

Nome del progetto	DESTINATION WORK @ SCHOOL
Link alla pagina del progetto	https://it.gigroupholding.com/lavoro-sostenibile/il-nostro-impegno/destination-work/
Contesto territoriale	Nazionale
Tipo di intervento	Prevenzione
Finalità del progetto	Il progetto si rivolge a studenti e studentesse delle classi I e II superiore offrendo momenti di riflessione e ingaggio sul valore e sul senso del fare e dello sperimentare come strumenti di scoperta di sé e sviluppo di consapevolezza.
Target	Studenti e studentesse delle classi I e II superiore
Numero di giovani coinvolti	Più di 3.600
Indicazione fase del progetto	In svolgimento, da novembre 2025 a aprile 2026
Periodo	2025-2026
Partner	Fondazione Gi Group, Gi Group Holding, Gi EDU
Riepilogo del progetto	Destination Work è un'iniziativa di volontariato aziendale di Gi Group Holding che ogni anno sviluppa attività mirate di intervento con l'obiettivo di promuovere un orientamento più consapevole ed efficace per sostenere l'occupabilità delle persone nel mondo del lavoro. Ogni anno le attività vengono declinate su uno specifico target sviluppando un format di iniziativa specifico. Nel 2025 i destinatari principali dell'iniziativa sono i giovani delle classi I e II superiore. Il progetto si sviluppa in due momenti: Il primo, a novembre, coincide con il lancio del progetto "Destination work @school" e si sviluppa attraverso l'evento "Sfidarsi per crescere": una mattinata di riflessione e gioco, che ha l'obiettivo di ingaggiare e stimolare studenti e studentesse, attraverso speech e un gioco di carte che si ispira alla filosofia ikigai, a riflettere sulle loro passioni, ambizioni e aspirazioni. Attraverso 4 domande i ragazzi e le ragazze vengono invitati a mettersi in gioco e alla prova per scoprire insieme il valore dell'esperienza come strumento per comprendere meglio sé stessi. È infatti solo attraverso la scoperta di sé che si può acquisire maggiore consapevolezza e affrontare le scelte per costruire il proprio futuro in maniera più sicura. Nel corso della mattinata intervengono diversi speaker e role model, tra questi il prof Vincenzo Schettini de La Fisica che ci piace. La seconda iniziativa porta piccoli gruppi di volontari e volontarie in alcune classi di istituti del territorio nazionale per proporre un'attività game-based che fa simulare azioni e relazioni che un domani i ragazzi rivivranno sul lavoro. Attraverso una storia inventata, i gruppi di studenti e studentesse vengono messi alla prova nella realizzazione di un'opera d'arte rappresentativa della vita e delle esperienze di un imprenditore. A loro verranno dati diversi strumenti per realizzare l'opera e ognuno di loro avrà un ruolo da rispettare per portare a compimento la richiesta. L'opera dovrà poi essere spiegata e raccontata.

Campagna di promozione progetto																													
Metodi di sensibilizzazione, orientamento e tecniche di sensibilizzazione per NEET o altri gruppi vulnerabili	Ingaggio diretto delle scuole attraverso il contatto con i professori Campagna social su FB Campagna DEM su scuole e docenti Evento di lancio del progetto con scuole partecipanti in presenza e in digitale Pagine web su siti dedicate a raccontare il progetto Comunicato stampa																												
Numero di operatori coinvolti	I volontari coinvolti nell'attività sono suddivisi in gruppi dove almeno un componente ha competenze di coaching, orientamento o formazione. Tutti partecipano a una formazione specifica per la somministrazione dell'attività.																												
Livello di qualifica degli operatori	I volontari coinvolti nell'attività sono suddivisi in gruppi dove almeno un componente ha competenze di coaching, orientamento o formazione. Tutti partecipano a una formazione specifica per la somministrazione dell'attività.																												
Rapporto operatori/ragazzi	Nell'attività che viene svolta nelle classi è previsto il coinvolgimento di gruppi di volontari composti da 3/4 persone																												
Strumenti adottati nel progetto	<table><tr><td>X</td><td>Laboratori/workshop</td><td>X</td><td>Attività orientative su mondo lavoro e mondo dello studio</td></tr><tr><td></td><td>Educatori di strada</td><td></td><td>Coaching e Gruppi di auto supporto</td></tr><tr><td></td><td>Supporto psicologico</td><td></td><td>Supporto alle attività di cura</td></tr><tr><td></td><td>Incentivi economici per partecipare alle iniziative</td><td></td><td>Partecipazione alle fiere del lavoro/studio</td></tr><tr><td></td><td>Tirocinio ed esperienze di lavoro</td><td></td><td>Campagne social</td></tr><tr><td></td><td>Testimonianze e visite aziendali</td><td></td><td>Svolgere test psico-attitudinali, sulle competenze (bilancio di competenza)</td></tr><tr><td></td><td>Attività formative</td><td></td><td>Coinvolgimento della famiglia, genitori dei NEET</td></tr></table>	X	Laboratori/workshop	X	Attività orientative su mondo lavoro e mondo dello studio		Educatori di strada		Coaching e Gruppi di auto supporto		Supporto psicologico		Supporto alle attività di cura		Incentivi economici per partecipare alle iniziative		Partecipazione alle fiere del lavoro/studio		Tirocinio ed esperienze di lavoro		Campagne social		Testimonianze e visite aziendali		Svolgere test psico-attitudinali, sulle competenze (bilancio di competenza)		Attività formative		Coinvolgimento della famiglia, genitori dei NEET
X	Laboratori/workshop	X	Attività orientative su mondo lavoro e mondo dello studio																										
	Educatori di strada		Coaching e Gruppi di auto supporto																										
	Supporto psicologico		Supporto alle attività di cura																										
	Incentivi economici per partecipare alle iniziative		Partecipazione alle fiere del lavoro/studio																										
	Tirocinio ed esperienze di lavoro		Campagne social																										
	Testimonianze e visite aziendali		Svolgere test psico-attitudinali, sulle competenze (bilancio di competenza)																										
	Attività formative		Coinvolgimento della famiglia, genitori dei NEET																										
Punti di forza del progetto	- Strutturare le iniziative in maniera ingaggiante, facendo interagire i partecipanti in maniera diretta attraverso attività di gaming (no strumenti tecnologici) - Ingaggio di speaker e role model che sono riconosciuti e vicini al target di riferimento - Dialogo diretto con le scuole e con i docenti per intercettare i giovani																												
Punti critici del progetto	L'erogazione dell'attività nelle scuole è vincolata alle adesioni dei volontari per cui è possibile intervenire solo nelle zone dove ci sono persone che hanno aderito all'iniziativa																												
Quali sono i risultati raggiunti/attesi del progetto	In occasione dell'evento di lancio sono stati coinvolti più di 3.600 studenti e studentesse di prima e seconda superiore provenienti da tutta Italia. L'attività game-based verrà erogata in almeno 50 classi																												

Documenti prodotti a fine progetto	Video/foto/documento di rendicontazione interna
Esiste un rapporto di monitoraggio del progetto	L'esito dell'iniziativa viene condiviso sui canali proprietari del Gruppo (sito istituzionale e LinkedIn) e delle società che ne fanno parte. Viene inoltre rendicontato nel Sustainable Work Report di Gi Group Holding .
Dati di contatto	destinationworkit@gigroup.com