

Scheda elementi essenziali del progetto

Vedo, Tocco e Imparo!

Settore e area di intervento

Educazione e promozione culturale, paesaggistica, ambientale, del turismo sostenibile e sociale e dello sport – Animazione culturale verso minori

Durata del progetto

12 mesi

Obiettivo del progetto

Potenziare le attività a stampo scientifico rivolte ai minori in età scolare sui temi STEAM al fine di applicarli in attività interdisciplinari in tema di sostenibilità ambientale

L'obiettivo del progetto è quello di **Potenziare le attività a stampo scientifico rivolte ai minori in età scolare sui temi STEAM al fine di applicarli in attività interdisciplinari in tema di sostenibilità ambientale** ed apporta il suo peculiare contributo alla piena realizzazione del programma di intervento nel quale è contenuto, in quanto intende garantire una crescita della consapevolezza riguardo i temi della sostenibilità ambientale ed allo stesso tempo contribuire all'avvicinamento dei minori alle discipline STEAM in maniera ludica e creativa attraverso la realizzazione di laboratori interattivi e partecipativi.

Il progetto intende agire sulla promozione delle attività erogate dall'ente, al fine di ampliare la sfera dei destinatari, raggiungendo soprattutto i più piccoli attraverso le famiglie, tale da generare una cultura consapevole ed un approccio sempre più vicino ai temi della sostenibilità ambientale. A tale scopo si intende mettere in atto una serie di azioni di back office e di dissemina delle informazioni delle attività museali e delle iniziative proposte, garantendo la creazione di una comunità digitale pronta ad accogliere le offerte formative proposte per i minori del territorio e non solo [**Azione A: Sensibilizzazione e promozione**].

In Italia l'approccio alle discipline STEAM risulta essere ancora poco applicabile, sia per il costo di un'effettiva digitalizzazione, sia per la svolta culturale che tale modello comporta. A tal proposito il progetto intende agire attraverso la realizzazione di un laboratorio volto a potenziare le competenze STEAM ed un laboratorio relativo ai temi della biodiversità. L'obiettivo risulta essere quello di esprimere a pieno le potenzialità e la creatività dei minori, mettendoli a contatto con la curiosità relativa all'arte e alle materie scientifiche, ma anche a nuove conoscenze, quali quelle relative al patrimonio di specie presenti in Italia e non solo [**Azione B: Percorsi volti all'approccio delle discipline STEAM ed alla conoscenza della biodiversità**].

Nel nostro Paese, la consapevolezza riguardo i temi della sostenibilità ambientale, diventa sempre più preminente nelle vite di ciascuno, ma è necessario, al fine di automatizzare principi di consumo sostenibile, agire sulle nuove generazioni attraverso un'educazione basata sul riutilizzo e sostenibilità. A tal proposito si intende agire a monte, attraverso la creazione di un laboratorio interattivo all'interno dei musei in

gestione dell'Ente, che abbia al centro la sostenibilità ambientale, una campagna di sensibilizzazione sui rifiuti e il riciclo ed infine degli incontri con i bambini sul territorio, che abbiano come tema il verde e la cura degli spazi pubblici, visti come luoghi centrali per strutturare metodologie di apprendimento efficaci e permanenti. Queste azioni rispondono all'obiettivo di avvicinare i più giovani ai temi della sostenibilità ambientale, fornendogli in maniera ludica, interattiva e partecipativa gli strumenti per imparare ad agire nei confronti del pianeta quotidianamente. [Azione C: **Promozione interattiva alla sostenibilità ambientale**].

L'obiettivo del progetto, pertanto, contribuisce alla realizzazione degli obiettivi che si pone il programma di intervento, rispondendo alla **sfida sociale n.1** (educare allo sviluppo sostenibile e alla raccolta differenziata) e alla **sfida sociale n.2** (promuovere modelli di produzione e di consumo sostenibili, anche attraverso la prevenzione e l'educazione).

Contestualmente, l'obiettivo del progetto concorre alla piena realizzazione del programma attraverso il perseguimento degli obiettivi dell'Agenda 2030 target **13.3**[Migliorare l'istruzione, la sensibilizzazione e la capacità umana e istituzionale riguardo ai cambiamenti climatici in materia di mitigazione, adattamento, riduzione dell'impatto e di allerta precoce] e target **4.7**[Entro il 2030, assicurarsi che tutti i discenti acquisiscano le conoscenze e le competenze necessarie per promuovere lo sviluppo sostenibile attraverso, tra l'altro, l'educazione per lo sviluppo sostenibile e stili di vita sostenibili, i diritti umani, l'uguaglianza di genere, la promozione di una cultura di pace e di non violenza, la cittadinanza globale e la valorizzazione della diversità culturale e del contributo della cultura allo sviluppo sostenibile], in quanto la consapevolezza nei confronti di un nuovo approccio e verso modelli di consumo sostenibili risulta essere necessaria al fine di salvaguardare l'ambiente ed allo stesso tempo per sviluppare una crescita dei minori. Gli interventi progettuali, pertanto, puntano a migliorare le competenze STEAM e le condizioni psicologiche e sociali dei minori grazie all'ausilio di attività trasversali che stimolano l'attenzione e l'apprendimento indiretto dei giovani, promuovendo l'educazione ambientale e l'amore per la conoscenza.

Ruolo ed attività degli operatori volontari

AZIONE A: SENSIBILIZZAZIONE E PROMOZIONE

L'operatore volontario avrà un **ruolo** di supporto alla realizzazione dell'attività A prevista dal progetto disegreteria informativa, sensibilizzazione, dissemina delle informazioni delle attività museali e delle iniziative proposte.

Nel particolare le **attività specifiche** in cui gli operatori volontari verranno coinvolti sono la partecipazione alle riunioni di concertazione finalizzate all'organizzazione delle attività, l'affiancamento alle risorse umane qualificate dell'ente di accoglienza durante l'erogazione delle attività. Il volontario si occuperà della creazione di contenuti in grado di coinvolgere in modo innovativo le realtà istituzionali, scuole, enti del terzo settore, strutturerà i calendari delle attività gestendo a distanza gruppi e informazioni per i vari eventi e laboratori. Coadiuverà tutti i contenuti, materiali divulgativi necessari alla diffusione sui social e i vari canali di informazioni.

Attività A1: Se lo sai fare, lo sai raccontare!

- Organizzazione dell'attività
- Back office e segreteria
- Contatto e raccordo con altri soggetti da coinvolgere (enti, associazioni, esperti di sostenibilità ambientale)

- Riunioni di concertazione
- Individuazione degli esperti a cui affidare la strutturazione degli incontri interattivi all'interno dei musei
- Predisposizione dei contenuti delle mostre interattive e di sperimentazione per i minori (ambientale)
- Ideazione di materiale divulgativo e pubblicitario (contenuti, grafica e stampa)
- Calendarizzazione degli incontri
- Individuazione degli studenti da coinvolgere
- Realizzazione dell'attività

AZIONE B: PERCORSI VOLTI ALL'APPROCCIO DELLE DISCIPLINE STEAM ED ALLA CONOSCENZA DELLA BIODIVERSITÀ

L'operatore volontario avrà un ruolo di supporto alla realizzazione dell'attività B prevista dal progetto di creazione, ideazione, promozione di due laboratori: uno volto a potenziare le competenze STEAM ed un altro sulla biodiversità.

Nel particolare le attività specifiche in cui gli operatori volontari verranno coinvolti sono la partecipazione alle riunioni di concertazione finalizzate all'organizzazione delle attività, l'affiancamento alle risorse umane qualificate dell'ente di accoglienza durante l'erogazione delle attività. Il volontario si occuperà dei laboratori ponendosi in un'ottica di ricerca, affiancando le risorse umane nella creazione e nella predisposizione dei laboratori. Il volontario dovrà porsi costantemente in chiave innovativa e di ricerca per strutturare il materiale divulgativo atto alla lettura dei più piccoli e alla valorizzazione delle attività promosse. Il volontario effettuerà la calendarizzazione, organizzazione e promozione dei laboratori nelle attività e negli eventi previsti con e accanto agli enti, associazioni, esperti.

B1: Impariamo con le mani!

- Organizzazione dell'attività
- Contatto e raccordo con le scuole interessate
- Contatto e raccordo con altri soggetti da coinvolgere (enti, associazioni, esperti in materie STEAM)
- Riunioni di concertazione
- Individuazione degli esperti a cui affidare la strutturazione degli incontri laboratoriali rivolti ai minori
- Predisposizione dei contenuti degli incontri laboratoriali
- Predisposizione del materiale da utilizzare per gli esperimenti scientifici e creativi
- Ideazione di materiale divulgativo e pubblicitario (contenuti, grafica e stampa)
- Calendarizzazione dei laboratori di discipline STEAM
- Individuazione degli studenti da coinvolgere
- Analisi del punto di partenza degli studenti e suddivisione in gruppi omogenei
- Realizzazione dei laboratori

B2: Laboratorio Biodiversità

- Organizzazione dell'attività
- Contatto e raccordo con le scuole interessate

- Contatto e raccordo con altri soggetti da coinvolgere (enti, associazioni, esperti di biodiversità)
- Riunioni di concertazione
- Ideazione di materiale divulgativo e pubblicitario (contenuti, grafica e stampa)
- Calendarizzazione dei laboratori di biodiversità
- Individuazione degli studenti da coinvolgere
- Realizzazione dei laboratori

AZIONE C: PROMOZIONE INTERATTIVA ALLA SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE

L'operatore volontario avrà un ruolo di supporto alla realizzazione dell'attività **C** prevista dal progetto di promozione interattiva alla sostenibilità ambientale attraverso due attività: laboratorio interattivo di riciclo e percorsi laboratoriali in spazi verdi.

Nel particolare le attività specifiche in cui gli operatori volontari verranno coinvolti sono la partecipazione alle riunioni di concertazione finalizzate all'organizzazione delle attività, l'affiancamento alle risorse umane qualificate dell'ente, si occuperanno della creazione dei laboratori con i bambini e della realizzazione dei laboratori. Il volontario si occuperà di verificare la fattibilità degli eventi negli spazi verdi, promuoverà i laboratori interattivi di riciclo e dei percorsi sia come parte attiva nell'azione, che come supporto organizzativo nell'individuazione degli esperti da coinvolgere. Il volontario si occuperà della calendarizzazione degli eventi e della promozione degli stili di vita sani e sostenibili e nella fattispecie degli elementi menzionati di seguito, in sinergia con le necessità dell'ente:

Attività C1: Impariamo a riciclare

- Organizzazione dell'attività
- Contatto e raccordo con le scuole interessate
- Contatto e raccordo con altri soggetti da coinvolgere (enti, associazioni, esperti di sostenibilità ambientale)
- Riunioni di concertazione
- Individuazione degli esperti a cui affidare la strutturazione dei laboratori per i bambini
- Predisposizione dei contenuti delle attività laboratoriali
- Ideazione di materiale divulgativo e pubblicitario (contenuti, grafica e stampa)
- Calendarizzazione dei laboratori
- Individuazione degli studenti da coinvolgere
- Realizzazione dei laboratori

Attività C2: La città come aula

- Organizzazione dell'attività
- Contatto e raccordo con le scuole interessate
- Contatto e raccordo con altri soggetti da coinvolgere (enti, associazioni, esperti di sostenibilità ambientale)
- Riunioni di concertazione
- Individuazione degli esperti a cui affidare la strutturazione degli incontri negli spazi pubblici
- Predisposizione dei contenuti degli incontri
- Ideazione di materiale divulgativo e pubblicitario (contenuti, grafica e stampa)
- Calendarizzazione degli incontri
- Pubblicizzazione delle attività online
- Raccolta delle adesioni online per famiglie e bambini

- Individuazione dei partecipanti
- Realizzazione degli incontri

ATTIVITA' SVOLTA SOLO NELLA SEDE DI VIGONZA

AZIONE D: PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE EVENTI

L'operatore volontario avrà un ruolo di supporto alla realizzazione dell'attività **D** prevista dal progetto di **progettazione e realizzazione eventi** attraverso 2 attività: back office e progettazione di eventi e attività itinerante dei laboratori STEAM.

Nel particolare le attività specifiche in cui gli operatori volontari verranno coinvolti sono la partecipazione alle riunioni di concertazione finalizzate all'organizzazione delle attività, l'affiancamento alle risorse umane qualificate dell'ente, saranno a supporto del personale qualificato dell'ente nell'attività di realizzazione e promozione degli eventi museali, festival, convegni, conferenze nonché nella ricerca di fondi, bandi, monitoraggio. Il volontario sarà coinvolto nelle attività laboratoriali STEAM dentro e fuori la sede attraverso la creazione, ideazione, realizzazione di laboratori itineranti. Il volontario sarà coinvolto in tutte le azioni previste:

D1: Un progetto per i nostri eventi!

- Realizzazione eventi culturali, festival
- Ufficio di monitoraggio, ricerca, progettazione bandi
- Back office
- Help desk
- Creazione gruppi per eventi
- Ricerca opportunità
- Rete sul territorio con i vari stakeholder

D2: In giro con le STEAM:

- Realizzazione eventi STEAM itineranti
- Creazione gruppi di destinatari
- Raccolta partecipazione utenti
- Calendarizzazione eventi
- Equipe di rete
- Laboratori STEAM

Sedi di svolgimento

ENTE A CUI FA RIFERIMENTO LA SEDE	COD. SEDE	SEDE	COMUNE	PROV.	INDIRIZZO	VOL
GRUPPO PLEIADI SOCIETÀ COOPERATIVA SOCIALE	215587	CHILDREN'S MUSEUM VERONA	VERONA	VR	VIA SANTA TERESA 12	2
GRUPPO PLEIADI SOCIETÀ COOPERATIVA SOCIALE	215588	MUSEO DELLA CHIMICA MU- CH	SETTIMO TORINESE	TO	VIA LEINÌ 84	2

GRUPPO PLEIADI SOCIETÀ COOPERATIVA SOCIALE	228303	PLEIADI – SCIENCE FARMER	VIGONZA	PD	VIA CAVOUR 52	4
--	--------	--------------------------	---------	----	---------------	---

Posti disponibili, servizi offerti

Numero posti con vitto e alloggio:	0
Numero posti senza vitto e alloggio:	8
Numero posti con solo vitto:	0

Eventuali particolari condizioni ed obblighi di servizio ed aspetti organizzativi

- per poter svolgere le attività previste in questo progetto e/o per poter accedere alle sedi di attuazione del progetto presso l'ente di accoglienza potrebbe essere previsto l'obbligo di seguire le indicazioni disposte dall'ente stesso per tutto quanto concerne le misure igienico sanitarie da adottare e l'utilizzo di dispositivi di protezione individuale. Comunque sarà applicato tutto quanto stabilisce la normativa nazionale in materia vigente durante l'effettuazione del servizio
- osservanza della riservatezza dell'ente e della privacy di tutte le figure coinvolte nella realizzazione del progetto astenendosi dal divulgare dati o informazioni riservati di cui si sia venuto a conoscenza nel corso del servizio, in osservanza della normativa vigente in materia e di eventuali disposizioni specifiche dell'ente
- disponibilità alla fruizione dei giorni di permesso previsti in concomitanza della chiusura della sede di servizio per un periodo non superiore ad un terzo dei giorni di permesso previsti dal contratto (vedi voce 6 dell'allegato 3 - Indicazioni operative per la redazione del progetto da realizzarsi in Italia della Circolare del 31 gennaio 2023 recante "Disposizioni per la redazione e la presentazione dei programmi di intervento di servizio civile universale - Criteri e modalità di valutazione")
- disponibilità ad effettuare il servizio al di fuori della sede entro il massimo di 60gg così come previsti dalle "Disposizioni concernenti la disciplina dei rapporti tra enti e operatori volontari del servizio civile universale"
- realizzazione (eventuale) delle attività previste dal progetto anche in giorni festivi e prefestivi, coerentemente con le necessità progettuali
- disponibilità a partecipare ad eventi o momenti di incontro e di confronto utili ai fini del progetto (eventualmente) nei giorni feriali o in giorni festivi e prefestivi
- disponibilità a partecipare ai momenti di incontro/confronto (eventualmente anche nei giorni festivi e prefestivi) organizzati dagli enti partner del progetto, dagli enti coprogettanti o da eventuali altri enti proponenti il progetto
- flessibilità oraria in caso di esigenze particolari di progetto

- partecipazione a momenti di formazione, tutoraggio, verifica e monitoraggio
- disponibilità ad utilizzare i veicoli messi a disposizione dell'Ente

Giorni di servizio settimanali degli operatori volontari:

5

Numero ore di servizio settimanali degli operatori volontari,
oppure, in alternativa, monte ore annuo:

25

Caratteristiche competenze acquisibili

Eventuali crediti formativi riconosciuti: NO

Eventuali tirocini riconosciuti: NO

Attestazione delle conoscenze acquisite in relazione alle attività svolte durante l'espletamento del servizio utili ai fini del curriculum vitae:

Agli operatori volontari verrà rilasciata un'attestazione che restituisca ai giovani una maggiore consapevolezza dell'esperienza e delle proprie capacità. L'attestato specifico, sottoscritto anche da FORM RETAIL SRL, sarà disponibile in forma cartacea o digitale, su richiesta dell'interessato, e nel rispetto delle indicazioni contenute nell'allegato n.6 "Riconoscimento e valorizzazione delle competenze" alle "Disposizioni per la redazione e la presentazione dei programmi di intervento di servizio civile universale - Criteri e modalità di valutazione" adottate ai sensi del Decreto Ministeriale del 20 gennaio 2023.

Descrizione dei criteri di selezione

Di seguito si riporta uno estratto del 'Sistema di Reclutamento e Selezione' accreditato con decreto n.23/2020 del 20 gennaio 2020 dall'Ufficio per il Servizio Civile Universale.

RECLUTAMENTO

organizzazione delle attività di front office finalizzate alla più ampia e completa diffusione delle informazioni relative al servizio civile, ai progetti, alle modalità di partecipazione e ai benefici per i giovani; organizzazione di un servizio telefonico e di un servizio on-line(live chat) dedicati a supportare gli aspiranti candidati su questioni poste circa le modalità di partecipazione al servizio civile.

CONVOCAZIONE

La convocazione avviene attraverso il sito internet dell'ente con pagina dedicata contenente il calendario dei colloqui nonché il materiale utile per gli stessi (bando integrale; progetto; procedure selettive, etc.).

SELEZIONE

Premesso che ogni progetto prevede specifiche indicazioni rispetto alle figure ricercate, i nostri criteri di selezione valorizzano in generale:

- Le esperienze di volontariato

- le esperienze di crescita e di formazione
- le capacità relazionali
- la motivazione

Nel particolare la valutazione dei titoli si concentra sulle prime due aree, mentre il colloquio le prende in considerazione tutte e quattro.

La scala di valutazione è espressa con un valore di 110 punti risultante dalla somma, espressa in punteggio, delle esperienze e della motivazione come di seguito descritte:

1. Curriculum: **max 50 punti** (*Precedenti esperienze: max 30 punti - Titoli di studio, esperienze aggiuntive e altre conoscenze: max 20 punti*)
2. Colloquio motivazionale: **max 60 punti**

		PUNTEGGIO TOTALE
1. CURRICULUM	Precedenti esperienze	max 30 punti
	Titoli di studio, esperienze aggiuntive e altre conoscenze	max 20 punti
2. COLLOQUIO		max 60 punti

LA VALUTAZIONE DEI TITOLI PRESENTATI

Il criterio per l'attribuzione del punteggio in fase di valutazione dei titoli presentati dal candidato è di **max 50 punti** (Precedenti esperienze: max 30 punti - Titoli di studio, esperienze aggiuntive e altre conoscenze: max 20 punti) strutturati secondo il dettaglio riportato di seguito:

ESPERIENZE	
Precedenti esperienze di volontariato:	max 30 punti
L'esperienza di volontariato costituisce un titolo di valutazione. Sono valutate le esperienze per mese o frazione di mese superiore o uguale a 15 gg. <u>Il periodo massimo valutabile è di 12 mesi per ogni singola tipologia di esperienza svolta.</u> Le esperienze sono cumulabili fino al raggiungimento del punteggio massimo previsto.	
ITEM	PUNTEGGIO

Precedenti esperienze di volontariato presso lo stesso Ente che realizza il progetto <i>nello stesso settore</i>	1 punto (per mese o fraz. ≥15gg)
---	-------------------------------------

Precedenti esperienze di volontariato nello stesso settore del progetto presso Ente diverso da quello che realizza il progetto	0,75 punti (per mese o fraz. ≥15gg)
--	--

Precedenti esperienze di volontariato presso lo stesso Ente che realizza il progetto ma in settore diverso	0,50 punti (per mese o fraz. ≥15gg)
--	--

Precedenti esperienze di volontariato presso Enti diversi da quello che realizza il progetto <i>ed in settori diversi</i>	0,25 punti (per mese o fraz. ≥15gg)
--	--

Esperienze aggiuntive non valutate in precedenza: max 4 punti

Si tratta di esperienze diverse da quelle valutate al punto precedente (Es. stage lavorativo, animatore di villaggi turistici, attività di assistenza ai bambini durante il periodo estivo, etc.). Le esperienze sono cumulabili fino al raggiungimento del punteggio massimo previsto.

ITEM	PUNTEGGIO
Esperienze di durata superiore od uguale a 12 mesi	4 punti
Esperienze di durata inferiore ad un anno	2 punti

I TITOLI DI STUDIO

Titoli di studio: max 8 punti

Sono valutabili i titoli rilasciati dall'autorità scolastica, dagli istituti, dalle Università dello Stato o da esso legalmente riconosciuto. Viene valutato solo il titolo più elevato.

ITEM	PUNTEGGIO
Laurea (magistrale, specialistica, vecchio ordinamento)	8 punti
Laurea triennale	7 punti
Diploma scuola superiore	6 punti
Per ogni anno di scuola media superiore concluso (max 4 punti)	1 punto/anno

Titoli di studio professionali: max 4 punti

I titoli di studio professionali sono quelli rilasciati da Enti pubblici o Enti accreditati. Viene valutato solo il titolo più elevato.

ITEM	PUNTEGGIO
Titolo completo	4 punti
Titolo non completo	2 punti

La qualifica professionale di durata triennale rilasciata dalla Scuola Secondaria di secondo grado **non va** valutata se è stato conseguito il diploma. Pertanto, se il diploma non è stato conseguito, il titolo viene valutato solo guardando ai criteri di attribuzione del punteggio riportati in questa sezione e non anche nella sezione "Titoli di studio".

ULTERIORI ALTRE CONOSCENZE

Altre conoscenze in possesso del giovane **max 4 punti**

Allo scopo di assicurare la maggiore trasparenza delle attività selettive, saranno valutate esclusivamente le conoscenze dichiarate e/o certificate nella domanda di partecipazione e non quelle dichiarate a colloquio (es. specializzazioni universitarie, master, conoscenza di una lingua straniera, conoscenza del computer). Per ogni conoscenza riportata è attribuito 1 punto fino ad un massimo di 4 punti.

ITEM	PUNTEGGIO
Attestato o autocertificazione	1 punto/conoscenza

II COLLOQUIO DI SELEZIONE

Al colloquio di selezione viene attribuito un punteggio di **max 60** punti.

Il colloquio consiste in una serie di domande strutturate in base a 5 macro-argomenti, a cui assegnare un punteggio uguale a 0 (non idoneo) o compreso tra 36 e 60. Il punteggio finale del colloquio è determinato dalla media aritmetica dei punteggi riportati per ciascun macro-argomento indagato.

La prova orale consisterà in un colloquio che verterà sui seguenti macro-argomenti:

1. Pregresse esperienze, particolari doti e abilità umane possedute dal candidato
2. Conoscenza da parte del candidato:
 - del progetto al quale si sta candidando
 - del Servizio Civile Universale
3. Motivazioni del candidato per la prestazione del Servizio Civile e la partecipazione al progetto:
4. Idoneità del candidato a svolgere le attività previste dalle attività del progetto:
 - Conoscenze e/o competenze relative al settore di riferimento e/o del progetto
 - Esperienza, consapevolezza, senso critico, capacità comunicativa e di ascolto
5. Disponibilità del candidato nei confronti di condizioni richieste per l'espletamento del servizio

(es: pernottamento, missioni, trasferimenti, flessibilità oraria...):

- Conoscenza delle condizioni di svolgimento del servizio (durata, orario settimanale e sede di svolgimento)
- Compatibilità con gli impegni personali (studio, lavoro, altre attività o interessi)

DETERMINAZIONE E PUBBLICAZIONE DELLA GRADUATORIA PROVVISORIA

Al termine delle selezioni si procederà alla pubblicazione on-line della graduatoria.

Terminate le procedure selettive le graduatorie provvisorie saranno pubblicate sul sito internet dell'ente. Le graduatorie provvisorie sono relative ai singoli progetti, alle singole sedi di progetto, in ordine decrescente di punteggio attribuito ai candidati ed evidenziano quelli utilmente selezionati con riferimento ai posti disponibili.

Formazione generale degli operatori volontari

L'organizzazione della formazione generale sarà determinata nei prossimi mesi in ragione della pianificazione logistica delle classi e la sua implementazione si terrà entro 180 giorni dalla data di avvio in servizio.

Formazione specifica degli operatori volontari

La sede di realizzazione della formazione specifica coincide con la sede di attuazione del progetto.

Durata:
73 ore

Titolo del programma di intervento cui fa capo il progetto

Generazioni in circolo: promuovere modelli sostenibili di produzione e di consumo

Obiettivo/i Agenda 2030 delle Nazioni Unite

- Porre fine alla fame, raggiungere la sicurezza alimentare, migliorare la nutrizione e promuovere un'agricoltura sostenibile
- Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e un'opportunità di apprendimento per tutti
- Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi e sostenibili
- Garantire modelli sostenibili di produzione e di consumo
- Promuovere azioni, a tutti i livelli, per combattere il cambiamento climatico

Ambito di azione del programma

Tutela e valorizzazione delle risorse naturali, della biodiversità, degli ecosistemi e degli animali attraverso modelli sostenibili di consumo e sviluppo

Svolgimento di un periodo di tutoraggio

TEMPI, MODALITÀ E ARTICOLAZIONE ORARIA DI REALIZZAZIONE

Da sempre attenta alla dimensione degli apprendimenti dei propri volontari, Amesci ha stipulato il 18 luglio 2018 un **Protocollo d'Intesa** con **ANPAL Servizi** per la valorizzazione delle competenze dei giovani in servizio civile. Nell'ambito di tale protocollo, ANPAL Servizi supporta Amesci nell'elaborazione dei seguenti aspetti di tutoraggio per l'ingresso nel mondo del lavoro:

1. conoscenza dei Centri per l'impiego e dei Servizi per il lavoro;
2. servizi (pubblici e privati) e canali di accesso al mercato del lavoro;
3. preparazione per sostenere i colloqui di lavoro;
4. utilizzo del web e dei social network in funzione della ricerca di lavoro.

Per valorizzare al meglio l'esperienza del Servizio Civile Universale, il percorso di orientamento al lavoro sarà svolto **durante gli ultimi 3 mesi di servizio**.

Tale percorso sarà articolato in **n. 6 moduli**:

- **n. 4** moduli collettivi sugli argomenti obbligatori proposti;
- **n. 1** modulo individuale;
- **n. 1** modulo collettivo di approfondimento relativo ai servizi per il lavoro.

L'insieme dei 6 moduli ha una durata di **27 ore complessive**. Nello specifico:

- modulo I: 4 ore
- modulo II: 5 ore
- modulo III: 5 ore
- modulo IV: 5 ore
- modulo V: 4 ore
- modulo VI: 4 ore

Nel dettaglio si segnala che parte delle ore previste saranno svolte anche on-line in modalità sincrona in percentuale inferiore al 50% del totale delle ore previste.

Il percorso di tutoraggio sarà strutturato attraverso laboratori collettivi in cui gli approfondimenti teorici si alterneranno a momenti pratici di confronto, brainstorming, analisi e messa in trasparenza degli apprendimenti e delle competenze.

Le attività collettive saranno organizzate in gruppi di massimo 30 unità.

Il tutoraggio individuale si configurerà, invece, come un orientamento specialistico in cui la verifica delle competenze possedute (in ingresso) e l'autovalutazione delle competenze maturate durante l'anno di

servizio civile (in uscita) consentiranno all'Operatore Volontario di cimentarsi nella costruzione di un progetto professionale finalizzato ad un futuro inserimento lavorativo.

ATTIVITÀ OBBLIGATORIE

Presentazione e prima autovalutazione

Modulo dedicato alla costruzione del gruppo di lavoro, centrato a creare uno spazio di conoscenza attiva dell'area professionale dell'occupabilità e sperimentare i dispositivi e gli strumenti dedicati ai giovani.

Il modulo è così articolato:

1. Accoglienza ed informazioni sul percorso
2. Presentazione dei partecipanti
3. Raccolta delle esperienze, personali e professionali, pregresse al servizio civile
4. Autovalutazione (strumenti AVO e BdC)

Questionario AVO

Il questionario AVO permette di rilevare il grado di occupabilità di un soggetto sulla base di alcune risorse personali di cui dispone, ovvero di conoscere il suo potenziale interno di occupabilità.

Questionario BdC

È un percorso guidato di auto-valutazione al termine del quale il giovane avrà la possibilità di visualizzare la propria personale "mappa" che gli consentirà di individuare i suoi "punti forti" e le sue criticità. È composto da una lista di affermazioni che orienteranno nell'effettuare l'auto-analisi delle proprie competenze trasversali.

Riconoscere e imparare a valorizzare le proprie competenze

Incontro di presentazione e accompagnamento alla restituzione dei profili AVO e BdC. I giovani, in gruppi da massimo 30 partecipanti, saranno coinvolti in una sessione online finalizzata alla restituzione dei profili in chiave quali/quantitativa con le altre variabili in riferimento alla storia curriculare del giovane sia alla lettura del contesto territoriale, dell'età, della residenza, etc., distribuendo infine un manuale per l'interpretazione dei dati personali.

Durante l'incontro si approfondirà la compilazione del CV che aiuti i giovani a mettere in evidenza le conoscenze, le abilità e le competenze più utili in funzione della specifica ricerca di lavoro.

La definizione del proprio progetto professionale: Laboratorio formativo

I giovani, in gruppi da massimo 30 partecipanti, saranno coinvolti in un percorso formativo sviluppato in 2 sessioni on-line della durata complessiva di 8 ore. Il flusso logico di ciascuna sessione segue tre principali elementi quali l'autonomia, la responsabilità e la cittadinanza. ciascuno dei quali esplora tre diverse aree: l'area cognitiva, l'area relazionale e quella realizzativa.

Il laboratorio permetterà ai volontari di esplorare oltre all'area realizzativa (*definire un obiettivo professionale e costruire attorno a questo un progetto personale*) quella cognitiva (*recuperare e riconoscersi la possibilità di desiderare, di avere aspirazioni personali, sogni ed ambizioni*) e relazionale (*conoscere ed esplorare le forze in gioco, interne ed esterne: risorse, vincoli, competenze, capacità, limiti*

che facilitano o ostacolano la realizzazione di queste aspirazioni) e attraverso il supporto di tutor saranno accompagnati in simulazioni e lavori di gruppo, stimolando la loro attiva partecipazione.

I Servizi per il Lavoro e la ricerca di lavoro

Modulo dedicato al funzionamento del Sistema dei Servizi per il Lavoro, dai Centri per l'impiego ai Servizi per il lavoro privati, e consentirà di illustrare ai volontari i principali servizi, i programmi nazionali e regionali, nonché l'accesso a tali programmi. Inoltre, il modulo comprende un focus su come si affronta un colloquio di lavoro.

La parte relativa ai colloqui di lavoro sarà condotta con simulazioni e giochi di ruolo, per facilitare l'espressività e aumentare la dimestichezza nel gestire una situazione di stress emotivo, proprio come quella del colloquio di lavoro nel quale il giovane ripone importanti aspettative.

L'esperienza del Servizio Civile Universale

Modulo individuale

Valutazione globale dell'esperienza di servizio civile e delle competenze acquisite attraverso la partecipazione alle attività di progetto, mediante:

1. Compilazione di:
 - a. schede di rilevazione
 - b. scheda descrittiva sintetica
2. Discussione guidata dal tutor

ATTIVITÀ OPZIONALI

Le Politiche Attive per il Lavoro (PAL) e le opportunità formative

Gli operatori volontari parteciperanno ad una sessione di approfondimento sugli aspetti legati alle politiche attive del lavoro nazionali ed internazionali e alle misure per l'occupazione previste dalla nuova Garanzia Giovani: gli strumenti, gli attori coinvolti, i partner, i benefici per i lavoratori e gli incentivi per le aziende, le opportunità formative offerte e le piattaforme web di riferimento per consentire agli operatori di accedere in maniera autonoma e consapevole alle varie misure previste.

L'approfondimento riguarderà, inoltre, gli ulteriori programmi di politiche giovanili che rivestono carattere formativo e, pertanto, utili a rafforzare le proprie competenze in ambienti e con metodologie non-formali, quali il programma Erasmus+, il Corpo Europeo di Solidarietà e le possibilità di scambi giovanili in ambito transazionale.

Al termine del percorso, gli Operatori Volontari saranno indirizzati presso i Centri per l'impiego competenti, o presso le Agenzie per il Lavoro presenti sul proprio territorio, per la presa in carico, i colloqui di accoglienza e la stipula del Patto di Servizio.