Global Junior Challenge
Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (https://www.gjc.it)

Paese, Città/Regione

Paese: Italy
Città: Ceccano

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: Liceo Scientifico e Linguistico Ceccano
Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: School
Specify: contributo dello stato e delle famiglie

Sito Web

http://www.liceoceccano.it/da-facebook-a-fatamorgana-trasformare-il-gioco-in-lavoro

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali
Acconsenti al trattamento dei dati personali?: Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati perso

Tipo di progetto

Educazione fino ai 18 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Trasformare il gioco dei social in un vero e proprio lavoro, grazie ad un'esperienza cominciata proprio al Liceo di Ceccano, dopo un incontro con un esperto di social network strategy. Il progetto si propone di trasformnare la passione per i social network in un vero e proprio lavoro. E i risultati ci sono stati, con i primi contratti di lavoro.

Project Summary (max. 2000 characters):

Il progetto Start2impact ha lo scopo di trasformare il comune interesse degli allievi per i social network in una opportunità imprenditoriale attraverso la comprensione dei meccanismi che regolano l'attenzione alla piazza digitale come nuova agorà di confronto e di relazione. Facebook, twitter, instagram, telegram rappresentano enormi opportunità se si conoscono le tecniche di promozione di un post, la correlazione con i profili, le soluzioni di web marketing. Il modulo pertanto si propone di illustrare le caratteristiche di funzionamento dei social più diffusi, analizzandone gli algoritmi ed insegnando agli allievi le corrette interazioni con la piazza virtuale. Il modulo si serve della collaborazione di social media strategist che già hanno avuto rapporti con gli allievi cui è stato presentata la proposta. Il progetto si basa sull'acquisizione di competenze digitali a costo zero, come ideare una strategia e dove testarla, come si guadagna grazie ai Social Media, come e perché creare il proprio Brand Personalizzato. Il progetto nell'anno scolastico 2016 2017 ha riguardato circa 30' allievi del Liceo di Ceccano che hanno seguito alcuni corsi on line offerti dal social media strategist Gherardo Liguori. Hanno quindi partecipato ad un contest nazionale e tre di loro hanno vinto la possibilità di operare direttamente con la catena di pasticcerie fata Morgana di Roma, di cui stanno curando l'immagine sui social network.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2017-10-01 00:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

L’UE da molto tempo ci invita a adeguare i programmi della scuola in modo da formare nuove professionalità non solo sotto il profilo tecnico, ma anche imprenditoriale. Un invito che deve essere colto dalla scuola spronando i ragazzi a dedicarsi ad attività lavorative indipendenti, a essere cioè imprenditori di se stessi per realizzarsi nel lavoro.
Educare gli allievi a “intraprendere” in questa situazione non è semplice, considerata la difficoltà di prevedere un modello durevole di attività nell’immediato futuro.
L'idea innovativa di Start2impact è quella di utilizzare la capacità di iniziativa dei ragazzi basandosi su un ambiente che quotidianamente frequentano a lungo, quello dei social network. In particolare la metodologia utilizzata è stata quella della costituzione di un team di lavoro in cui le diverse competeneze vengono condivise e diventano un patrimonio dell'intero team.

Gli obiettivi specifici riguardano lo studio del funzionamento degli algoritmi dei diversi social network per comprenderne i meccanismi, oltre alle competenze tipiche della comunicazione multimediuale, il video editing e l'utilizzo delle applicazioni più comuni di condivisione e di pubblicazione.

le metodologie utilizzate per raggiungere tali obiettivi sono essenzialmente laboratoriali con il metodo del learning by doing e con la modalità BYOD che è adottata in questo liceo sin dal 2013.

Tutti gli allievi hanno a disposizione la rete ultraveloce del GARR a 100 Mbps simmetrici in maniera tale che si possano collegare tutti gli apparecchi necessari, senza vincolo di spazio e di tempo. Questo consente la metodologia della flipped class e della classe scomposta vista

la facilità di costituire e ricostituire i gruppi e soprattutto la possibilità i utilizzare spazi molteplici nella scuola.

Per i ragazzi si tratta di una sfida affascinante perché finalmente comprendono la necessità del lavoro di gruppo come elemento di forte potenziamento delle proprie capacità.Gli strumenti utilizzati sono quelli della normale frequentazione dei social network uniti ad alcuni strumenti specifici di G suite fro education, particolarmente indicati per il controllo dei flussi di traffico su internet.

Risultati

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):

Uno dei t
campagn
proposta
important
competen
lavorativi

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):

Il progett
suite for e
internet n
diffuso tra
metologia

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?: Da 1 a 3 anni
What is the approximate total budget for your project (in Euro)?: Meno di 10.000 Euro
What is the source of funding for your project?: Finanziamenti pubblici o privati
Note eventuali: Scuola Superiore Statale
Il progetto è economicamente autosufficiente?: Sì
Since when?: 2017-09-01 00:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: Sì
Where? By whom?: Molte altre scuole hanno dimostrato interesse per il progetto, che può facilmente e replicato e gli stessi allievi che hanno fatto il corso possono diventare i tutor dei lor
What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

Il progetto dimostra che
cui non perdere tempo,
competenze che la navi
competenze acquisite g
degli smartphone. Propr
fortemente le capacità c
conoscitiva e di interazio

Are you available to help others to start or work on similar projects?: Sì

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): La disponnilità e l'entusiasmo degli allievi sono stati a occupavano della struttura dei socialnetwork. Poi c'è impegnativo lavorare con i social ed è stato interessa scaturita sui nuovi lavori creati da internet e per i qua

Future plans and wish list (max. 750 characters): Il progetto continuerà per i prossimi anni nell'ambit di estenderlo a tutte le classi IV del Liceo

cultura d'imprsa [1] lavoro e impresa [2] ICT Education and Career Orientation [3]

Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.
Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.
Privacy Policy

URL di origine: https://www.gjc.it/progetti/start2impact-limprenditore-digitale

Collegamenti
[1] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/cultura-dimprsa
[2] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/lavoro-e-impresa
[3] https://www.gjc.it/keywords-separate-commas/ict-education-and-career-orientation