



Educare. Giocare. Cambiare.

## SCHEDA ELEMENTI ESSENZIALI DEL PROGETTO

### TITOLO DEL PROGETTO:

LA RETE INTORNO A ME! *Attività esperienziali in rete con il territorio*

### SETTORE e AREA DI INTERVENTO:

EDUCAZIONE E PROMOZIONE CULTURALE, PAESAGGISTICA, AMBIENTALE, DEL TURISMO SOSTENIBILE E SOCIALE E DELLO SPORT - 2. Animazione culturale verso i giovani

### DURATA DEL PROGETTO:

12 mesi

### OBIETTIVI DEL PROGETTO:

- 1.Promuovere il volontariato giovanile come strumento di acquisizione di competenze trasversali in modalità non formale e informale (Europa2020) attraverso attività territoriali e tramite lo sportello Eurodesk
- 2.Promuovere il “fare” e “l’esperienziale” come metodologia educativa principale nella promozione del benessere, dell’inclusione e nella prevenzione del disagio.
- 3.Promuovere il “fare” e “l’esperienziale” come metodologia educativa prioritaria nel contrasto al disagio e alla dispersione scolastica
- 4.Valutare in modo approfondito alcune attività di stampo esperienziale per rilevare l’impatto.

## **ATTIVITÀ D'IMPIEGO DEGLI OPERATORI VOLONTARI:**

**Le macro-aree di attività sono:**

- **Area Europa Giovani**
  - Ideazione e realizzazione di eventi e attività legate alla mobilità internazionale
  - gestione dello sportello Eurodesk
- **Area prevenzione e benessere**
  - Creazione e realizzazione di attività a scuola e extra-scuola rivolte a bambini e ragazzi della scuola primaria e secondaria di primo grado
  - realizzazione di eventi culturali per famiglie in ambienti e spazi pubblici
  - affiancamento nella gestione delle attività e degli eventi in ambito bibliotecario
  - affiancamento nell'organizzazione e gestione delle cooperative scolastiche
  - gestione di alcuni servizi con collaborazione con Enti Locali (es. doposcuola, centri estivi, ecc.)
- **Area disagio e dispersione scolastica**
  - affiancamento al personale del centro educativo S.E.I. (servizio educativo integrato) e del progetto SHARE-WOOD che ospitano minori a disagio segnalati dai servizi sociali
  - gestione di alcuni servizi con collaborazione con Enti Locali
  - affiancamento nell'organizzazione e gestione delle cooperative scolastiche (parte relativa al disagio)

**Nello specifico i volontari potranno compiere le seguenti attività:**

Programmazione e valutazione (*tutte le azioni*)

- i volontari partecipano alle riunioni di progettazione, programmazione, monitoraggio, verifica;
- i volontari propongono attività di animazione socio-culturale finalizzate al raggiungimento degli obiettivi, in base alle personali attitudini e competenze.

Erogazione dei servizi/realizzazione interventi

- i volontari allestiscono laboratori per le diverse attività di progetto, anche predisponendo e reperendo i materiali necessari;
- i volontari aprono e custodiscono i locali e le attrezzature messi a disposizione per il progetto;
- i volontari facilitano, per i beneficiari e i destinatari del progetto, l'accesso ai servizi e alle iniziative programmate (accoglienza, informazioni, accompagnamento, affiancamento)
- i volontari affiancano operatori ed educatori dell'Ente nelle attività a scuola ed extra-scuola previste dal progetto;
- i volontari offrono supporto operativo alla realizzazione delle attività ricreative e di socializzazione in base alle personali attitudini;
- i volontari offrono supporto operativo e logistico-organizzativo per l'organizzazione di incontri di rete territoriale e con le istituzioni scolastiche
- i volontari partecipano occasionalmente ad eventuali uscite o soggiorni che prevedono anche il pernottamento in sedi diverse, senza oneri a carico del volontario
- i volontari offrono supporto operativo e logistico-organizzativo per la realizzazione di interventi di animazione territoriale itineranti, anche mediante l'utilizzo di "Ludobus", Ludo-officina, ecc.
- i volontari affiancano minori e adolescenti a disagio e a rischio dispersione/abbandono scolastico nell'approccio ai poli aggregativi e culturali del territorio e in particolare degli spazi ricreativi dell'Ente;

- i volontari collaborano con gli educatori del Servizio Educativo Integrato e Share-Wood per l'accompagnamento dei minori, allestimento e riordino degli spazi, tutoraggio scolastico etc.;
- i volontari offrono supporto nell'organizzazione di interventi di sostegno alla genitorialità;
- i volontari eseguono attività di front-office informativo negli sportelli Eurodesk indicati nel progetto e attività informative nelle scuole aderenti al progetto presentato;
- i volontari predispongono materiali utili alla valutazione di servizi sperimentali in base alle proprie attitudini;
- i volontari facilitano i minori in situazione di difficoltà o disagio nell'avvicinamento e nell'inserimento nei contesti di socializzazione, in affiancamento all'operatore sociosanitario laddove necessario.

#### Supporto organizzativo agli Enti promotori

- i volontari offrono supporto operativo per attività di comunicazione della Cooperativa e per la promozione del progetto (produzione e diffusione di strumenti informativi e promozionali, gestione mailing list, contatti telefonici, etc.)
- i volontari offrono supporto operativo alle attività di promozione del Servizio Civili
- i volontari offrono supporto operativo e logistico-organizzativo ai servizi locali rivolti ai destinatari e beneficiari del progetto
- i volontari curano i rapporti ed il coordinamento operativo tra l'Ente e le organizzazioni ad esso collegate (partner, istituzioni soggetti del terzo settore)

#### **POSTI DISPONIBILI, SERVIZI OFFERTI E SEDI DI SVOLGIMENTO:**

6 posti disponibili

Sede: Hermete Società Cooperativa Sociale - Viale Verona 107, 37020 Fumane VR

#### **CONDIZIONI DI SERVIZIO ED ASPETTI ORGANIZZATIVI:**

Monte ore annuo: 1145 ore

5 giorni settimanali

Eventuali obblighi dei volontari:

- Riservatezza nei rapporti con l'utenza dei servizi, con il personale e con le organizzazioni coinvolti
- Puntualità nella presenza in servizio e alle attività formative secondo gli orari stabiliti
- Flessibilità oraria ed eventuale impegno nei giorni festivi
- Mobilità nel territorio di riferimento e disponibilità a trasferte, senza oneri a proprio carico
- Disponibilità a trasferte in scuole e luoghi pubblici del territorio di riferimento (per es. Kaleidos, centri estivi, cooperative scolastiche, Sportelli Eurodesk, ecc.)
- Partecipazione occasionale ad eventuali uscite o soggiorni organizzati, che prevedono anche il pernottamento in sedi diverse, senza oneri a carico del volontario
- Disponibilità a guidare mezzi per trasporto di persone

#### **DESCRIZIONE DEI CRITERI DI SELEZIONE:**

##### **A. METODICHE DELLA PROCEDURA SELETTIVA:**

- valutazione dei titoli e delle esperienze pregresse;
- prove pratiche e colloquio.

## **B. VARIABILI DA MISURARE E RELATIVI INDICATORI**

### **VALUTAZIONE CURRICULARE (max 40 punti)**

#### **Presenza ed attinenza al progetto dei titoli di studio documentabili - max. 16 punti**

##### Indicatori

**Titolo di studio e formativi** - Si valuta solo il titolo più elevato.

- Laurea specialistica attinente il progetto o vecchio ordinamento: 8 punti
- Laurea specialistica non attinente il progetto o vecchio ordinamento: 7 punti
- Laurea triennale attinente il progetto: 6 punti
- Laurea triennale non attinente il progetto o vecchio ordinamento: 5 punti
- Diploma scuola secondaria di secondo grado attinente il progetto: 4 punti
- Diploma scuola secondaria di secondo grado non attinente il progetto: 3 punti
- Frequenza scuola secondaria di secondo grado (0,5 ogni anno): 2 punti
- Diploma scuola secondaria di primo grado: 1 punto

##### **Ulteriori titoli formativi**

- Titolo post laurea e corso di formazione attinente il settore d'intervento del progetto: 1 punto per ogni titolo sino ad un massimo di 4 punti
- Titolo post laurea e/o corsi di formazione professionale non attinente il settore d'intervento: 0,5 punti per ogni titolo sino ad un massimo di 4 punti

#### **Presenza di esperienze o altre conoscenze aggiuntive – max. 10 punti**

- Titoli culturali e vari documentabili: 1 punto per ciascun attestato di frequenza a corsi di lingue, informatica, o altre discipline non direttamente attinenti alle attività di progetto, per un massimo di 3 punti; 2 punti per il possesso della patente di guida B da almeno un anno; 1 punto per ciascun brevetto o attestazione relativa a corsi o abilità inerenti agli argomenti del progetto, per un massimo di 5 punti.

#### **Presenza ed attinenza delle esperienze pregresse – max. 14 punti**

##### Indicatori

Pregresse esperienze di lavoro, tirocinio o volontariato, per ogni mese o frazione pari ad almeno 15 giorni

- 1 punto se in ambito analogo a quello del progetto (si valuta il periodo massimo di 12 mesi);
- 0,5 punti se in ambito diverso (si valuta il periodo massimo di 4 mesi)

### **VALUTAZIONE TRAMITE COLLOQUIO (max 60 punti)**

#### **Abilità specifiche dichiarate, valorizzabili nella realizzazione del progetto ed accertabili mediante prove pratiche o colloquio – max. 20 punti**

##### Indicatori

- abilità nella guida di automezzi a nove posti per trasporto di persone: (0-2 punti)
- abilità artistico-espressive e manuali (max 5 punti, 1 per ogni abilità)

- abilità ludico-sportive (max 4 punti, 1 per ogni abilità)
- abilità e competenze in ambito sociosanitario ed educativo (0-6 punti)
- abilità nell'utilizzo di strumenti tecnici ed informatici, quali macchine per lavoro d'ufficio, software di base per elaborazione testi, internet/posta elettronica, gestione di dati amministrativi ed organizzativi (0-3 punti)

### **Attitudine complessiva del candidato rilevabile mediante colloquio - max. 40 punti**

#### Indicatori:

- conoscenza ed interesse riguardo il Servizio Civile ed il progetto prescelto (0-8 punti)
- concretezza delle aspettative e degli obiettivi rispetto allo svolgimento del Servizio Civile in relazione al proprio percorso di crescita personale, professionale e civica (0-10 punti)
- conoscenza dei servizi esistenti e capacità di orientamento nel contesto settoriale (0-5 punti)
- conoscenza del territorio della Valpolicella e capacità di orientamento e spostamento in tale ambito territoriale (0-5 punti)
- conoscenza dell'Ente ospitante (0-6 punti)
- conoscenza del progetto (0-6 punti)

### **Il punteggio massimo è pari a 100 punti.**

Il candidato/a sarà ritenuto idoneo solo con **un punteggio al colloquio superiore a 36 punti.**

#### **EVENTUALI REQUISITI RICHIESTI:**

Patente di guida cat. B

#### **CARATTERISTICHE COMPETENZE ACQUISIBILI:**

#### **CONOSCENZE E COMPETENZE STANDARD**

- conoscenze di carattere generale in un processo di formazione generale: Valori e identità del servizio civile; La cittadinanza attiva; Il giovane volontario nel sistema del servizio civile;
- conoscenze sui rischi connessi all'impiego dei volontari nei progetti di servizio civile (ai sensi del D.lgs 81/2008);
- conoscenza dell'ente e del suo funzionamento
- conoscenza dell'area d'intervento del progetto;
- migliore conoscenza del territorio in cui si realizza il progetto;
- capacità di gestione del tempo in relazione all'orario di servizio.

#### **COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA**

1. **Imparare ad imparare:** organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale),

anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.

2. Progettare: elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.
3. Comunicare o *comprendere* messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali) o *rappresentare* eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).
4. Collaborare e partecipare: interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.
5. Agire in modo autonomo e responsabile: sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.
6. Risolvere problemi: affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.
7. Individuare collegamenti e relazioni: individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.
8. Acquisire ed interpretare l'informazione: acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.

In particolare il progetto presentato prevede l'acquisizione delle seguenti conoscenze e competenze specifiche: **Competenze trasversali e socio-relazionali e Conoscenze e competenze settoriali.**

Le competenze acquisite, spendibili professionalmente dopo il termine del periodo di servizio, saranno riconosciute e attestate dall'Ente Terzo ProgettoMondo Mlal tramite "attestato specifico" al fine di valorizzare le competenze maturate nelle attività specifiche e in particolare le *competenze chiave* di cittadinanza previste dal Decreto Ministeriale 139/2007 del MIUR che recepisce le raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 per l'apprendimento permanente (2006/962/CE)

#### **FORMAZIONE SPECIFICA DEGLI OPERATORI VOLONTARI:**

##### **Modulo A: Fase di accoglienza e introduzione al progetto - Ore complessive: 4**

Presentazione del progetto, dell'ente promotore e degli enti associati, in relazione alle specifiche competenze istituzionali e professionalità coinvolte nel progetto

Presentazione del programma di formazione specifica formulato nel progetto

**Modulo B: Ruoli, competenze, normativa - Ore complessive: 6**

Competenze e ruolo della Cooperativa in materia di servizi alla persona, con particolare riguardo ai servizi socio-educativi e ricreativo-culturali e progetti di networking, di comunità e di relazione scuola-territorio – Cenni sulla normativa nazionale e regionale e provinciale in materia di servizi socio educativi e sguardo ai programmi Europei;

Definizione del ruolo del volontario di servizio civile nei rapporti con le diverse tipologie di destinatari/beneficiari del progetto

Il ruolo educativo delle istituzioni per attività rivolte allo sviluppo di protagonismo giovanile, promozioni di reti e sviluppo delle competenze “trasversali”

Il ruolo educativo del privato sociale nel sistema integrato dei servizi sociali

**Modulo C: Sviluppo delle abilità relazionali nello specifico contesto d'impiego - Ore complessive: 25**

Gestione delle relazioni con il gruppo di lavoro e con l'utenza anche in presenza di situazioni critiche o conflittuali

Emergenza delle proprie capacità e sviluppo di nuove nella gestione di laboratori del “fare” e nell'acquisizione di metodologie che valorizzino le competenze “trasversali”

L'approccio ai minori giovani e ai gruppi di minori e giovani in contesti informali e scolastici – quale strumento di aggancio in contesti informali;

Life Skills strumenti indispensabili nell'emersione delle proprie capacità

Il gioco: strumento educativo indispensabile sia nella fruizione che nella costruzione del gioco stesso in ludofficina

Esperienze e buone pratiche pregresse di metodologia “Learning by doing”

Empowerment come strumento per incentivare l'attivismo giovanile

Gestione del colloquio nei servizi di front-office

L'organizzazione e la gestione di eventi culturali come processo educativo intenzionale

**Modulo D: Tecniche specifiche (a seconda delle specifiche mansioni assegnate) - Ore complessive: 30**

Tecniche di animazione

Laboratori ed esercitazioni sull'uso di giochi cooperativi e collaborativi utili al coinvolgimento di minori e giovani in contesti informali e scolastici

La rete di associazioni come valore aggiunto nella creazione di un evento culturale

Tecniche di costruzione di giochi e oggetti con materiale di riciclo

Utilizzo della posta elettronica, di internet e dei social network nella promozione degli eventi culturali

Utilizzo di deglistrumenti di rappresentazione per gli eventi culturali: scanner, fotocamera digitale, videoproiettore.

Elementi di tecniche e metodologie della comunicazione, quali gestione di un sito web e di una mailing list, allestimento di eventi, produzione di materiale promozionale

Utilizzo degli strumenti Eurodesk per la ricerca delle opportunità per i giovani all'estero nel panorama del programma Erasmus Plus e l'individuazione delle agenzie e gli enti europei per il volontariato, la formazione e il lavoro all'estero

La “simulazione di impresa” come nuova frontiera della metodologia “learning by doing” e per una futura imprenditorialità

Altre tecniche specifiche eventualmente utili ai fini della realizzazione del progetto, da concordare con l'OLP.

**Modulo E: Formazione e informazione sui rischi connessi all'impiego dei volontari nei progetti di servizio civile - Ore complessive: 4**

La percezione del rischio, l'organizzazione della prevenzione in azienda; I soggetti della sicurezza; il lavoratore: obblighi e responsabilità; DPI; la vigilanza e le sanzioni: gli organismi pubblici di vigilanza e controllo; Informazione, formazione, addestramento

**Modulo F: Bilancio competenze - Ore complessive: 4 ore**

Formazione/laboratorio di "autobiografia ragionata" (tecnica sperimentata da H. Desroche) al fine di attuare il bilancio delle competenze di ogni partecipante dando significato al presente di ciascuno ricostruendo il passato e attivando nuovi sguardi sul futuro

La formazione specifica, comprende il modulo **"Formazione e informazione sui rischi connessi all'impiego dei volontari nei progetti di servizio civile"**.