

Percorso Formativo “Smash or Pass”

Linea Scuole

Nell'ambito del Piano Nazionale per l'imprenditoria femminile - progetto realizzato da **Invitalia** in collaborazione con **Unioncamere** e finanziato dal Ministero delle Imprese e del Made in Italy con risorse del PNRR e volto alla diffusione della cultura e la formazione imprenditoriale femminile - Unioncamere promuove il Percorso formativo rivolto agli studenti e alle studentesse delle scuole secondarie superiori.

Progettata e realizzata da Si.Camera, l'iniziativa nasce dalla consapevolezza che le nuove generazioni necessitano di strumenti critici adeguati per navigare l'ecosistema digitale in modo responsabile e consapevole, con particolare attenzione alle tematiche di genere e all'inclusività.

PREMESSA

Il divario digitale di genere assume particolare rilevanza considerando che gli strumenti di comunicazione digitale rappresentano oggi competenze professionali strategiche. L'ecosistema dei social media, dei content management system e delle piattaforme di digital marketing non costituisce solo un ambito di fruizione e intrattenimento, ma rappresenta un settore professionale in costante espansione, che offre molteplici opportunità di carriera.

In questo contesto, è cruciale evidenziare come gli stereotipi di ogni genere e le dinamiche non inclusive nella comunicazione digitale possano influenzare:

- le scelte professionali degli studenti e delle studentesse rispetto a ruoli come social media manager, content creator, community manager o digital strategist
- la percezione delle proprie capacità nell'utilizzo professionale degli strumenti digitali
- l'approccio alla gestione di comunità online e alla creazione di contenuti in ambito lavorativo.

Questa linea di progetto si propone quindi di:

1. presentare gli strumenti di comunicazione digitale come potenziali strumenti professionali, evidenziandone le opportunità di carriera
2. decostruire i pregiudizi di genere che potrebbero limitare l'accesso a professioni digitali
3. fornire esempi concreti di comunicazione concentrata su skill specifiche e decostruire tutti i livelli di comunicazione evidenziando le competenze principali che intervengono nella sua costituzione
4. sviluppare competenze pratiche immediatamente spendibili in ambito lavorativo

Questa prospettiva professionale aggiunge un ulteriore livello di rilevanza al contrasto del digital gender gap, evidenziando come le competenze sviluppate durante il progetto non siano solo strumentali alla creazione di un ambiente digitale più inclusivo, ma costituiscano anche un bagaglio professionale significativo per il futuro lavorativo degli studenti e delle studentesse.

OBIETTIVI

Il progetto si prefigge obiettivi multidimensionali che spaziano dalla sensibilizzazione alla formazione pratica.

Al termine dell'attività gli studenti e le studentesse saranno in grado di:

- accrescere la propria sensibilità e il pensiero critico rispetto ai contenuti e agli strumenti digitali
- sviluppare la capacità di riconoscere stereotipi e pregiudizi impliciti nei contenuti digitali
- accrescere la consapevolezza dell'impatto che le scelte comunicative hanno sulla costruzione di un ambiente digitale inclusivo
- conoscere strategie e tecniche per la gestione responsabile dei contenuti online
- sviluppare capacità di moderazione e gestione costruttiva dei dibattiti digitali
- sviluppare una rinnovata consapevolezza sulle figure professionali e sulle carriere legate all'utilizzo degli strumenti digitali, con un particolare focus sulle carriere STEM

TEMATICHE E ARTICOLAZIONE DELL'INIZIATIVA

Le attività formative sono strutturate per rispondere ad alcune domande chiave che riguardano sia la fruizione che la creazione di contenuti online:

1. **Come individuare gli stereotipi – di ogni genere online - in un contenuto online?**
2. **Quali sono le competenze che guidano la creazione di un contenuto?**
3. **Quali sono le professioni del digitale e che competenze richiedono?**
4. **Qual è e come è fatta la presenza del mondo STEM sui mezzi di comunicazione digitale?**

METODOLOGIE FORMATIVE E MATERIALI DIDATTICI

Le attività di questa linea di progetto si basano su un mix tra due metodologie formative a partecipazione attiva:

- **bootcamp**, cioè un allenamento pratico in cui – sotto la guida dei docenti – gli studenti e le studentesse saranno chiamati a decostruire dei contenuti online in tutte le loro parti (format, formato, messaggio, impatto ed effetti sul pubblico)
- **gamification**, realizzata tramite il format dell'attività formativa.

La metodologia didattica utilizzata si basa su un'interpretazione educativa del format "**Smash or Pass**", qui in versione Digital Gender Gap, al fine di stabilire un dialogo autentico gli studenti e le studentesse, utilizzando codici comunicativi a loro accessibili per veicolare contenuti di rilevanza sociale e formativa.

"**Smash or Pass**" è un bootcamp che prende spunto da un trend di Instagram e Tiktok che si sostanzia in un **gioco** in cui i partecipanti devono scegliere tra due alternative: cosa è più "desiderabile" (**smash**) e cosa invece non è interessante (**pass**). In due ore gli studenti e le studentesse delle scuole visualizzeranno esempi tratti

dai social media, dai siti web e dalla comunicazione digitale e dovranno scegliere cosa è inclusivo in termini di genere (smash) e cosa, invece, è schierato. Per ogni esempio saranno fornite le motivazioni, le implicazioni e gli effetti che i contenuti di genere producono sul web, sottolineando l'importanza di favorire una comunicazione più inclusiva, equilibrata e funzionale per contrastare il divario digitale di genere online. All'interno del format uno spazio sarà dedicato esclusivamente ad analizzare la presenza nel mondo dei contenuti digitali delle materie STEM, attraverso case-study dedicati e l'analisi di formule comunicative che coinvolgono i creator già da un'età giovanissima per una promozione diretta dell'accesso inclusivo a carriere legate alle discipline STEM.

ARTICOLAZIONE, MODALITÀ ORGANIZZATIVE E ATTESTATO

Il percorso formativo si articola in **4 edizioni, ciascuna della durata di 2,5 ore**, erogate **in modalità online e streaming**, con la seguente calendarizzazione:

- **Edizione 1 – 3 Marzo 2026**
- **Edizione 2 – 6 Marzo 2026**
- **Edizione 3 – 10 Marzo 2026**
- **Edizione 4 – 13 Marzo 2026**

Per tutti gli appuntamenti si propone la realizzazione dalle 10:00 alle 12:30, con una pausa compatibile con la ricreazione.

Al termine del Percorso sarà rilasciato l'attestato di partecipazione.