

PROGETTO UNIVERSITÀ BPER Banca

(B-education: idee che valgono)



Parti coinvolte

- **BPER Banca** (Progetto a Piano Industriale)
- **FEduF**
- **ASviS**
- **CivicaMente** (*Soc. Benefit che promuove saperi e competenze innovative e sostenibili verso la scuola*)
- Partner che si occupa dell'attività di tutoraggio e mentoring degli studenti
- **Le Università italiane appartenenti alle Direzioni Territoriali di BPER Banca** (*Sedi delle DT: Torino, Milano, Brescia, Modena, Bologna, Roma, Ancona, Napoli, Reggio Calabria, Genova*) e altre, specie nel Sud Italia, da definire
- Varie (*MIUR, CRUI, URP, Associazioni studentesche, etc.*)

Il Progetto (posizionamento strategico)

- **Progetto nazionale di BPER Banca** inserito nel piano industriale, **a favore degli studenti universitari**
- **Primo progetto in Italia che vuole proporre EduFin come competenza di cittadinanza trasversale per gli studenti di diverse Università**, allargando il perimetro classico ristretto ad Economia
- Ideato insieme a *FEduF* per garantire che il progetto:
 - sia coerente e sinergico con le iniziative del Comitato Nazionale EduFin e Ministero dell'Università,
 - sia costruito con una logica progettuale e sistematica che possa costituire un modello di riferimento replicabile se efficace;
 - sia accompagnato da una metodologia che consenta di misurare i risultati raggiunti anche in termini di impatto sociale.
- **Eventi sostenibili**

Il Progetto (dettagli)

“Progetto nelle Università per creare programmi di EduFin per le scuole primarie/secondarie di primo e secondo grado, pari universitari, adulti”. Unisce contenuti, attività progettuali, workshop fisici e da remoto e premi. **Durata** biennale (terzo anno per “mettere a terra” gli *output* migliori)

Piattaforma dedicata di *Meet&Learn* - CRM (sviluppata da *CivicaMente* – ha il riconoscimento ufficiale del MIUR) come luogo per l’iscrizione dei ragazzi, residenza dei contenuti da trasmettere ai giovani e per il lavoro comune. Accessi diversificati (partner/studenti/tutor etc.) e *dashboard* di monitoraggio con dati real time

9 - 10 grandi Temi da fare sviluppare ai ragazzi. Quattro sono già definiti dal Comitato Scientifico. Gli altri temi emergeranno dall’ascolto dei ragazzi attraverso una votazione sulla piattaforma tra un elenco di 15 Temi

Circa **80 - 100 GdL composti ciascuno da circa massimo 5 - 6 studenti universitari (tot. almeno 500 studenti) di Corsi di Laurea diversi (ma stessa Università)** per giungere, con l’ausilio di un tutor/facilitatore, all’*output* finale

Al fine di garantire un **costante coinvolgimento/motivazione dei ragazzi** e monitoraggio delle diverse attività svolte, oltre ad un intervento motivazionale di lancio (e uno da remoto a metà percorso) e all’importante premio finale, verranno **forniti milestone durante i lavori** dei ragazzi al fine di meglio seguirli e guidarli. Forum animato

Previsti, a supporto, live webinar formativi su *soft skill* (p.e. Team Working, Public Speaking, Team Building, Gestione Conflitti etc.) da rilasciare gradualmente e, successivamente, da caricare sulla piattaforma in modalità e-learning

Valutazione dell’impatto ambientale/sociale di ogni progetto (con fornitore esterno)

Evento di chiusura ibrido con **premiazione dei 3 GdL migliori e relative Università di appartenenza**.

- **Borsa di studio** “importante” per ogni ragazzo/a appartenente ai 3 GdL migliori
- **Certificato di frequenza** al progetto “B-education: idee che valgono” rilasciato dal Comitato scientifico del progetto (BPER Banca, FEduF, CivicaMente)
- **Erogazione liberale** alle Università di appartenenza

Il progetto prevede un impegno per gli studenti pari a circa 50 / 60 ore, divise per attività formative, workshop e una fase di lavoro in autonomia per la formalizzazione dell’idea del GdL (*project work*). Sulla base dell’*effort* del progetto e grazie al patrocinio del MIUR si fornisce agli studenti la possibilità di presentare la partecipazione al progetto al Consiglio del proprio Corso di Laurea per un riconoscimento di **CFU** (qualora previsto dal regolamento del Corso di Laurea stesso).

Fasi del Progetto (tempi indicativi)

Primavera – Autunno 2022

- **Nasce la squadra** delle parti coinvolte
- **Completamento piattaforma web e scelta partner per valutazione d’impatto**
- **Webinar di presentazione progetto** con, rispettivamente, Rettori – Docenti, BPER Banca e Partner
- **Call4Interest sui Docenti e, eventualmente, sugli studenti**
- **Promozione/Comunicazione del Progetto** (E-mail, Social, Web, Università etc.) con il supporto dei partecipanti al network: FEduF, Università, ASviS, CivicaMente, Associazioni, Docenti, contatti delle Direzioni Territoriali di BPER Banca, etc.
- **Avvio iscrizione dei ragazzi interessati** (tramite piattaforma web dove saranno già presenti 15 video tematici volti ad introdurre gli argomenti)
- **Selezione dei 9 - 10 Temi finali** grazie alla votazione dei ragazzi

Gennaio – Marzo 2023

- **9 - 10 Eventi di lancio ibridi** (remoto + presenza) con Rettori, BPER + partners, ed 1 esperto in ognuno dei 9 Temi selezionati. Spiegazione fasi del progetto, intro piattaforma, materiale formativo/di supporto agli studenti etc.. Previsto anche intervento motivazionale/empowerment di una *coach* esterna
- Attività di **E-learning** dei ragazzi con, anche, **1 modulo “economia e sostenibilità”** di ASviS
- **Apertura dei GdL** e presentazione dei tutor/facilitatori
- **Lavoro dei ragazzi** da remoto
- **3 workshop su Soft Skills**, digitali e funzionali al Progetto
- **Mentoring** con *touch up* bisettimanali – **Animazione del Forum**
- **Secondo intervento motivazionale** a metà Progetto

Aprile 2023 – Luglio 2023

- **Project work** con tutor/facilitatori

Autunno 2023

- Fine lavori
- Valutazione elaborati

Inverno 2023

- Evento finale con presentazione dei Progetti migliori da parte degli universitari e premiazione dei 3 progetti vincitori (presenza Ministro)

Anno 2024

- Messa a terra a cura di BPER Banca dei Progetti migliori!

Principali compiti delle parti coinvolte (non esaustivi)

- **BPER Banca:** promotore, coordinamento, supervisione, docenze per competenza
- **Partner da definire:** farà, prevalentemente, da facilitatore / tutor dei ragazzi e produrrà i video su *soft skill*
- **FEduF:** partner, relazione con le università, supporto sviluppo contenuti/valutazione elaborati, interventi di opinion leader, networking, etc.
- **CivicaMente:** partner tecnico (fornisce la piattaforma web, creazione video tematici/interattivi, organizzazione Evento di chiusura etc.)
- **ASviS:** importante ruolo sia relazionale - nell'ingaggiare i ragazzi - che nei contenuti in merito al tema dell'Agenda 2030 (*17 Goals* etc.)

P.S. *Quanto scritto può subire variazioni; alcune fasi del Progetto devono ancora essere affinate.*