



Allegato A1 (ITALIA)

SCHEDA ELEMENTI ESSENZIALI DEL PROGETTO ASSOCIATO AL PROGRAMMA DI INTERVENTO

In ciascun box è riportato il riferimento alla specifica voce della scheda progetto oppure al sistema helios. All'ente è richiesto di riportare gli elementi significativi per consentire al giovane una visione complessiva del progetto prima di leggere in dettaglio il progetto stesso.

TITOLO DEL PROGETTO:
NE FACCIAMO DI TUTTI I COLORI!

SETTORE E AREA DI INTERVENTO:
E - Educazione e promozione culturale, paesaggistica, ambientale, del turismo sostenibile e sociale e dello sport
E1 - Animazione culturale verso i minori
E9 - Attività di tutoraggio scolastico

DURATA DEL PROGETTO: 12 mesi

OBIETTIVO DEL PROGETTO:

1. Ampliare le offerte di attività di animazione culturale, educative, tutoraggio scolastico e sportive a favore dei minori consentendo la socializzazione e l'espressione delle attitudini e potenzialità.
- Incrementare il numero dei volontari che si occupa di attività per minori sul territorio.
2. Promuovere la costruzione di network solidali nella comunità, tra famiglie, servizi sociali, agenzie educative, a tutela dei minori.
3. Creare una partnership che garantisca prestazioni aggiuntive che aumentino l'efficacia degli interventi.

RUOLO ED ATTIVITÀ DEGLI OPERATORI VOLONTARI:

- A.1 Accoglienza dei volontari
- A.2 Occasione di incontro-confronto.
- A.3 Formazione generale
- A.4 Formazione specifica
- A.5 SERVIZIO

- 5.1 Attività di animazione culturale**
- 5.2 attività di tutoraggio scolastico**
- 5.3 attività di animazione sportiva.**

Le attività relative alle tre aree suindicate si svolgeranno in maniera identica presso le sedi delle 4 cooperative per quanto riguarda l'azione 5.1, e complementare per le azioni
Presso la scuola paritaria gestita dalla cooperativa LA CHIOCCIA, i volontari, coordinandosi con gli operatori della cooperativa, programmeranno attività di animazione culturale, di socializzazione e tutoraggio allo studio, durante la mattina o il pomeriggio alternando la loro presenza. La mattina svolgeranno attività di accoglienza all'entrata e di accompagnamento all'uscita per le famiglie che ne faranno richiesta e affiancheranno gli operatori scolastici nell'assistenza ai minori con bisogni speciali. Durante il pomeriggio svolgeranno attività di assistenza allo studio e attività di animazione culturale. Inoltre, per i minori 6-14 anni che parteciperanno alle attività proposte durante le

ore pomeridiane, i volontari proporranno sia giornate presso la ludoteca della cooperativa OMNIA SERVICE, che alcuni momenti presso la cooperativa TC3 per svolgere attività di animazione sportiva.

Presso le tre comunità residenziali che gestisce la cooperativa ESDRA, con il contributo dei giovani volontari si implementeranno attività di animazione culturale e tutoraggio allo studio per i minori ospiti, ma, diversamente da quanto descritto per la coop. La Chioccia, non si prevede un primo periodo di sensibilizzazione e promozione per reperire l'utenza, in quanto gli utenti su cui ricadrà l'intervento sono i minori residenti delle comunità, segnalati dal servizio sociale e quindi con un disagio che coinvolge tutta la sfera familiare e affettiva.

I volontari proporranno le attività prima descritte, sia all'interno della struttura, che all'esterno, e anche presso la sede della cooperativa OMNIA SERVICE che possiede una ludoteca come sopra specificato. Le attività proposte saranno quelle di animazione culturale e di tutoraggio scolastico, che si svolgeranno, di pomeriggio durante il periodo scolastico e di mattina e/o pomeriggio durante il periodo extrascolastico.

Il volontario, considerata la fragilità dell'utenza ospite delle strutture, seguirà le indicazioni metodologiche dell'assistente sociale responsabile della cooperativa, sia in merito all'approccio da utilizzare con il minore che, agli strumenti da adottare.

Presso la sede della cooperativa OMNIA SERVICE con il contributo dei giovani volontari si implementeranno attività di animazione culturale e tutoraggio allo studio per i minori, differenziando le stesse per fasce di età (2-5) - (6-14). Nello specifico, i volontari proporranno attività di animazione culturale le mattine ai minori 2-5 anni che frequentano la ludoteca, e attività di animazione culturale e tutoraggio il pomeriggio ai minori 6-14 anni. Inoltre, per i minori 6-14 anni che parteciperanno alle attività proposte durante le ore pomeridiane, i volontari proporranno alcune giornate presso la cooperativa TC3 per svolgere attività di animazione sportiva.

Presso il centro sportivo e ricreativo TC3, con il supporto dei volontari SC i minori saranno avvicinati alle attività sportive normalmente svolte presso il TC3 dagli istruttori sportivi del centro stesso. Inoltre i giovani volontari affiancheranno e supporteranno gli istruttori sportivi nella ideazione e programmazione delle attività di animazione sportiva previste ad hoc per questo progetto. In entrambe le situazioni, i giovani volontari parteciperanno in prima persona, come fruitori alle stesse, insieme ai minori, "facendo gruppo" con loro, e curando maggiormente gli aspetti di relazione, di inclusione di tutti i partecipanti, attraverso la creazione di un clima di gruppo positivo e supportivo. Inoltre, per i minori 6-14 anni che parteciperanno alle attività proposte durante le ore pomeridiane, i volontari proporranno alcune giornate presso la ludoteca della cooperativa OMNIA SERVICE.

5.4 Attività progettuali rivolte alle famiglie:

Per le famiglie dei minori coinvolti si promuoveranno le seguenti iniziative:

-Sostegno ai legami familiari (feste, gite, cene sociali, ecc.)

-Interventi di Family Education, come percorso finalizzato a promuovere forme di supporto tra le famiglie nella gestione di specifici eventi critici, in un'ottica di self-help

-Potenziamento del lavoro di rete con il servizio sociale, le agenzie educative e socio- sanitarie, con i centri aggregativi e sportivi, oltre che con le associazioni di volontariato e con gli enti religiosi presenti nel territorio, per attivare una finestra di ascolto e accompagnamento per i minori e le loro famiglie che possa continuare ad esistere, anche dopo la conclusione del progetto di S.C.U.

Ed inoltre saranno organizzati, dal personale delle cooperative coinvolte, e con il supporto dei volontari SC, le seguenti iniziative:

Incontro formazione/informazione

SEDI DI SVOLGIMENTO:

COOP. ESDRA:

VIA GIUSEPPE PERROTTA – PALERMO

VIALE REGINA MARGHERITA – PALERMO

VIALE MICHELANGELO – PALERMO

COOP TC3:

VIA TRAPANI PESCIA – PALERMO

COOP. LA CHIOCCIA:

VIA STELLA – PALERMO

COOP OMNIA:

VIA ENRICO BEVIGNANI - PALERMO

POSTI DISPONIBILI, SERVIZI OFFERTI:

Senza Vitto e Alloggio 30

EVENTUALI PARTICOLARI CONDIZIONI ED OBBLIGHI DI SERVIZIO ED ASPETTI ORGANIZZATIVI:

I volontari dovranno dare la propria disponibilità a svolgere alcune attività, in via eccezionale, nei giorni festivi o prefestivi in occasione di manifestazioni o eventi che coinvolgeranno in itinere la sede di attuazione, in coerenza con gli obiettivi progettuali.

DESCRIZIONE DEI CRITERI DI SELEZIONE:**FASE 1: VERIFICA DEI REQUISITI**

I candidati al progetto s.c.n. presenteranno domanda di selezione compilando apposito modello e allegati forniti nel Bando. Alla scadenza dei termini di presentazione delle domande dei candidati, l'Ente farà un controllo per verificare che gli stessi abbiano tutti i requisiti di accesso e che la documentazione sia completa, secondo quanto previsto nel bando. I requisiti di partecipazione devono essere posseduti alla data di presentazione della domanda e, ad eccezione del limite di età, mantenuti sino al termine del servizio. L'Ente, inoltre, controllerà che il candidato abbia presentato la domanda nei termini indicati nel bando, che sia completa degli allegati previsti nel bando di selezione e che sia corredata dalla copia del documento di identità valido e da tutta la documentazione richiesta nel bando. I candidati che non posseggono i requisiti di accesso e/o che non hanno la documentazione in regola, secondo quanto descritto sopra, saranno esclusi dalla FASE 2.

FASE 2: COLLOQUIO INDIVIDUALE.

In seguito alla FASE 1 sarà cura dell'Ente costruire un calendario dettagliato con date, luoghi e orari per gli incontri di selezione che sarà pubblicato sul sito internet. Il colloquio individuale si svolgerà seguendo criteri di valutazione all'interno dei seguenti item: 1. Conoscenze del candidato in merito al s.c.n.; 2. Motivazione del candidato; 3. Esperienze pregresse nel settore di riferimento del progetto e non solo professionali; 4. Conoscenze del candidato rispetto agli obiettivi e alle attività sia per l'utenza diretta che indiretta che per i volontari; 5. Caratteristiche e competenze del candidato spendibili per il raggiungimento degli obiettivi progettuali. 6. Capacità di integrazione con il gruppo di lavoro. La scheda colloquio sarà quindi composta da 6 item, a cui sarà possibile attribuire un valore da 1 a 10. Il punteggio al colloquio di selezione sarà, quindi, massimo 60.

FASE 3: VALUTAZIONE DEI TITOLI.

Nella seconda fase saranno ammessi coloro che avranno superato con almeno 36 la prima fase (ottenuto da un punteggio sufficiente in tutti e 6 gli item), ovvero ottenuto da un punteggio di 6 x 6 item = 36. I titoli saranno valutati se allegati, anche in fotocopia al modello di domanda, o se dichiarati nella domanda ai sensi del D.M 445/2000. I criteri di valutazione saranno i seguenti:

1. **TITOLI DI STUDIO:** Si valuterà solo il titolo più elevato quindi max 8 punti.

Laurea, quinquennale o vecchio ordinamento, attinente : 8 punti

Laurea, quinquennale o vecchio ordinamento, non attinente: 7,5 punti

Laurea, triennale, attinente : 7 punti Laurea, triennale, non attinente: 6,5 punti

Diploma attinente: 6 punti Diploma non attinente: 5 punti

Frequenza scuola superiore: max 4 punti (il punteggio si ottiene sommando 3 punti del titolo scuola dell'obbligo +0.25 per ogni anno superato di scuola superiore 1 punto per ogni anno concluso):

Titolo scuola dell'obbligo: 3 punti (Al fine di non penalizzare i candidati a bassa scolarizzazione ed incentivare la loro partecipazione al SCN)

2. **TITOLI PROFESSIONALI:** fino a max 10 punti.

Corsi di specializzazione/post qualifica/professionali: fino a 300 ore attinenti: 2 punti

fino a 300 ore non attinenti: 1 punto

più di 300 ore attinente: 3 punti

più di 300 ore non attinente: 2 punti

in corso: 1 punto

3. **ESPERIENZE PREGRESSE :** fino a max 12 punti Saranno valutate tutte le esperienze di lavoro o volontariato svolte precedentemente, o ancora in corso, dal candidato (ogni singola esperienza è valutata una sola volta)

Esperienze, di volontariato o lavoro, nel settore specifico:

• < 1 mese : 1 punto

• >1 mese e <= 6 mesi: 2 punti

• >6 mesi e < 12 mesi: 3 punti

• > 12 mesi: 4 punti

Esperienze di volontariato in altro settore:

• < 1 mese: 0,5 punti

• >1 mese e <= 6 mesi: 1 punto

• >6 mesi e < 12 mesi: 2 punti

• > 12 mesi: 3 punti 4.

ALTRE ESPERIENZE: fino a max 10 punti

- a. Iscrizione università attinente: 1 punto
Iscrizione università non attinente: 0,5 punti
- b. Tirocinio/stage attinente: 2 punti
Tirocinio/stage non attinente: 1 punto
- c. Seminari e work shop attinente max 1 giornata: 1 punto
Seminari e work shop non attinente max 1 giornata: 0,5 punti
- d. Seminari e work shop attinente più di una giornata: 1,5 punti
Seminari e work shop non attinente più di una giornata: 1 punto
- Il punteggio per la valutazione dei titoli sarà massimo 40. IL PUNTEGGIO TOTALE OTTENUTO DALLA FASE 2 + FASE 3 SARA' MAX 100

CARATTERISTICHE COMPETENZE ACQUISIBILI:

I volontari di servizio civile potranno acquisire, durante lo svolgimento del progetto, competenze, sia trasversali che specifiche, inerenti il progetto.

Competenze trasversali:

le cosiddette **soft skill**, cioè tutta quella serie di competenze trasversali che nella vita lavorativa sono importanti come o più delle competenze tecniche e professionali acquisite con l'esperienza (hard skill).

Fra le soft skill, le principali e più richieste nel mondo del lavoro sono:

- Capacità di team building;
- Gestione risorse umane;
- Tecniche di comunicazione e di ascolto;
- Tecniche di socializzazione e di animazione;
- Capacità di gestione e risoluzione del conflitto;
- Capacità di programmazione delle attività;
- Autonomia nella gestione delle mansioni affidate al ruolo;
- Autostima e fiducia in se stessi;
- Resistenza allo stress e relativo controllo;
- Pianificare e organizzare;
- Lavorare per obiettivi;
- Gestire le informazioni;
- Problem solving;
- Team work;
- Leadership.

Competenze specifiche:

- Conoscenze teorico/pratiche sul settore
- Conoscenza e uso di strumenti di lavoro specifici per settore di intervento
- Capacità di programmare metodi e strumenti di lavoro inerenti il settore.

I volontari potranno inoltre acquisire **competenze chiave di cittadinanza**.

L'UE ha individuato le competenze chiave "di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personale, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione"

(Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio "Relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente", 2006).

In Italia tali competenze sono state richiamate nell'ambito del Decreto n.139 del 22 Agosto 2007 "Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione" che ha individuato le otto competenze chiave di cittadinanza che ogni cittadino dovrebbe possedere dopo aver assolto al dovere di istruzione. Tali competenze sono state poi classificate ulteriormente il **22 maggio 2018 dal Consiglio dell'Unione Europea** che, richiamandosi alla propria Raccomandazione del 2006, ha deciso di puntare l'accento su temi particolarmente importanti nella moderna società: lo **sviluppo sostenibile e le competenze imprenditoriali**, ritenute indispensabili per "assicurare resilienza e capacità di adattarsi ai cambiamenti".

Dall'ultima classificazione si ha dunque una lista definitiva delle competenze chiave:

Competenza alfabetica funzionale

Si concretizza nella piena capacità di comunicare, sia in forma orale che scritta, nella propria lingua, adattando il proprio registro ai contesti e alle situazioni. Fanno parte di questa competenza anche il pensiero critico e la capacità di valutazione della realtà.

2-Competenza multilinguistica

Prevede la conoscenza del vocabolario di lingue diverse dalla propria, con conseguente abilità nel comunicare sia oralmente che in forma scritta. Infine, fa parte di questa competenza anche l'abilità di inserirsi in contesti socio-culturali diversi dal proprio.

3-Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

Le competenze matematiche considerate indispensabili sono quelle che permettono di risolvere i problemi legati alla quotidianità. Quelle in campo scientifica e tecnologico, invece, si risolvono nella capacità di comprendere le leggi naturali di base che regolano la vita sulla terra.

4-Competenza digitale

È la competenza propria di chi sa utilizzare con dimestichezza le nuove tecnologie, con finalità di istruzione, formazione e lavoro. A titolo esemplificativo, fanno parte di questa competenza: l'alfabetizzazione informatica, la sicurezza online, la creazione di contenuti digitali.

5-Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

È la capacità di organizzare le informazioni e il tempo, di gestire il proprio percorso di formazione e carriera. Vi rientra, però, anche la spinta a inserire il proprio contributo nei contesti in cui si è chiamati ad intervenire, così come l'abilità di riflettere su se stessi e di autoregolamentarsi.

6-Competenza in materia di cittadinanza

Ognuno deve possedere le skill che gli consentono di agire da cittadino consapevole e responsabile, partecipando appieno alla vita sociale e politica del proprio paese.

7-Competenza imprenditoriale

La competenza imprenditoriale si traduce nella capacità creativa di chi sa analizzare la realtà e trovare soluzioni per problemi complessi, utilizzando l'immaginazione, il pensiero strategico, la riflessione critica.

8-Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

In questa particolare competenza rientrano sia la conoscenza del patrimonio culturale (a diversi livelli) sia la capacità di mettere in connessione i singoli elementi che lo compongono, rintracciando le influenze reciproche.

Il S.C. rappresenta l'occasione fondamentale per l'apprendimento delle competenze chiave di cittadinanza e, in relazione alla tipologia di progetto, il volontario potrà acquisire una o più delle otto competenze sopraelencate.

Le competenze apprese dal volontario, potranno essere certificate da un Ente che possiede tutti gli strumenti per valutare e identificare specifici ambiti di apprendimento. L'Ente di formazione da noi individuato, ASSOCIAZIONE CULTURALE "FORMAZIONE LAVORO" di Palermo accreditato ai sensi del Dlgs 13/2013 con DDG n. 2763 del 21 giugno 2018 Assessorato Regionale dell'Istruzione e della Formazione Professionale – Dipartimento dell'Istruzione e della Formazione Professionale, ed in possesso della certificazione di qualità ai sensi della normativa ISO 9001:2008, rilascerà apposita **certificazione di competenze** comprovante l'attività svolta, con il dettaglio delle competenze acquisite, specificando le competenze trasversali, specifiche e di cittadinanza, e la durata dell'esperienza.

FORMAZIONE SPECIFICA DEGLI OPERATORI VOLONTARI:

Le ore di formazione in presenza si svolgeranno presso una delle sedi di attuazione accreditate e previste nel progetto, a seconda della disponibilità del momento. Sarà cura dell'Ente comunicare, nei tempi previsti, la sede prescelta.

La formazione specifica avrà la durata di **72 ore complessive**, così articolate:

22 ore saranno dedicate alle lezioni frontali.

50 ore saranno realizzate facendo ricorso alle dinamiche non formali.

Le lezioni frontali e le lezioni che fanno ricorso alle dinamiche non formali saranno realizzate sia in modalità online, che in presenza così come indicato al box 18.

L'attività di formazione specifica si svolgerà nel corso dei 3 mesi dall'attivazione del progetto di servizio civile, quindi entro il 90° giorno.

**TITOLO DEL PROGRAMMA DI INTERVENTO CUI FA CAPO IL PROGETTO:
CON I RAGAZZI, DENTRO E FUORI LA SCUOLA, PER UN APPRENDIMENTO POSSIBILE E
UN'EDUCAZIONE ACCESSIBILE**

OBIETTIVO/I AGENDA 2030 DELLE NAZIONI UNITE:

C - Obiettivo 3 Agenda 2030: Assicurare la salute ed il benessere per tutti e per tutte le età

D - Obiettivo 4 Agenda 2030: Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e un'opportunità di apprendimento per tutti

AMBITO DI AZIONE DEL PROGRAMMA:

G - Accessibilità alla educazione scolastica, con particolare riferimento alle aree d'emergenza educativa e benessere nelle scuole

DA COMPILARE SOLO SE IL PROGETTO PREVEDE ULTERIORI MISURE

PARTECIPAZIONE DI GIOVANI CON MINORI OPPORTUNITA'

→Numero posti previsti per giovani con minori opportunità

8

→Tipologia di minore opportunità

Difficoltà economiche

→Documento che attesta l'appartenenza del giovane alla categoria individuata

ISEE =<10.000,00

SVOLGIMENTO DI UN PERIODO DI TUTORAGGIO

→ Durata del periodo di tutoraggio

3 MESI

→Ore dedicate

34

→ Tempi, modalità e articolazione oraria

Il percorso di tutoraggio sarà al contempo:

FORMATIVO di autoconoscenza per:

- sviluppare un metodo di lavoro efficace
- imparare ad auto-valutarsi in modo critico
- acquisire una piena conoscenza di se stessi in termini di competenze, attitudini, interessi, potenzialità

INFORMATIVO di conoscenza del mondo esterno per:

- acquisire informazioni sul mondo del lavoro, conoscere i vari percorsi formativi e professionali
- conoscere gli aspetti più importanti del mondo del lavoro, le professioni e i mestieri
- conoscere l'offerta formativa del proprio territorio
- conoscere le agenzie del territorio addette alla ricerca del lavoro e all'incontro tra domanda e offerta
- Favorire l'acquisizione delle informazioni teoriche e pratiche necessarie per orientare il volontario nelle scelte professionali future.

3. TECNICO/strumentale al fine di acquisire strumenti adeguati per:

- il colloquio di lavoro
- la costruzione del curriculum professionale
- conoscere e incontrare le agenzie quali ad esempio: Centri per l'Impiego, Centri di formazione professionale, Informa-giovani, Agenzie di lavoro interinale, etc.
- ricercare informazioni sul web inerenti offerte di lavoro e opportunità imprenditoriali agevolate.

→Attività di tutoraggio

1. CONOSCERSI (Totale ore 6)
2. IL MIO PROGETTO (Totale ore 6)
3. IL CURRICULUM VITAE (Totale ore 6)
4. IL COLLOQUIO DI LAVORO (Totale ore 6)
5. LA RICERCA DEL LAVORO (Totale ore 6)

Metodologia di insegnamento:

Metodi attivi: brain storming, role playing, analisi dei casi, esercitazioni pratico-guidate, gruppi di lavoro.