere in mostra la loro creatività, la capacità di risolvere i problemi e il pensiero critico.

In secondo luogo, dedicare un terzo del tempo alla preparazione per la continuazione del PEPPY offre numerosi vantaggi. I partecipanti possono rivedere i risultati del progetto, identificare le aree di miglioramento e apportare le modifiche necessarie per soddisfare le aspettative dello sponsor. Inoltre, possono riflettere sulle competenze e sulle conoscenze acquisite durante il progetto e pensare a come applicarle nella loro vita professionale.

In terzo luogo, dedicare del tempo al lavoro su progetti professionali o sulle competenze acquisite è fondamentale per lo sviluppo e la crescita dei partecipanti. Questo approccio consente loro di comprendere meglio i loro interessi e le loro ambizioni di carriera, di identificare le lacune in termini di competenze e di lavorare allo sviluppo di nuove competenze. Inoltre, offre l'opportunità di lavorare su progetti o compiti in linea con le loro aspirazioni di carriera, consentendo loro di acquisire esperienza pratica e di costruire il proprio portfolio.

Infine, la durata minima raccomandata di quattro mesi è essenziale per garantire un tempo sufficiente per completare la sfida o il progetto e raggiungere i risultati desiderati. Questa durata consente un'adeguata pianificazione, esecuzione e valutazione del progetto, fornendo ai partecipanti un'esperienza di apprendimento completa.

In sintesi, destinare due terzi del tempo alla realizzazione della sfida/progetto e un terzo del tempo alla preparazione per il proseguimento del PEPPY è una strategia valida. Consente ai giovani di lavorare sui risultati del progetto, di acquisire nuove competenze e di lavorare su progetti professionali in linea con i loro interessi e le loro aspirazioni di carriera. Tuttavia, per raggiungere questi obiettivi, la sperimentazione deve durare almeno quattro mesi, in modo da avere tutto il tempo necessario per completare la sfida e valutarne i risultati.



Sintesi

Punti di forza (ciò che ha funzionato bene, le migliori pratiche utilizzate)

- Coinvolgimento di diverse parti interessate (operatori, partecipanti, tutor, coordinatori, aziende)
- Una metodologia efficace/adeguata per gli istituti di istruzione superiore che desiderano rimotivare i propri studenti a rischio di abbandono.
- Portare i giovani fuori dal contesto istituzionale
- Lavorare con diversi tutor per garantire la continuità del supporto.
- Dare la possibilità di scegliere tra diversi progetti piuttosto che imporre il tema
- Accumulare nuove esperienze con il mondo aziendale
- Acquisizione di nuove abilità e sviluppo di competenze
- Prevedere momenti di scoperta e visite sul campo con i giovani presso la sede dello sponsor.
- Un mix di pubblico e un'interculturalità che ha preso forma all'interno dei gruppi di giovani.

Punti critici (difficoltà, cosa non ha funzionato)

- Comunicazione con i partner.
- Strumenti digitali da potenziare.

Punti interrogativi

- Per evitare che i giovani si affidino agli adulti per trovare soluzioni, i tutor non dovrebbero essere insegnanti professionisti.
- I partner dovrebbero creare una piattaforma che supporti l'intera metodologia, favorendo la sinergia tra i giovani e i loro tutor e aumentando il loro coinvolgimento nel progetto.
- I partner devono standardizzare la pianificazione del progetto e preparare gli strumenti necessari prima di avviare la sperimentazione.

Sperimentazione di Cipro (SYNTHESIS)

Qual era il vostro gruppo target specifico?

- Migranti e richiedenti asilo attualmente in situazione di NEET. A Cipro i migranti e i richiedenti asilo sono un gruppo di persone che rimangono fuori dal sistema di istruzione e formazione. Molti di loro raggiungono Cipro con la speranza di un futuro migliore e altri con la speranza che Cipro sia un facile punto di accesso ad altri Paesi dell'UE. Purtroppo queste persone si rendono subito conto che non è facile trovare un lavoro o seguire una formazione a Cipro.

Quale strategia avete utilizzato per coinvolgerli:

Attività di comunicazione

Abbiamo contattato direttamente la nostra persona di collegamento con la comunità di migranti e abbiamo chiesto di trovare persone interessate a partecipare.

Strumenti / incontri :

Abbiamo innanzitutto organizzato un incontro introduttivo e di rottura del ghiaccio in cui abbiamo presentato il progetto PEPPY e i suoi vantaggi per i partecipanti. Abbiamo poi presentato loro la sfida, che non solo li aiuta a sviluppare le competenze desiderate, ma li aiuta anche a integrarsi.

Il progetto

Poiché avevamo un gruppo di sei persone, abbiamo dato loro solo un progetto e abbiamo chiesto loro di lavorare su quello. Ci siamo assicurati che il progetto non fosse impegnativo e che potesse essere facilmente supportato dalle loro attuali competenze. Abbiamo tenuto conto del loro livello di competenze digitali e del fatto che il progetto doveva essere divertente. Ci siamo anche assicurati che il progetto offrisse loro l'opportunità di comprendere la cultura cipriota, aiutandoli così a integrarsi ulteriormente nella società cipriota e a provare un senso di appartenenza.

Come li avete tenuti impegnati durante la sperimentazione

Abbiamo strategie di supporto per venire incontro ai bisogni specifici dei partecipanti:

- Abbiamo adattato gli incontri in base ai loro orari.
- Abbiamo fatto in modo che il luogo dell'incontro fosse facilmente accessibile per loro e che fosse lo stesso per tutti gli incontri.
- Durante la fase dell'hackathon, ci siamo assicurati che le attività per rompere il ghiaccio fossero sufficienti a creare fiducia. Abbiamo aggiunto un paio di altre attività.
- Ci siamo assicurati di utilizzare un linguaggio semplice che tutti i partecipanti potessero seguire.
- Abbiamo stampato le personas e altro materiale poiché avevano difficoltà ad accedere alla piattaforma.



- Abbiamo assegnato il tempo in base al ritmo dei partecipanti e non in base al tempo proposto.

Durante il progetto i tutor hanno organizzato/realizzato:

- Supporto individuale basato sulle esigenze di ciascun partecipante
- Dedicare 10 minuti all'inizio di ogni riunione per chiarire lo scopo e l'ordine del giorno della riunione.
- Assicurare che ci sia molto tempo per il lavoro di gruppo senza molte interferenze da parte dei formatori.
- I formatori hanno fatto in modo che la loro presenza fosse considerata un aiuto e un sostegno, piuttosto che una sopraffazione.
- I formatori si sono assicurati che i partecipanti sapessero che erano disponibili e facilmente raggiungibili durante la fase di sperimentazione.

Gli sponsor

Lo sponsor era presente per presentare la sfida dopo il nostro invito, ma non è stato ulteriormente coinvolto nel processo. Ha risposto a tutte le domande che gli sono state rivolte e ha illustrato il contesto del problema che doveva essere affrontato.

Condizioni materiali della sperimentazione

In quali tipi di luoghi si è svolta la sperimentazione?

Presso il Centro SYNTHESIS per la ricerca e l'istruzione. Abbiamo utilizzato le sale conferenze che sono completamente attrezzate con computer, proiettori ecc.

Che tipo di attrezzature sono state messe a disposizione dei giovani?

I partecipanti hanno utilizzato i loro smartphone, SYNTHESIS ha fornito computer portatili, attrezzature da ufficio, proiettore, lavagna.

Cosa fare dopo la sperimentazione PEPPY e il PROGETTO PEPPY?

Al termine della sperimentazione e del progetto, i risultati del PEPPY saranno ancora utilizzati da SYNTHESIS per ulteriori ricerche e come best practice in nuovi progetti della stessa portata. Inoltre, dopo la fine del progetto, SYNTHESIS continuerà a promuovere la metodologia tra la sua rete e negli eventi a cui partecipano i gruppi target di PEPPY. Ci auguriamo che il progetto sia un buon punto di riferimento per continuare a sostenere i NEET e anche per chi lavora con i giovani. Le scuole a cui abbiamo presentato il progetto hanno mostrato interesse a impegnarsi con il progetto a settembre, quando gli studenti torneranno a scuola.



Sintesi

Punti di forza (ciò che ha funzionato bene, le migliori pratiche utilizzate)

- Il processo di auto-riflessione. Essere in grado di dare un nome ai propri punti deboli e lavorare per il loro sviluppo.
- La fase di produzione per poter mettere in pratica quanto appreso e vedere la propria idea realizzata.
- Essere in grado di adattare il progetto al contesto locale. I partecipanti si sono sentiti parte della comunità
- Essere parte di un team, avere un ruolo e fare in modo che la vostra voce sia ascoltata e che gli altri contino su di voi, avere una responsabilità come parte di un team.
- Superare fasi difficili (apprendimento di un nuovo pedaggio, disaccordi, ecc.).

Punti critici (difficoltà, cosa non ha funzionato)

- Problemi con la piattaforma, a volte non è reattiva
- Le competenze digitali dei partecipanti non erano allo stesso livello, a volte è stato necessario fornire una formazione di base sulle competenze digitali.
- Difficoltà a coinvolgerli in sessioni lunghe. Avevamo bisogno di pause regolari.
- Non tutti i partecipanti hanno impiegato molto del loro tempo personale per lavorare al progetto.
- Perdita di motivazione a metà della sperimentazione.
- I partecipanti volevano sapere come il progetto li avrebbe aiutati in futuro. Avevano bisogno di una prova concreta che questo processo non fosse solo tipico, ma che avesse un valore.
- Alla fine del progetto non tutti i partecipanti sono stati in grado di indicare le competenze acquisite grazie al processo.

Punti interrogativi

- La durata della sperimentazione è piuttosto lunga e in alcuni punti c'è una perdita di interesse.
- Sarebbe più facile se i partecipanti avessero la possibilità di scegliere i membri della propria squadra?
- Sarebbe meglio se i partecipanti a una sperimentazione si conoscessero prima?
- Necessità di una maggiore formazione sui lanci