SEA Social Impact 2026

Ambito territoriale di Linate
Esito della valutazione dei progetti

Milano, 10 novembre 2026

Nell'ambito delle proprie iniziative di *corporate citizenship* SEA ha pubblicato, il 3 luglio 2026, **due distinti bandi** (uno per il territorio circostante l'aeroporto di Milano Linate, l'altro per l'hinterland dell'aeroporto di Milano Malpensa) per l'assegnazione di contributi ad Enti del Terzo Settore, sulla base della presentazione di specifici progetti.

Ciascun bando prevedeva l'assegnazione di **2 contributi da 30 mila euro ciascuno**.

Il tema sociale attorno al quale vertevano entrambi i bandi è il seguente:

"Progetti e iniziative finalizzate alla prevenzione e/o riduzione del danno connesso a forme di dipendenza nella popolazione dei preadolescenti e adolescenti".

Per l'ambito territoriale di Linate sono stati presentati, entro il termine del 12 ottobre 2026 - a seguito di proroga del termine del 28 settembre inizialmente indicato dal bando – **14 progetti**.

Si rendono di seguito noti i **2 progetti** che hanno conseguito i punteggi più alti da parte del Team di Valutazione SEA e ai quali verranno assegnati i contributi da **30 mila euro**:

Progetto 1° Classificato

Nome del progetto: "ONLIFE LAB – Abitare il digitale senza restarne dipendenti"

Soggetti promotori: Crumble ETS, in partnership con Stripes Digitus Lab Cooperativa Sociale

Area d'intervento: Municipio 3 Milano e Comune di Peschiera Borromeo

Descrizione del progetto: Attraverso laboratori di tecnologia creativa**, i ragazzi imparano a smontare l'architettura dei media digitali e i meccanismi del design persuasivo** (algoritmi, notifiche, gamification), passando da consumatori passivi a creatori consapevoli. Allo stesso tempo allenano la capacità di ascoltarsi: riconoscono i segnali individuali di sovraccarico (gestione del tempo, alterazioni dell'umore, isolamento) e riscoprono il valore relazionale e motorio delle attività offline.
Crumble ETS porta la sua esperienza di progettazione educativa, formazione di docenti e genitori, lavoro di comunità e valutazione, insieme a una psicologa incaricata per la parte psicoeducativa e di ascolto.
Stripes Digitus Lab porta la competenza pedagogica su robotica educativa, coding, realtà aumentata e stampa 3D.
Il progetto, della **durata di 12 mesi**, prevede:
1) 8 incontri da 2 ore in 6 gruppi-classe in Municipio 3 (presso l'IC Via Maniago e altre scuole del Municipio 3), con psicologa, formatori Crumble e operatori Digitus
2) un gruppo di **peer education** di 12 adolescenti, gli «**Ambasciatori onlife**»
3) **formazione dei docenti** e un protocollo condiviso di segnalazione e invio ai servizi del territorio, per ridurre il danno e intercettare presto le situazioni a rischio
4) due cicli di **incontri per genitori**
5) uno spazio di ascolto non clinico a scuola
6) valutazione d'impatto e restituzione pubblica con un toolkit aperto.

Beneficiari stimati: circa **130 ragazzi di 11-14** anni nei percorsi completi dei 6 gruppi-classe, **12 adolescenti** come Ambasciatori onlife, circa **20 docenti e educatori**, circa **45 genitori** in due cicli di incontri, oltre ai partecipanti ai 4 laboratori aperti per ragazzi e famiglie.

Ricadute attese: maggiore consapevolezza del proprio uso del digitale e dei segnali di rischio; più competenze relazionali e di autoregolazione; adulti più preparati a riconoscere e accompagnare; un protocollo di segnalazione e invio ai servizi sociali, che resta alle scuole e ai servizi del territorio; un toolkit gratuito e riutilizzabile da altre scuole e realtà del territorio.

Progetto 2° Classificato

Nome del progetto: "Suoni e voci fuori dallo schermo: la musica come spazio di relazione, aggregazione e di libertà digitale controllata"

Soggetti promotori: Associazione Angela Giorgetti ODV in partnership con Milarte APS

Area d'intervento: Municipio 4 Milano

Descrizione del progetto: Il progetto propone la **musica come strumento concreto di prevenzione e riduzione del rischio di dipendenza digitale** tra preadolescenti e adolescenti. Attraverso laboratori di conoscenza di strumenti musicali e di tutti i generi musicali, di coro, di musica d'insieme, i giovani saranno accompagnati a sperimentare il piacere di creare, ascoltare, realizzare qualcosa in prima persona. Gli incontri prevedono anche momenti di confronto collettivi ed individuali sui comportamenti digitali,sull'uso dei social e sui rischi di un cattivo o precoce utilizzo. Si stilerà un "**Patto musico-digitale**" differenziato per ragazzi della scuola media e ragazzi delle scuole superiori, con utilizzo di tecnologie diverse per fare registrazioni, video, ascolto di brani, costruzione di basi musicali, che saranno eseguiti dal vivo in coro e con gli strumenti musicali con la guida di un direttore di orchestra e di un maestro del coro. Il percorso prevederà **momenti pubblici di restituzione** nei quali i ragazzi potranno presentare alle famiglie e alla comunità il risultato del lavoro svolto nell'ambito di saggi nelle scuole o di concerti pubblici nel **quartiere Corvetto**. Il progetto si svolgerà nell'arco di **18 mesi**.
Sono previsti strumenti di monitoraggio iniziale e finale, attraverso questionari rivolti ai ragazzi e, in alcuni casi, a educatori, insegnanti e genitori. Saranno rilevati: partecipazione, frequenza, qualità delle relazioni, senso di appartenenza.

Beneficiari stimati: si prevede il coinvolgimento di 50 giovani, nella fascia 11-19 anni, provenienti in larga misura dal Municipio 4 e in particolare dal quartiere Corvetto, con allargamento ad altre zone limitrofe.

Ricadute attese: maggiore consapevolezza sull'uso dello smartphone e dei social, rafforzamento dell'autostima, capacità di lavorare in gruppo, maggiore integrazione di diverse etnie.