



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: ANZIANI IN AZIONE

SETTORE E AREA DI INTERVENTO:

E - Educazione e promozione culturale, paesaggistica, ambientale del turismo sostenibile e sociale e dello sport E3 - Animazione culturale con gli anziani

DURATA DEL PROGETTO: 12 mesi

OBIETTIVO DEL PROGETTO:

Obiettivi generali:

- Migliorare il grado di autosufficienza e di socializzazione degli anziani;
- Facilitare l'incontro tra gli anziani e i giovani presenti sul territorio, aumentare momenti di condivisione di esperienze e conoscenze, al fine di combattere l'esclusione sociale, l'isolamento ed il divario di conoscenze digitali che divide le due generazioni .

In tutti i territori coinvolti nel progetto, infatti, si è evidenziata un'accresciuta consapevolezza tra gli anziani sull'importanza della diffusione dell'utilizzo della rete Internet, delle nuove tecnologie per diversi scopi, ludici, ricreativi e formativi. Sempre più spesso si sente parlare di divario digitale, esistente tra chi possiede reale accesso alla tecnologia e chi ne è ai margini (anziani). Anziani, giovani e tecnologia può quindi diventare una combinazione virtuosa, anche in funzione delle possibili finalità di utilizzo del mezzo, dagli aspetti relazionali a quelli più informativi. L'approccio ai moderni strumenti di comunicazione, smartphone e tablet migliora inoltre, le capacità cognitive e aiuta le persone a restare attive, riducendo perdita di memoria e di stimoli, emarginazione sociale e senso di isolamento o solitudine, ma è necessario un perfezionamento alla base per quanto concerne le competenze, anche grazie allo scambio intergenerazionale o attraverso nuove forme di inserimento in contesti sociali differenti, utili per cercare di apportare un plus alla qualità della vita di persone. Le statistiche, già da diversi anni, dimostrano che competenza digitale fa rima con inclusione per almeno tre aspetti: di carattere socioeconomico, culturale e relazionale. È in rapporto a questi tre fattori che l'avvicinamento a internet, ai social network e alle nuove tecnologie più in generale, va riportato alle persone più mature. Per la terza età, sebbene restino difficoltà di accesso, la rete si sta rivelando un'opportunità importante dal punto di vista relazionale e sociale, soprattutto con i giovani. I giovani di oggi sono più aperti e predisposti, 16 rispetto al passato, ad aprire il loro mondo alle generazioni precedenti, è proprio grazie allo scambio intergenerazionale che: -gli anziani hanno

possibilità di trasmettere saperi, la storia e le tradizioni, il bagaglio delle competenze ed esperienze accumulato negli anni; -i giovani possono far conoscere e condividere il loro mondo con gli anziani, e aiutarli ad avvicinarsi all'uso delle nuove tecnologie; -fioriscono situazioni in cui si vive il senso della condivisione e della cittadinanza attiva utili ad aumentare le potenzialità dei giovani e degli anziani.

Obiettivi specifici

1.PROMUOVERE ATTIVITA' RICREATIVE E DI SOCIALIZZAZIONE

Organizzare, sia presso il domicilio che presso le sedi comunali, dei Comuni coinvolti nella coprogettazione, attività ricreative, di socializzazione e di animazione culturale rivolte agli anziani principalmente, e all'intera comunità, durante il periodo di servizio civile. Attraverso le attività si intende raggiungere diversi obiettivi nelle seguenti aree: Area psico – emozionale - Valorizzare le capacità funzionali residue di ciascuno degli utenti; - Migliorare la percezione e la consapevolezza di Sé; - Migliorare l'autostima e il senso di autoefficacia dell'anziano; - Facilitare l'espressione di Sé; - Guidare ed aiutare il riconoscimento e l'espressione dei propri vissuti e delle proprie emozioni; - Potenziamento delle aspettative e della qualità della vita in generale; - valorizzare l'autonomia fisica e psicologica dell'anziano (il concetto di autonomia non è certo quello di "indipendenza da...", di assenza di vincoli, ma è piuttosto il concetto di "spazio di autodeterminazione"); - Dare valore alle esperienze passate. Area relativa alle abilità cognitive e di sviluppo delle risorse - Mantenere e sviluppare le abilità logiche, cognitive e di risposta adeguata al sistema comunicativo condiviso; - Prevenire e Mantenere le capacità specifiche (fisiche e psichiche); - Potenziare l'autonomia e il comportamento autodeterminato del singolo; - Guidare nel recupero delle abilità gestionali riferiti a sé e al contesto; - Sviluppare, mantenere o riallacciare contatti con il territorio (community-care); - Ampliare e favorire la comunicazione interpersonale.

2. PROMUOVERE ATTIVITA' DI ANIMAZIONE CULTURALE

I laboratori di animazione culturale avranno l'obiettivo di restituire valore al ruolo dell'anziano all'interno della comunità attraverso la riscoperta delle tradizioni, delle storie e dei racconti dei luoghi e delle persone della comunità locale. L'anziano come detentore del sapere, della conoscenza del luogo, come fonte di informazioni che rappresentano la storia. I laboratori saranno programmati mettendo al proprio centro l'anziano, colui che rappresenta la fonte del sapere, il volontario, invece, sarà lo strumento per intraprendere il percorso dei racconti, delle storie. Nuova e vecchia generazione, quindi, saranno a confronto per scambiare le esperienze, il giovane offre supporto, metodo e strumenti nuovi, l'anziano invece, offre la sua memoria, e nell'incontro tra le due generazioni si raggiungono due obiettivi al contempo, da un lato la rivalorizzazione del ruolo dell'anziano all'interno della comunità e dall'altro la costruzione e il rafforzamento del senso di appartenenza dei giovani al proprio territorio, al proprio contesto di vita.

3. PROMUOVERE ATTIVITA' LABORATORIALI RELATIVE ALLA DIGITALIZZAZIONE DEI SERVIZI

Proporre attività laboratoriali rivolte alla popolazione anziana al fine di informare ed educare all'utilizzo delle nuove tecnologie con l'obiettivo di consentire all'anziano un minimo di autonomia nell'uso di alcune piattaforme utili per l'accesso ai servizi, come ad esempio l'uso delle applicazioni: Inps, Poste Italiane, Banca, etc. Questo laboratorio specifico avrà il fine di rendere più autonomo l'anziano nella gestione delle proprie finanze, documenti, etc.

RUOLO ED ATTIVITÀ DEGLI OPERATORI VOLONTARI:

1 ATTIVITÀ RICREATIVE E DI SOCIALIZZAZIONE

I volontari di servizio civile previsti nel progetto saranno coinvolti dal personale dell'Ente, fin dalle prime fasi, nelle seguenti attività: - Contattare gli anziani del territorio per pubblicizzare il progetto anche attraverso locandine e brochure precedentemente ideate e costruite dai volontari stessi. - Ideazione e programmazione dei laboratori ricreativi previsti, alcuni dei quali sarà

possibile che si svolgano presso il domicilio degli utenti che hanno difficoltà a deambulare e a spostarsi presso la sede comunale. In particolare ciò sarà possibile per “maglia e uncinetto”, “musica”, etc. - Programmazione, su turnazione, del servizio di accompagnamento individuale per gli anziani che risultano privi di rete familiare e che sono costretti ad una vita totalmente “ritirata”. 25 - Programmazione del servizio di accompagnamento in occasione di feste, ricorrenze e sagre organizzate dall’ente comunale e/o realtà territoriali; L’obiettivo che si intende raggiungere è quello di favorire l’instaurazione di un rapporto di fiducia tra il volontario e l’anziano fin dai primi momenti, in modo tale da agevolare la realizzazione delle attività future, soprattutto quelle di animazione e compagnia. Le attività relative alla presente azione si svolgeranno la mattina o il pomeriggio, dal lunedì al venerdì per 5 ore giornaliere, e saranno realizzate fin dal primo mese di servizio. Le attività saranno svolte in sinergia con il personale dell’Ente e l’OLP designato e avranno il fine di: • favorire e stimolare la costruzione di relazioni di fiducia anziano/volontario, soprattutto per coloro che fanno fatica a relazionarsi all’esterno, in modo da far divenire il volontario strumento di riavvicinamento al territorio e alla società; • consentire una maggiore partecipazione alle iniziative del territorio (feste in occasione di ricorrenze, come le feste patronali, concerti di musica, sagre cittadine ecc.) e favorire l’integrazione sociale; • stimolare una maggiore partecipazione alle attività progettuali.

2 ATTIVITÀ DI ANIMAZIONE CULTURALE

I volontari realizzeranno con la guida dell’OLP, un laboratorio di narrazione dal titolo “Gli anziani raccontano”. I volontari avranno il compito di ricercare curiosità e storie della tradizione e proporle durante il laboratorio, che eccezionalmente potrà svolgersi presso il domicilio dell’anziano se quest’ultimo è impossibilitato a spostarsi e manifesta il desiderio di partecipare. Compito del volontario è quello di raccogliere il materiale che emerge dalle storie che racconteranno gli anziani, di realizzare una piccola pubblicazione da diffondere alla cittadinanza, e di pubblicare sul sito dei Comuni interessati e sul sito dell’Ente Capofila del progetto, alla sezione Servizio Civile Universale. L’attività ha la finalità di favorire l’inclusione e la comunicazione tra le generazioni, in uno scambio reciproco di risorse e di emozioni positive tra giovani e anziani. Il laboratorio sarà svolto in condivisione tra i volontari di tutte le sedi coinvolte, i quali attraverso una collaborazione “da remoto”, scambieranno idee ed opinioni per la costruzione del materiale occorrente per la pubblicazione, la quale dovrà essere unica per tutte le sedi. Il materiale non dovrà essere soltanto raccolto e messo insieme, ma i volontari dovranno, al contempo, trovare connessioni e vicinanze tra le storie dei territori coinvolti e da questo dovranno costruire la trama delle storie del passato che accomuna i loro paesi. Il laboratorio sarà programmato a partire dal 3° mese e avrà una cadenza mensile. Il laboratorio ha l’obiettivo di valorizzare il ruolo dell’anziano attraverso la sua memoria e il suo sapere. Il laboratorio di scambio intergenerazionale si svolgerà con cadenza settimanale, con il fine di: 1. favorire il dialogo intergenerazionale e il recupero dei valori tradizionali sui quali si basa la nostra comunità; 2. favorire lo scambio di sapere e saperi tradizionali, durante i quali gli anziani possono “trasmettere” ricette della tradizione culinaria locale, arti e mestieri tradizionali, racconti delle tradizioni popolari. Tale attività permette all’anziano e anche alla sua famiglia di percepirsi come “utile” e “ancora capace” di offrire “qualcosa” alla comunità che li accoglie. L’azione sopradescritta rappresenta, pertanto, l’espressione più significativa della realizzazione concreta dell’obiettivo prefissato nel programma, nello specifico, Assicurare la salute ed il benessere per tutti e per tutte le età. La collaborazione tra i volontari di tutte le sedi progettuali coinvolte nella coprogettazione, infatti, è simbolo concreto di un lavoro di rete che coinvolge territori anche distanti fra loro, ma che condividono un medesimo obiettivo: l’idea che anziani e giovani possano divenire gli uni risorsa per gli altri ed insieme risorsa per i loro territori.

SEDI DI SVOLGIMENTO:

COMUNE DI CASTEL DI LUCIO N.6 VOLONTARI

COMUNE DI TUSA N.6 VOLONTARI

COMUNE DI MOTTA D’AFFERMO N.6 VOLONTARI

COMUNE DI MISTRETTA N.6 VOLONTARI

COMUNE DI BOMPIETRO N.6 VOLONTARI

COMUNE DI BLUFI N.6 VOLONTARI

COMUNE DI SANTO STEFANO DI CAMASTRA N.6 VOLONTARI

POSTI DISPONIBILI, SERVIZI OFFERTI:

N. 42 POSTI SENZA VITTO E ALLOGGIO

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.

5 GIORNI DI SERVIZIO – 25 ORE SETTIMANALI

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 $6 \times 6 \text{ item} = 36$. 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

- Iscrizione università attinente: 1 punto
Iscrizione università non attinente: 0,5 punti
- Tirocinio/stage attinente: 2 punti
Tirocinio/stage non attinente: 1 punto
- Seminari e work shop attinente max 1 giornata: 1 punto
Seminari e work shop non attinente max 1 giornata: 0,5 punti
- 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:
LA FRAGILITA' E LA RICCHEZZA DEI LUOGHI E DELLE PERSONE: SOSTENERE PER VALORIZZARE

OGGETTO/AGENDA 2030 DELLE NAZIONI UNITE
OBIETTIVO 3: Assicurare la salute ed il benessere per tutti e per tutte le età

AMBITO DI AZIONE DEL PROGRAMMA:
AMBITO C: **Sostegno, inclusione e partecipazione delle persone fragili nella vita sociale e culturale del Paese**

DA COMPILARE SOLO SE IL PROGETTO PREVEDE ULTERIORI MISURE

PARTECIPAZIONE DI GIOVANI CON MINORI OPPORTUNITA'

→Numero posti previsti per giovani con minori opportunità

11

→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.