Scheda elementi essenziali del progetto

Esplora e impara: un viaggio nell'apprendimento

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 a minori in età scolare sui temi STEAM al fine di applicarli in attività interdisciplinari che promuovano la consapevolezza e l'azione in materia di sostenibilità ambientale.

L'obiettivo del progetto è di potenziare le attività a stampo scientifico rivolte ai minori in età scolare sui temi STEAM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica) al fine di applicarli in attività interdisciplinari in tema di sostenibilità ambientale, per promuoverne la consapevolezza e l'azione. Il progetto intende contribuire alla piena realizzazione del programma di intervento in cui è contenuto, garantendo una crescita della consapevolezza riguardo i temi della sostenibilità ambientale e favorendo l'avvicinamento dei minori alle discipline STEAM in maniera ludica e creativa. Il progetto intende agire sulla promozione delle attività erogate dall'ente, al fine di ampliare la platea dei partecipanti alle attività museali, in particolare i più piccoli, per educare alla sostenibilità ambientale e creare una cultura consapevole. Per raggiungere questo scopo, intendiamo mettere in atto diverse azioni: *Potenziare la comunicazione* attraverso campagne mirate sui social media e canali offline per raggiungere famiglie e bambini, creazione di una community digitale dedicata alle attività e alle iniziative del museo, coinvolgimento di influencer e testimonial per amplificare il messaggio. *Organizzare* attività coinvolgenti per i più piccoli: laboratori interattivi e ludico-creativi sui temi della sostenibilità ambientale, percorsi didattici personalizzati in base all'età e alle fasce d'interesse, giochi e attività a tema per educare divertendo. *Creare una rete di collaborazioni*: coinvolgimento di scuole e istituti scolastici per creare percorsi di apprendimento integrati, partenariato con associazioni ambientaliste e organizzazioni del territorio, collaborazione con esperti e influencer per la realizzazione di contenuti e iniziative speciali. *Sviluppare una solida comunità digitale*: sito web dedicato con informazioni sulle attività, eventi e iniziative del museo, blog con articoli, approfondimenti e interviste su temi di sostenibilità ambientale, social media per la condivisione di contenuti, foto e video delle attività del museo, forum online per la discussione e l'interazione tra i membri della community [**Azione A: Sensibilizzazione e promozione**].

In Italia, l'implementazione delle discipline STEAM è ancora limitata, sia a causa delle sfide legate al costo della digitalizzazione effettiva, sia per la necessità di un cambiamento culturale profondo. Per affrontare questa sfida, il progetto propone la creazione di un laboratorio dedicato al potenziamento delle

competenze STEAM e un altro focalizzato sulla biodiversità. L'obiettivo primario è quello di valorizzare appieno le abilità e la creatività dei giovani, offrendo loro esperienze coinvolgenti che integrano l'arte con le materie scientifiche e che introducono nuove conoscenze, inclusa la ricchezza del patrimonio di specie presenti in Italia e nel mondo. [**Azione B: Percorsi volti all'approccio delle discipline STEAM ed alla conoscenza della biodiversità**].

In Italia, cresce l'importanza della consapevolezza riguardo alla sostenibilità ambientale nelle vite di tutti. Per promuovere una cultura del consumo sostenibile e del riutilizzo, è fondamentale educare le nuove generazioni. Pertanto, si propone di avviare un laboratorio interattivo all'interno dei musei gestiti dall'Ente, focalizzato sulla sostenibilità ambientale, accompagnato da una campagna di sensibilizzazione sui rifiuti e il riciclo. Inoltre, si pianificano incontri con i bambini sul territorio, incentrati sul verde e sulla cura degli spazi pubblici, concepiti come ambienti privilegiati per promuovere metodologie di apprendimento efficaci e durature. Queste iniziative mirano a coinvolgere i giovani nei temi della sostenibilità ambientale, offrendo loro un approccio ludico, interattivo e partecipativo per imparare a prendersi cura del pianeta nella vita quotidiana.

[**Azione C: Promozione interattiva alla sostenibilità ambientale**]. L'obiettivo del progetto contribuisce attivamente al conseguimento delle finalità delineate dal programma di intervento, affrontando sfida **sociale n° 1** relativa all'educazione allo sviluppo sostenibile e alla raccolta differenziata, nonché la **seconda sfida** sociale volta a promuovere modelli di produzione e consumo sostenibili. In questo contesto, l'iniziativa si propone di rispondere a entrambe le sfide attraverso azioni concrete e interattive, promuovendo la consapevolezza ambientale e fornendo strumenti pratici per adottare comportamenti sostenibili. Contestualmente, l'obiettivo del progetto si inserisce pienamente nel quadro del programma, contribuendo al raggiungimento degli obiettivi dell'Agenda 2030, in particolare il **n.13** relativo all'adozione di misure urgenti per contrastare il cambiamento climatico e le sue conseguenze (**target 13.3**) e il **n.4** riguardante la fornitura di un'educazione di qualità, equa e inclusiva, nonché la promozione di opportunità di apprendimento permanente per tutti (**target 4.7**). La consapevolezza di un nuovo approccio e di modelli di consumo sostenibili risulta cruciale per la salvaguardia dell'ambiente e per favorire lo sviluppo dei giovani. Gli interventi progettuali, pertanto, mirano a potenziare le competenze STEAM e a migliorare le condizioni psicologiche e sociali dei minori tramite attività trasversali che stimolano l'attenzione e favoriscono l'apprendimento indiretto, promuovendo al contempo l'educazione ambientale e l'interesse per la conoscenza.

Ruolo ed attività degli operatori volontari

AZIONE A: SENSIBILIZZAZIONE E PROMOZIONE

L'operatore volontario svolgerà un ruolo di sostegno nell'attuazione dell'attività A prevista dal progetto, focalizzata sulla gestione della segreteria informativa, la sensibilizzazione e la diffusione delle informazioni relative alle attività museali e alle iniziative proposte. In particolare, gli operatori volontari parteciperanno attivamente alle riunioni di concertazione dedicate all'organizzazione delle attività e affiancheranno il personale qualificato dell'ente durante l'erogazione delle stesse. Si concentreranno sulla creazione di contenuti innovativi in grado di coinvolgere istituzioni, scuole ed enti del terzo settore. Saranno responsabili della gestione dei calendari delle attività, coordinando gruppi e informazioni per gli eventi e i laboratori, anche a distanza. Collaboreranno nella preparazione di tutti i contenuti e materiali divulgativi necessari per la diffusione sui social media e attraverso vari canali informativi.

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

(durata: 12 mesi)

- Organizzazione dell'attività, inclusi gli aspetti logistici e temporali.
- Gestione del back office e della segreteria.
- Comunicazione e coordinamento con altri soggetti coinvolti, come enti, associazioni e esperti di sostenibilità ambientale.
- Convocazione e partecipazione a riunioni di concertazione.
- Selezione degli esperti incaricati della strutturazione degli incontri interattivi nei musei.
- Creazione dei contenuti delle mostre interattive e sperimentali destinate ai minori (ambito ambientale).
- Ideazione e produzione di materiale divulgativo e pubblicitario, compresa la progettazione grafica e la stampa.
- Pianificazione e organizzazione del calendario degli incontri.
- Selezione degli studenti da coinvolgere nell'attività.
- Effettiva realizzazione dell'attività.

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

L'operatore volontario svolgerà un ruolo di supporto nell'attuazione dell'attività B prevista dal progetto, focalizzata sulla creazione, ideazione e promozione di due laboratori: uno mirato a potenziare le competenze STEAM e l'altro incentrato sulla biodiversità. Nello specifico, le attività specifiche coinvolgeranno gli operatori volontari nella partecipazione alle riunioni di concertazione dedicate all'organizzazione delle attività. Essi collaboreranno con il personale qualificato dell'ente ospitante durante lo svolgimento delle attività, fornendo un supporto attivo.

Il volontario si occuperà dei laboratori con un approccio orientato alla ricerca, affiancando il personale qualificato nella creazione e preparazione dei laboratori stessi. Si impegnerà costantemente a proporre approcci innovativi e creativi per strutturare il materiale divulgativo, rendendolo accessibile ai più giovani e valorizzando le attività proposte. Inoltre, il volontario sarà responsabile della calendarizzazione, organizzazione e promozione dei laboratori durante le attività e gli eventi previsti, collaborando con enti, associazioni ed esperti.

<u>Attività B1: Impariamo con le mani!</u>

(durata: 12 mesi)

- Organizzazione dell'attività
- Coordinamento e comunicazione con le scuole interessate.
- Collaborazione e coordinamento con altri soggetti coinvolti, come enti, associazioni e esperti in materie STEAM.
- Convocazione e partecipazione a riunioni di concertazione.
- Selezione degli esperti incaricati della strutturazione dei laboratori per i minori.
- Preparazione dei contenuti dei laboratori, includendo materiali didattici e tematici.
- Organizzazione del materiale necessario per condurre gli esperimenti scientifici e creativi.
- Ideazione e creazione di materiale divulgativo e pubblicitario, compresa la progettazione grafica e la stampa.
- Pianificazione e calendario dei laboratori sulle discipline STEAM e su materie tecnologiche (coding, robotica e making).
- Selezione degli studenti da coinvolgere nelle attività.
- Valutazione del livello di partenza degli studenti e suddivisione in gruppi omogenei.
- Effettiva realizzazione dei laboratori secondo la pianificazione stabilita.
- Introduzione coding

<u>Attività B2: Laboratorio Biodiversità</u>

(durata: 12 mesi)

- 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 svolgerà un ruolo di supporto nell'attuazione dell'attività C prevista dal progetto di promozione interattiva alla sostenibilità ambientale, attraverso due principali iniziative: un laboratorio interattivo sul riciclo e percorsi laboratoriali negli spazi verdi. In particolare, gli operatori volontari parteciperanno attivamente alle riunioni di concertazione volte all'organizzazione delle attività e affiancheranno il personale qualificato dell'ente. Saranno coinvolti nella creazione e nella conduzione dei laboratori con i bambini, occupandosi anche della loro effettiva realizzazione. Il volontario si assicurerà della fattibilità degli eventi negli spazi verdi e promuoverà attivamente i laboratori interattivi sul riciclo e i percorsi nei parchi, agendo sia come parte attiva nelle attività che come supporto organizzativo nella selezione degli esperti da coinvolgere. Sarà inoltre responsabile della calendarizzazione degli eventi e della promozione di stili di vita sani e sostenibili, in linea con le esigenze e gli obiettivi dell'ente.

<u>Attività C1: Impariamo a riciclare</u>

(durata: 12 mesi)

- 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

<u>Attività C2: La città come aula</u>

(durata: 12 mesi)

- 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

AZIONE D: PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE EVENTI

Il ruolo dell'operatore volontario sarà di supporto per l'attuazione dell'attività D, attraverso due ambiti principali: il back office e la progettazione di eventi, nonché l'organizzazione di attività itineranti dei laboratori STEAM.

In particolare, le attività specifiche coinvolgeranno gli operatori volontari nella partecipazione alle riunioni di concertazione dedicate all'organizzazione delle attività. I volontari collaboreranno con le risorse umane qualificate dell'ente, occupandosi della ricerca di finanziamenti e bandi, del monitoraggio delle attività, nonché della realizzazione e promozione degli eventi, tra cui quelle realizzate nelle strutture museali, festival, convegni e conferenze.

I volontari avranno un ruolo attivo anche nelle attività laboratoriali STEAM sia all'interno che all'esterno della sede. Saranno coinvolti nella creazione, ideazione e realizzazione di laboratori itineranti. In sostanza, i volontari parteciperanno attivamente a tutte le fasi delle azioni previste nel progetto.

[L'attività D.1 coinvolge solo la sede di Vigonza di **GRUPPO PLEIADI soc. coop. soc.** ed entrambe le sedi di **RSN - RICERCHE E STUDI NATURALISTICI BIOSPHAERA** - sede di Schio e sede di Padova]

Attività D1: Un progetto per i nostri eventi!

(durata: 12 mesi)

- Gestione dell'ufficio dedicato al monitoraggio, ricerca bandi e progettazione.
- Attività di back office per la gestione amministrativa e logistica degli eventi.
- Fornitura di servizio di help desk per supportare le esigenze dei partecipanti agli eventi.
- Costituzione di gruppi di lavoro per la pianificazione e l'organizzazione degli eventi.
- Ricerca di opportunità e possibilità di finanziamento.
- Creazione di una rete sul territorio, coinvolgendo gli stakeholder pertinenti.
- Realizzazione di eventi culturali e festival.

Attività D2: In giro con le STEAM

(durata: 12 mesi)

- Costituzione di gruppi di destinatari per gli eventi.
- Raccolta della partecipazione degli utenti interessati.
- Pianificazione e calendarizzazione degli eventi.
- Formazione di un'équipe di rete per coordinare le attività.
- Realizzazione di eventi STEAM itineranti.
- Organizzazione e conduzione di laboratori STEAM durante gli eventi.

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	3
GRUPPO PLEIADI società cooperativa sociale	215588	Museo della Chimica MU-CH	SETTIMO TORINESE	TO	Via Leinì 84	3
GRUPPO PLEIADI società cooperativa sociale	228303	Pleiadi - Science Farmer	VIGONZA	PD	VIA CAVOUR 52	2
BIOSPHAERA s.c.s.	227122	BIOSPHAERA - SEDE OPERATIVA DI PADOVA	PADOVA	PD	PIAZZA DONATORE DI SANGUE 10	1
BIOSPHAERA s.c.s.	228568	BIOSPHAERA - SEDE SCHIO	SCHIO	VI	VIA PARAISO 60	2

Posti disponibili, servizi offerti

Numero posti con vitto e alloggio:	0
Numero posti senza vitto e alloggio:	11
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" coordinata con la Circolare del 26 gennaio 2024*

- 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 a 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 restituisce 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" al Testo 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" coordinato con la Circolare del 26 gennaio 2024.

Descrizione dei criteri di selezione

Al seguente link si riporta un estratto del 'Sistema di Reclutamento e Selezione' accreditato:
https://serviziocivile.amesci.org/bandi/BANDO_SC_2024/documentazione/sistema_selezione.pdf

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:
75 ore

Titolo del programma di intervento cui fa capo il progetto

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

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, capacita`, 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.