



Allegato A1 (ITALIA)

SCHEDA ELEMENTI ESSENZIALI DEL PROGETTO ASSOCIATO AL PROGRAMMA DI INTERVENTO

TITOLO DEL PROGETTO: *La Comunità delle Competenze*

SETTORE E AREA DI INTERVENTO: Educazione e Promozione Culturale, Paesaggistica, ambientale, del turismo sostenibile e sociale e dello sport - Area di intervento - 2 Animazione Culturale verso i giovani
voce 6 scheda progetto

DURATA DEL PROGETTO: 12 MESI

OBIETTIVO DEL PROGETTO: Obiettivo generale del progetto è quello di offrire ai giovani un intervento multisettoriale e sinergico di educazione alla cittadinanza attiva mediante lo sport e la cultura. Infatti, l'educazione, lo sport e la cultura sono parti di un unico corpo: la città. Essi riconducono ad un unico fenomeno sociale ed economico d'importanza crescente, in quanto contribuiscono in modo significativo al raggiungimento degli obiettivi strategici di solidarietà e di sostenibilità perseguiti dall'Unione Europea.

Gli obiettivi del progetto sono riconducibili essenzialmente a tre macro ambiti di intervento, collegati indissolubilmente tra loro: Educazione, Sport e Cultura.

Nell'analisi del contesto di riferimento abbiamo constatato delle enormi difficoltà che stanno vivendo le giovani generazioni e le rispettive famiglie; difficoltà che si sono accentuate con l'insorgenza della Pandemia Covid-19.

Il raggiungimento di alcuni obiettivi strategici dell'Agenda 2030 è diventato estremamente difficoltoso a causa delle misure restrittive, dell'aumento delle disuguaglianze e del disagio sociale. Ciò significa che risulta doveroso rafforzare il ruolo della comunità educante, essendo una risorsa fondamentale per garantire opportunità e qualità nella crescita delle giovani generazioni, favorendo il loro una partecipazione attiva alla comunità di appartenenza.

In tale contesto si inseriscono gli altri ambiti di intervento: lo sport e la cultura.

Nel PSR delle Regione Abruzzo si evince la necessità di valorizzare le attività sportive strettamente finalizzate a scopi sociali e di inclusione per le giovani generazioni. Tale necessità è raddoppiata con l'insorgenza della pandemia.

Lo sport in questo contesto è un'attività che va oltre il campo da gioco. Non è solo passatempo, né tanto meno qualcosa che ha attinenza esclusivamente con la sfera della salute del singolo. Lo sport in questo progetto a che fare con la trasmissione di valori, con la cultura e con il sistema dei diritti. Lo sport si riconosce e si mobilita per tradursi in un moderno tool di inclusione sociale. La partecipazione a una squadra, principi come la correttezza, l'osservanza delle regole del gioco, il rispetto degli altri, la solidarietà e la disciplina rafforzano la cittadinanza attiva. Per tale motivo, abbracciamo in pieno il concetto di cittadinanza sportiva intesa come la condivisione, promozione ed attuazione dei diritti che possono essere promossi e tutelati attraverso lo sport (diritto di associazione, di partecipazione, diritto alla salute, non discriminazione sia legata al genere sia ad atleti con disabilità, ecc.).

In questo panorama, il patrimonio culturale può svolgere un ruolo sociale crescente, aiutando a contrastare fenomeni di esclusione e proponendosi come terreno di sperimentazione per nuove forme di cittadinanza attiva. Avvicinare adolescenti e giovani ai propri territori facendo leva anche sulle nuove tecnologie, è alla base di una rigenerazione sostenibile delle nostre comunità che sempre più spesso vivono moneti di degrado e spopolamento connotandosi in comunità con alto indice di vecchiezza, fuga della gioventù e perdita di appeal anche da un punto di vista turistico.

In virtù di quanto detto, "La comunità delle competenze" intende supportare:

- Circoli sportivi
- Uffici di promozione culturale
- Servizi educativi

al fine di mettere in atto un lavoro sinergico per il raggiungimento degli obiettivi di progetto.

Gli obiettivi specifici perseguiti dal progetto sono:

- Ob1: Favorire il benessere dei giovani attraverso percorsi di informazione, orientamento e di partecipazione attiva ai diversi aspetti del territorio, rendendoli changemaker della società.

-Ob2: Contrastare il digital divide incrementando le competenze digitali dei ragazzi attraverso percorsi di inclusione e innovazione digitale in campo educativo e culturale.

-Ob3: Promozione della cittadinanza sportiva intesa come la condivisione, promozione ed attuazione dei diritti che possono essere promossi e tutelati attraverso voce 8 scheda progetto

Gli obiettivi del progetto sono riconducibili essenzialmente a tre macro ambiti di intervento, collegati indissolubilmente tra loro: Educazione, Sport e Cultura. Gli obiettivi di sviluppo sostenibile 3 “Assicurare la salute e il benessere per tutti e per tutte le età”, 4 “Fornire un’educazione di qualità, equa ed inclusiva e promuovere opportunità di apprendimento continuo per tutti” e 10 “Ridurre le disuguaglianze fra i paesi e al loro interno” sono stati fortemente impattati dalle conseguenze catastrofiche della pandemia. Nel dettaglio il progetto andrà a contribuire alla piena realizzazione del programma andando a mettere in atto azioni che possano contribuire al superamento della macro- direttrici di programma n 3. [La povertà educativa, dispersione scolastica, disagio sociale, sono fattori che caratterizzano i giovani nel nostro paese].

Il progetto verrà attuato dalla cooperativa Labor con le sedi di: Comune di Atri (ufficio politiche sportive ed educative), Comune di Colledara, Comune di Morro D’Oro e Circolo Sportivo S. Lucia così come ASD Tennis Club Roseto in co- programmazione con la cooperativa Formatalenti e le sedi del comune di Pineto (Sede comunale e palazzo polifunzionale).

RUOLO ED ATTIVITÀ DEGLI OPERATORI VOLONTARI:

voce 9.3 scheda progetto

Obiettivo 1. Favorire il benessere dei giovani del territorio favorendo percorsi educativi e di orientamento ad essi dedicati.

A1.1: Potenziamento dei servizi di informazione, orientamento e di partecipazione attiva per i giovani

Azioni	Ruolo dei volontari
A1.1.1: Ricerca e analisi delle opportunità europee, nazionali e locali per i giovani	<p>Affiancamento nelle riunioni di coordinamento per definire le attività e le metodologie innovative per coinvolgere i giovani alla vita di comunità</p> <p>Supporto nella programmazione di orari, gestione delle attività di front-office e back office della struttura rivolte ai giovani</p> <p>Supporto nella stesura di schede di contatto degli utenti</p> <p>Attività di supporto nelle fasi di raccolta e registrazione da parte dell’utenza sui servizi proposti</p> <p>Attività di catalogazione delle iniziative del territorio rivolte ai giovani</p> <p>Mappature di opportunità europee per i giovani</p> <p>Ricerca di bandi dedicati ai giovani per esperienze all’estero</p>
A1.1.2: Attività di informazione e orientamento sui servizi per i giovani :back office, front office e sostegno all’utenza	<p>Gestione dati attraverso documenti excel dei beni e utenza</p> <p>Affiancamento nella scelta di strumenti adatti a raccogliere e catalogare le richieste di aiuto e di sostegno presentate agli sportelli</p> <p>Attività di accoglienza dell’utenza</p> <p>Attività di informazione circa i servizi presenti</p> <p>Attività di informazione e orientamento sulle opportunità presenti sul territorio</p> <p>Attività di orientamento sui servizi culturali in genere</p> <p>Attività di raccolta e registrazione di eventuali segnalazioni da parte dell’utenza sui servizi proposti</p> <p>Attività di orientamento sui servizi culturali in genere:</p>

<p>A1.1.3: Creazione booklet informativo di opportunità e strumenti di cittadinanza attiva</p>	<p>Studio di buone pratiche di cittadinanza attiva Selezione di strumenti idonei al territorio di riferimento Realizzazione di una presentazione Condivisione con lo staff dei risultati emersi Scelta di come impaginare le risultanze Editing con programmi di grafica Finalizzazione del documento Attività di contatto con le scuole Presentazione nelle scuole Promozione sui. social media Realizzazione e distribuzione di guide, dépliant, materiali di comunicazione relativi alle attività e agli eventi e ai servizi offerti; Organizzazione giornata di infoday per presentare il booklet Caricare su sito internet copia pdf opensource Creazione di un booklet informativo di strumenti e opportunità di cittadinanza attiva accessibili anche a giovani con disabilità</p>
<p>A1.2: Attivazione del servizio #PowerYouthPoint per contrastare il fenomeno del disagio giovanile</p>	
<p>A1.2.1: Attività di programmazione e progettazione di interventi</p>	<p>Attività di programmazione e progettazione di interventi a sostegno della scolarizzazione Attività di contatti con altri soggetti istituzionali (associazioni che si occupano di minori, centri di aggregazione, cooperative e altre organizzazioni); Attività di progettazione degli strumenti di diffusione dell’iniziativa (creando volantini e locandine) Attività di programmazione e pianificazione delle attività di animazione e socializzazione in un contesto extra-scolastico Attività di segreteria operativa Attività di supporto nella mobilità dei minori Assistenza nei trasporti scolasti Assistenza logistica nell’accesso alle attività rivolte ai giovani Attività di contatti con altri soggetti del territorio (associazioni che si occupano di minori, centri di aggregazione, cooperative e altre organizzazioni); Affiancamento costruzione schedi di rilevamento Individuare il numero di minori che hanno problemi di apprendimento; Elaborare i dati</p>
<p>A1.2.2: Attività di supporto, tutoraggio e socializzazione</p>	<p>Collaborare nell’attività di integrazione e supporto di attività didattiche, anche predisponendo i sussidi didattici necessari, preparando e riordinando il relativo materiale; Attività di tutoraggio nello svolgimento dei compiti; Attività di organizzazione e realizzazione degli interventi a sostegno della scolarizzazione; Attuare colloqui di sostegno e di verifica del minore e del suo rendimento scolastico; Aiutare nei compiti scolastici; Realizzare attività di sostegno linguistico a favore dei minori stranieri; Ideare attività ludiche, manipolative ed espressive innovative; Affiancare i gruppi di minori nei primi periodi di socializzazione e interazione tra coetanei; Realizzare attività di animazione ed assistenza ai minori nelle attività quotidiane; Affiancare l’attività di tutorato personalizzato rivolto all’alunno a rischio di dispersione scolastica: affiancamento, stimolo al dialogo e all’ascolto;</p>
<p>A1.2.3: Creazione servizio virtuale #PowerYouthPoint</p>	<p>Creazione pagina Facebook per la promozione del network Creazione pagina Instagram per la promozione del network Attività di promozione, informazione e comunicazione intorno agli eventi e alle iniziative culturali e alle manifestazioni turistiche del territorio. Creazione materiale informativo destinato ai giovani che illustri i servizi offerti e gli orari di apertura dello sportello Aggiornamento e gestione social media Creazione pagine evento Facebook Supporto informativo all’utenza a distanza Supporto di ascolto dei bisogni dell’utenza Supporto nella navigazione online per la consultazione delle informazioni sui siti Apertura canale whatsapp per informazioni Gestione messagistica whatsapp dedicata</p>
<p>L’Obiettivo 1 ha come focus di intervento orientare ed informare i giovani nonchè garantire sostegno scolastico come contrasto alla dispersione scolastica , ancora troppo presente .</p>	

Obiettivo 2 - Puntare su sull'innovazione in campo educativo, turistico, culturale e delle nuove tecnologie per lo sviluppo locale attraverso il coinvolgimento dei giovani del territorio

<i>A2.1 Realizzazione di attività e laboratori di cittadinanza digitale per i giovani</i>	
Azioni	Ruolo dei volontari
<i>A2.1.1 Attività di pianificazione e programmazione</i>	<p>Coordinamento dei laboratori circa gli aspetti educativo/organizzativi riunioni con lo staff educativo del centro e con l'esperto incaricato dai partner di progetto circa l'andamento dei Laboratori;</p> <p>funzioni di pianificazione delle fasi di attuazione dei progetti educativi e verifica della corretta gestione delle attività e della rispondenza del laboratorio come progettato;</p> <p>Scelta degli strumenti digitali da presentare</p> <p>verifica di strumenti open source</p> <p>Contatti con le scuole del territorio;</p> <p>Affiancamento nell'ideazione di laboratori di inclusione digitale e uso dei social media</p> <p>Invio schede e moduli di adesione;</p> <p>Raccolta delle adesioni e calendarizzazione degli incontri.</p> <p>Supporto nell'organizzazione delle attività laboratoriali</p> <p>Contatto con esperti</p> <p>Creazione del materiale per i laboratori</p> <p>Attività di supporto nelle azioni di promozione delle attività di laboratorio all'interno delle scuole del territorio cittadino;</p>
<i>A2.1.2 Realizzazione delle attività laboratoriali per la formazione della figura del giovane - Cittadino Digitale</i>	<p>Attività di supporto nelle azioni di sensibilizzazione del corpo docente delle scuole raggiunte dal progetto;</p> <p>Affiancamento nelle fasi laboratoriali</p> <p>Supporto nella gestione delle aule didattiche</p> <p>Supporto logistico durante le fasi laboratoriali</p> <p>Raccolta di informazioni su applicazioni digitali per la partecipazione attiva</p> <p>Preparazione articoli su fake news e navigare sicuri</p> <p>Lezione su uso critico dei social media</p> <p>Lezione su tools digitali per lo studio</p> <p>Osservazione</p> <p>Monitoraggio e analisi</p> <p>Stesura report delle risultanze</p>
<i>A2.1.3 Realizzazione di un toolkit per i giovani sulla cittadinanza digitale</i>	<p>Raccolta e studio di buone pratiche sul tema</p> <p>Creazione di un form per intervistare i giovani del territorio sul tema</p> <p>Contatto con le scuole</p> <p>Interviste a giovani selezionati</p> <p>Mappatura esperti sul territorio</p> <p>Contatti con psicologi del territorio</p> <p>Interviste ad esperti</p> <p>Studio delle risultanze</p> <p>Creazione di un report sulle risultanze</p> <p>Stesura drfat</p> <p>Richiesta feedback</p> <p>Finalizzazione report</p> <p>Editing grafico report</p> <p>Calendarizzazione dei contributi (giovani, esperti, maestranze)</p> <p>Attività di supporto nelle azioni di sensibilizzazione del corpo docente delle scuole raggiunte dal progetto;</p> <p>Contatto con le associazioni ed organismi che lavorano con i giovani del territorio;</p> <p>Promozione sul social</p> <p>Creazione pdf open source</p>

A2.2 Realizzazione di laboratori culturali rivolti ai giovani, mediante anche l'ausilio di strumenti digitali	
Azioni	Ruolo dei volontari
<i>A2.2.1 Pianificazione, programmazione ed attuazione di laboratori culturali</i>	<p>Contatti con le scuole del territorio; Affiancamento nell'ideazione di laboratori creati ad hoc sulla promozione della cultura in base alla fascia di età Supporto nell'organizzazione delle attività laboratoriali (proiezioni di film, percorsi didattici, ecc.) Attività di supporto nelle azioni di promozione delle attività di laboratorio all'interno delle scuole del territorio cittadino; Supporto nell'attività di ideazione e progettazione di laboratori tematici Segreteria organizzativa Supporto nella creazione di percorsi turistici da proporre ai giovani Attività di supporto nelle azioni di sensibilizzazione del corpo docente delle scuole raggiunte dal progetto; Invio schede e moduli di adesione; Raccolta delle adesioni e calendarizzazione degli incontri. Attività di supporto nelle azioni di animazione dei laboratori artistici organizzati (teatro, danza, musica); Supporto agli operatori e agli insegnanti durante le visite guidate all'interno della biblioteca e del museo. Realizzazione dei percorsi culturali ideati per i giovani</p>
<i>A2.2.2 Ideazione e realizzazione di percorsi culturali per i giovani con il coinvolgimento delle realtà mappate</i>	<p>Contatti con le scuole del territorio; Supporto nell'organizzazione delle attività laboratoriali Contatto con esperti Creazione del materiale per i laboratori Supporto nell'attività di ideazione e progettazione di laboratori tematici Affiancamento nelle fasi laboratoriali Supporto nella gestione delle aule didattiche Supporto logistico durante le fasi laboratoriali Osservazione Monitoraggio e analisi Stesura report delle risultanze</p>
<i>A2.3 Creazione canale digitale di educazione alla cultura e allo sport</i>	<p>Apertura pagina Facebook Apertura Instagram Calendarizzazione del piano editoriale Contatto esperti Contatto associazioni del territorio Promozione del canale creato Costruzione dei contenuti Attività di collaborazione finalizzata alla diffusione delle informazioni per la conoscenza della cultura dello sport; Post sui social media Creazione di brevi schede di progetti buoni sul tema; Attività di contatto con le scuole per promuovere il canale Intervista esperti Realizzazione video Montaggio video per i social Organizzazione dirette instagram sul tema Animazione del canale social Riprese video, foto Live twitter Attività di diffusione delle attività svolte e dei risultati ottenuti</p>
<p>L'obiettivo 2 ha come focus di intervento l'acquisizione e il potenziamento delle competenze digitali al fine di contrastare il digital divide. Le attività sottese, pertanto, verranno realizzate mediante l'utilizzo di strumenti digitali, al fine di abbracciare la logica del learning by doing.</p>	

Obiettivo 3. Promuovere lo sport fra i giovani come strumento per la costruzione di comunità più inclusive.

<i>A3.1 Attività di promozione e sensibilizzazione sulla cittadinanza sportiva</i>	
Azioni	Ruolo dei volontari
<i>A3.1.1 Mappatura di buone pratiche di sport come inclusione per giovani</i>	Mappatura di buone pratiche di sport come inclusione per giovani Contatti con le associazioni del territorio che lavorano con nel mondo della cultura e dello sport Attività di ricerca desk; Contatto con gli esperti da intervistare Contatto con associazioni del territorio Ricerca di buone pratiche a livello europeo e nazionale
<i>A3.1.2 Promozione delle associazioni sportive del territorio</i>	Implementazione della campagna promozionale online attraverso l'uso dei social media Pianificazione di interviste sportive a persone di rilevanza strategica Creazione di un piano di strategia di comunicazione Organizzazione interviste Realizzazione interviste Trasmissione direct e igtv nel canale digitale delle interviste Analisi risultanze Creazione di visual identity della campagna promozionale Realizzazione di materiale grafico per disseminazione online
<i>A3.2 Realizzazione di eventi sportivi</i>	
<i>A3.2.1 Attività di ricerca degli sport più amati dai giovani</i>	Mappatura di sport poco conosciuti Contatti con le associazioni del territorio che praticano tali sport Attività di ricerca desk; Contatto con associazioni del territorio Ricerca di buone pratiche a livello europeo e nazionale
<i>A3.2.3 Pianificazione e programmazione di giornate sportive</i>	Supporto all'organizzazione e pianificazione attività; Collaborazione alla mappatura dei principali sport di interesse dei giovani; Realizzazione dei questionari; Distribuzione dei questionari nelle scuole; Analisi delle risultanze; Contatto con insegnanti di sport del territorio; Scelta degli sport da implementare Realizzazione di giornate sportive Presentazione degli sport attraverso giornate dimostrative Organizzazione di almeno 1 pomeriggio sportivo al mese Realizzazione di un laboratorio sportivo fra la rosa degli sport più indicati dai ragazzi
<i>A3.3 Realizzazione dei Giochi #fuoriporta</i>	
<i>A3.3.1 Pianificazione degli eventi</i>	Pianificazione degli eventi Segreteria Organizzativa Contatto con le associazioni sportive e le scuole del territorio
<i>A3.3.3 Attivazione e realizzazione di diverse discipline sportive</i>	Supporto nella logistica Realizzazione del materiale pubblicitario Distribuzione del materiale pubblicitario Attivazione e realizzazione di tornei di sport tradizionali: palla tamburello, freccette, tiro alla fune, trottola, palla prigioniera. Attivazione e realizzazione di manifestazioni di sport di strada: danza urbana e parkour
L'Obiettivo 3 ha come focus di intervento la promozione dello sport come strumento per raggiungere benessere e per promuovere inclusione e integrazione fra i giovani. A tale scopo saranno preziose le riunioni di coordinamento tra le sedi co-progettanti per la realizzazione di tale obiettivo.	

SEDI DI SVOLGIMENTO:					
COMUNE DI ATRI					
Codice ente: SU00066A05					
SEDE	INDIRIZZO	CITTA'	PROV.	COD. SEDE	N. VOLONTARI
Comune - Ufficio Servizi Sportivi	Piazza Duchi D'Acquaviva, snc	ATRI	TE	147558	1
Comune - Ufficio Politiche Educative	Piazza Duchi D'Acquaviva, snc	ATRI	TE	147555	4
COMUNE DI MORRO D'ORO					
Codice ente: SU00066A00					
SEDE	INDIRIZZO	CITTA'	PROV.	COD. SEDE	N. VOLONTARI
Comune - Ufficio Servizi Socio Culturali	P.zza Duca Degli Abruzzi, 1	MORRO D'ORO	TE	140008	4
CIRCOLO TENNIS SANTA LUCIA ASD					
Codice ente: SU00066A02					
SEDE	INDIRIZZO	CITTA'	PROV.	COD. SEDE	N. VOLONTARI
Circolo Tennis Santa Lucia	Via Cesare De Titta, snc	ROSETO DEGLI ABRUZZI	TE	141912	1
Palestra Sporting Andrietti	Via Vincenzo Moretti	ROSETO DEGLI ABRUZZI	TE	141913	1
COMUNE DI COLLEDARA					
Codice ente: SU0034604					
SEDE	INDIRIZZO	CITTA'	PROV.	COD. SEDE	N. VOLONTARI
Sede Municipale - Affari Generali - Sociale - Cultura	Via Nuova, snc	COLLEDARA	TE	143990	4
COMUNE DI PINETO					
Codice ente: SU000346A04					
SEDE	INDIRIZZO	CITTA'	PROV.	COD. SEDE	N. VOLONTARI
Palazzo Polifunzionale	Largo Fava	PINETO	TE	198921	1
Sede Comunale	Via Milano	PINETO	TE	198919	4
ASD TENNIS CLUB ROSETO					
Codice ente: SU00066A17					
SEDE	INDIRIZZO	CITTA'	PROV.	COD. SEDE	N. VOLONTARI
Tennis Club	Via Fonte dell'Olmo nc	ROSETO DEGLI ABRUZZI	TE	205188	3

POSTI DISPONIBILI, SERVIZI OFFERTI: 23 posti (senza vitto e alloggio)
 numero posti: con vitto e alloggio senza vitto e alloggio, con solo vitto
 sistema helios

EVENTUALI PARTICOLARI CONDIZIONI ED OBBLIGHI DI SERVIZIO ED ASPETTI ORGANIZZATIVI:
 voce 10 scheda progetto
 Si chiede ai volontari la massima disponibilità e la flessibilità oraria. Si richiede poi l'eventuale frequenza di corsi, di seminari e ogni altro momento di incontro e confronto utile ai fini del progetto e della formazione dei volontari coinvolti. Infine si richiede il massimo rispetto della privacy, specie sui dati trattati nel corso delle diverse attività

Giorni di servizio settimanali: **5 giorni a settimana**
 Orario di servizio: **25 ore settimanali**

EVENTUALI REQUISITI RICHIESTI: Non sono richiesti requisiti ulteriori

DESCRIZIONE DEI CRITERI DI SELEZIONE:

N.B. Per i criteri di selezione si rimanda al Sistema di Selezione accreditato da ciascun Ente Coprogrammante titolare della sede d'attuazione coinvolto nel progetto.

Per i criteri di selezione della Cooperativa Formatalenti – visitare il sito www.formatalenti.eu

Criteri di selezione della Cooperativa LABOR : il sistema proposto comporta l'attribuzione di un punteggio massimo pari a 100 punti, suddivisi in 60/100 punti per il colloquio di selezione e 40/100 punti per la valutazione dei titoli di studio e delle esperienze di lavoro e volontariato.

Gli strumenti utilizzati per l'espletamento delle procedure di selezione sono:

1. Valutazione documentale e dei titoli.
2. Colloquio personale.

VALUTAZIONE DOCUMENTALE E DEI TITOLI (punteggio massimo: 40 punti – punteggio minimo richiesto: nessuno)

TITOLI DI STUDIO (MAX 8 PUNTI)

laurea v.o. e/o magistrale attinente al progetto: 8 punti
 laurea v.o. e/o magistrale non attinente al progetto: 7 punti
 laurea triennale attinente al progetto 6 punti
 laurea triennale non attinente al progetto 5 punti
 diploma attinente al progetto: 4 punti
 diploma non attinente progetto: 3 punti
 licenza scuola media inferiore: 2 punti

TITOLI PROFESSIONALI (MAX 4 PUNTI)

Corso professionale attinente al progetto, minimo 300 ore: 4 punti
 Corso professionale attinente al progetto, inferiori a 300 ore: 3 punti
 Corso professionale non attinente al progetto, minimo 300 ore: 4 punti
 Corso professionale non attinente al progetto, inferiori a 300 ore: 3 punti

PRECEDENTI ESPERIENZE (MAX 25 PUNTI)

Tipologia di esperienza	Coefficiente	Durata	Punteggio MAX
Precedenti esperienze nello stesso settore del progetto c/o ente che realizza il progetto	coefficiente 1,00 (mese o frazione di mese superiore o uguale a 15 gg.)	Periodo Massimo Valutabile 10 Mesi	10
Precedenti esperienze nello stesso settore del progetto c/o enti diversi da quello che realizza il progetto	coefficiente 1,50 (mese o frazione di mese superiore o uguale a 15 gg.)		7,5
Precedenti esperienze in un settore diverso c/o ente che realizza il progetto	coefficiente 1,00 (mese o frazione di mese superiore o uguale a 15 gg.)		5
Precedenti esperienze in settori analoghi c/o enti diversi da quello che realizza il progetto	coefficiente 0,50 (mese o frazione di mese superiore o uguale a 15 gg.)		2,5

ALTRE CONOSCENZE (MAX 3 PUNTI)

(es. competenze informatiche, musica, teatro, pittura, altri corsi, ecc...)

Attestati di qualifica ed esperienza superiore a sei mesi: 3 punti

Attestati di qualifica ed esperienza inferiore a sei mesi: 2 punti

Nessun attestato ed esperienza di almeno 6 mesi: 1 punto

SCHEDA PUNTEGGI DELLA VALUTAZIONE MEDIANTE COLLOQUIO (punteggio massimo: 60 punti – punteggio minimo: 36 punti)

Il punteggio massimo attribuibile alla scheda colloquio è 60 punti. Il punteggio minimo da acquisire durante il colloquio per l'acquisizione dell'idoneità allo svolgimento del servizio è pari a 36 punti.

I temi che saranno approfonditi durante il colloquio saranno i seguenti:

Il Servizio Civile Universale (conoscenza delle caratteristiche del Servizio Civile Universale e aderenza ai valori del servizio civile universale (cittadinanza attiva, difesa civile non armata e non violenta, promozione della pace, ecc.) = punteggio massimo: 10 punti

Il progetto (Conoscenza del progetto e condivisione da parte del candidato degli obiettivi perseguiti dal progetto, motivazioni e aspettative del candidato) = punteggio massimo: 10 punti

Conoscenza dell'Ente e territorio (Conoscenza del territorio dove si colloca la sede del progetto scelto dell'ente proponente e delle attività principali svolte dallo stesso) = punteggio massimo: 10 punti

Interesse del candidato per l'acquisizione di particolari abilità previste dal progetto e disponibilità alla continuazione delle attività al termine del servizio = punteggio massimo: 10 punti

Idoneità alle mansioni previste dal progetto (capacità di ascolto e di relazione interpersonale, disponibilità al contatto, coscienza dei limiti operativi previsti dallo status di volontario nei confronti degli utenti) = punteggio massimo: 10 punti

Conoscenza delle condizioni richieste per l'espletamento del servizio e disponibilità del candidato (volontà di portare a termine il servizio, flessibilità oraria, eventuale presenza di condizioni che pregiudichino la regolare partecipazione alle attività, nonché ai momenti di sensibilizzazione e di formazione generale e specifica, disponibilità a prestare servizio o a partecipare a momenti di formazione e/o sensibilizzazione nelle giornate del sabato e/o domenica) = punteggio massimo: 10 punti.

Indicazioni delle soglie minime di accesso previste dal sistema: non verranno dichiarati idonei a prestare servizio civile volontario, nel progetto prescelto e per il quale hanno sostenuto le selezioni, i candidati che abbiano ottenuto nella scheda di valutazione al colloquio un punteggio inferiore a 36/60 (TRENTASEIESIMI/SESSANTESIMI)

CARATTERISTICHE COMPETENZE ACQUISIBILI:

voce 13 scheda progetto: Non sono presenti accordi finalizzati al riconoscimento dei crediti formativi

voce 14 scheda progetto: Non sono presenti accordi finalizzati al riconoscimento dei tirocini

voce 15 scheda progetto: E' presente una lettera di impegno finalizzata alla CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE da parte di EFOR SRL – FORMAZIONE E COMUNICAZIONE Ente di formazione accreditato alla Regione Abruzzo che provvederà alla Certificazione delle Competenze valide ai fini del curriculum vitae raggiunte dai volontari che saranno coinvolti nel progetto.

Le conoscenze acquisibili si riferiscono alle voci che compongono il portafoglio delle competenze chiave di cittadinanza, che attraverso l'esperienza di servizio civile senza dubbio può essere implementato e arricchito attraverso il raggiungimento di alcune delle conoscenze/competenze descritte nelle seguenti voci:

Competenze relative alla costruzione del Sé

(il volontario/persona)

Competenza	Indicatori
Imparare ad Imparare	<ol style="list-style-type: none">Partecipa attivamente alle attività, portando contributi personali ed originali, esito di ricerche individuali e di gruppo;Organizza il suo apprendimento in ordine a tempi, fonti, risorse, tecnologie, reperite anche al di là della situazione;Comprende se, come, quando e perché in una data situazione (studio, lavoro, altro) sia necessario apprendere/acquisire ulteriori conoscenze/ competenze;Comprende se è in grado di affrontare da solo una nuova situazione di apprendimento/acquisizione o deve avvalersi di altri apporti (gruppo, fonti dedicate, strumentazioni).

<p>Progettare</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Comprende che, a fronte di una situazione problematica, di studio, di ricerca, di lavoro, di vita, è necessario operare scelte consapevoli, giustificate, progettate, che offrano garanzie di successo; b. Conoscenza e utilizzo le diverse fasi della attività progettuale, programmazione, pianificazione, esecuzione, controllo; c. Elabora progetti, proponendosi obiettivi, formulando ipotesi, individuando vincoli e opportunità, tracciando percorsi, considerando anche se, come, quando e perché debba operare scelte diverse; sa valutare i risultati raggiunti; d. Sa valutare l'efficienza e l'efficacia del processo attivato e del prodotto ottenuto in termini di costi/benefici, degli eventuali impatti e dei suoi effetti nel tempo.
<p><i>Competenze relative alle interazioni produttive del Sé con gli Altri</i> (il volontario/cittadino)</p>	
<p>Comunicare</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Conoscenza degli assiomi della comunicazione; b. Conoscenza delle tipologie di comunicazione: verbale, para verbale, non verbale; c. Comprende messaggi verbali orali e non verbali in situazioni interattive di diverso genere (dalla conversazione amicale informale alle interazioni formalizzate) ed interviene con correttezza, pertinenza, coerenza; d. Comprende messaggi verbali scritti (norme, testi argomentativi, testi tecnici, regolativi, narrativi) e misti (cinema, tv, social, informatica, internet); e. Produce messaggi verbali di diversa tipologia, relativi a eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, emozioni; f. Transcodifica, riproduce messaggi in un codice diverso rispetto a quello con cui li ha fruiti.
<p>Collaborare e partecipare</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Conoscenza delle dinamiche fondamentali della vita di un gruppo; b. Conoscenza delle dinamiche generatrici di un conflitto c. Comprende quali atteggiamenti e quali comportamenti assumere in situazioni interattive semplici (io/tu) e complesse (io/voi, gruppo) al fine di apportare un contributo qualificato; d. Comprende la validità di opinioni, idee, posizioni, anche di ordine culturale e religioso, anche se non condivisibili; e. Partecipa attivamente a lavori di gruppo, motivando affermazioni e punti vista e comprendendo affermazioni e punti di vista altrui, e produce lavori collettivi; f. Sa motivare le sue opinioni e le sue scelte e gestire situazioni di incomprensione e di conflittualità.

Agire in modo autonomo e responsabile	<p>a. Esprime in autonomia opinioni, riflessioni, considerazioni, valutazioni assumendone la necessaria responsabilità;</p> <p>b. E' consapevole della sua personale identità, dei suoi limiti e delle sue possibilità di studio, di lavoro, di inserimento in sistemi associati organizzati;</p> <p>c. Comprende che in una società organizzata esiste un sistema di regole entro cui può agire responsabilmente senza che il personale 'Io' subisca limitazioni di sorta;</p> <p>d. Comprende ed accetta il sistema di principi e di valori tipico di una società democratica all'interno dei quali rivendica responsabilmente i suoi diritti e attende ai suoi doveri.</p>
--	---

FORMAZIONE SPECIFICA DEGLI OPERATORI VOLONTARI:

voce 17 scheda progetto –

La formazione specifica sarà realizzata presso le sedi di attuazione del progetto e precisamente:

Comune - Ufficio Servizi Socio Culturali - P.zza Duca Degli Abruzzi - MORRO D'ORO

Circolo Tennis S. Lucia - VIA CESARE DE TITTA - ROSETO DEGLI ABRUZZI

Palestra Sporting Andrietti - VIA VINCENZO MORETTI - ROSETO DEGLI ABRUZZI

Sede Municipale – Affari Generali – Sociale – Cultura - Via Nuova - COLLEDARA

Comune - Ufficio Servizi Sportivi - Piazza Duchi D'Acquaviva - ATRI

Comune - Ufficio Politiche Educative - Piazza Duchi D'Acquaviva - ATRI

PALAZZO POLIFUNZIONALE - LARGO FAVA - PINETO

SEDE COMUNALE - VIA MILANO - PINETO

Tennis Club - VIA FONTE DELL'OLMO - ROSETO DEGLI ABRUZZI

voce 21 scheda progetto – **Durata: 72 ore.** La formazione specifica sarà erogata per il 70% delle ore entro e non oltre 90 giorni dall'avvio del progetto, per il restante 30% entro e non oltre il terz'ultimo mese del progetto. La formazione specifica sarà erogata in due tranches per consentire da un lato di fornire da subito alcuni elementi essenziali per affrontare le attività di progetto in modo consapevole e per garantire il giusto livello di autonomia dei ragazzi. Ma si ritiene utile lasciare una porzione della formazione specifica più avanti nel progetto sia per testare la ricaduta della formazione svolta, eventualmente riprendere alcuni aspetti dei moduli trattati e per modellare gli approfondimenti formativi anche rispetto all'evoluzione dell'attività progettuali. Ciò consentirà di garantire un'azione formativa sempre in line all'esigenze dei giovani coinvolti nel progetto di servizio civile. La formazione relativa al Modulo di formazione e informazione sui rischi connessi all'impiego dei volontari sarà svolta entro i primi 90 giorni dall'avvio del progetto

TITOLO DEL PROGRAMMA DI INTERVENTO CUI FA CAPO IL PROGETTO:

Esclusione Zero: comunità intelligente ed inclusiva perché nessuno resti indietro

OBIETTIVO/I AGENDA 2030 DELLE NAZIONI UNITE

Obiettivo 1 Agenda 2030 - Porre fine ad ogni povertà nel mondo

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

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

Obiettivo 10 Agenda 2030 - Ridurre l'ineguaglianza all'interno di e fra le Nazioni

Obiettivo 11 - Agenda 2030 Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi e sostenibili

AMBITO DI AZIONE DEL PROGRAMMA:

C - Sostegno, inclusione e partecipazione delle persone fragili nella vita sociale e culturale del Paese

SVOLGIMENTO DI UN PERIODO DI TUTORAGGIO voce 25

→Durata del periodo di tutoraggio – voce 25.1

3 MESI

→Ore dedicate - voce 25.2

26 ore di cui 22 ore collettive e 4 ore individuali

→ Tempi, modalità e articolazione oraria voce 25.3

Le attività di tutoraggio si realizzeranno nel settimo, undicesimo e dodicesimo mese di servizio. Le ore di tutoraggio previste per le attività obbligatorie saranno di 26 ore, di cui 22 ore di tutoraggio collettivo e 4 ore di tutoraggio individuale. Il sistema di tutoraggio prevede inoltre per le attività opzionali circa 3 ore

→Attività di tutoraggio voce 25.4

Il progetto di tutoraggio proposto prevede la realizzazione di un percorso orientativo/informativo utile ai volontari per delineare il loro futuro dopo il periodo di servizio civile. Il percorso prevede l'organizzazione di momenti differenti

- autovalutazione delle competenze apprese e consolidate
- confronto e brainstorming, al fine di valutare in plenaria l'esperienza vissuta, nonché analizzare le opportunità presenti in ambito lavorativo e formativo
- giochi di ruolo e laboratori pratici per la compilazione del curriculum vitae e la simulazione di colloqui lavorativi.

Nello specifico le attività obbligatorie saranno così strutturate:

T1. MYPORTFOLIO (Tutoraggio individuale 4 ore - mese 7 e 12)

Nel settimo e nel dodicesimo mese è prevista la realizzazione di 2 incontri individuali da circa 2 ore ciascuno in cui prenderà avvio un momento riflessivo. L'obiettivo dell'attività è la creazione di un portfolio mediante l'attuazione di percorsi di autovalutazione e di consapevolezza di sé.

Incontro 1: Il tutor nel primo incontro cercherà di instaurare con il giovane volontario un rapporto basato sulla fiducia e sulla libertà di pensiero/opinione, senza la paura di giudizio alcuno.

Al volontario verranno illustrate le attività e le finalità del percorso di tutoraggio individuale, nonché l'articolazione oraria.

Durante il primo incontro il giovane dovrà compilare una "linea del tempo" per intraprendere una riflessione circa il percorso svolto fino in quel momento.

La "linea del tempo" raffigurerà il volontario nelle diverse tappe della propria esperienza, in relazione a due macro ambiti:

- 1- Sociale: nel rapporto con gli altri (compagni e operatori)
- 2- Formativo: nelle competenze acquisite

Una volta conclusa la compilazione della "linea del tempo" prenderà avvio una riflessione su quanto scritto e se quanto realizzato durante i mesi precedenti ha corrisposto alle aspettative iniziali o meno.

Incontro 2: Il tutor, attraverso la "Linea del Tempo" compilata nell'incontro precedente, avvierà una riflessione circa il percorso di Servizio Civile degli ultimi mesi. In particolar modo, guiderà il volontario ad un percorso di autovalutazione circa le competenze acquisite al fine di elaborare insieme un mini-portfolio delle competenze.

Il portfolio sarà suddiviso in tre parti differenti:

- le competenze di partenza
- le competenze acquisite
- le competenze da acquisire

Si è deciso di applicare tale suddivisione in quanto il volontario, non solo prenderà coscienza delle competenze acquisite grazie all'esperienza di SCU, ma verrà incoraggiato nell'acquisizione di ulteriori competenze, in riferimento al percorso desiderato, nell'ottica dell'apprendimento permanente.

L'incontro terminerà con la valutazione della spendibilità e trasferibilità in ulteriori contesti lavorativi del pacchetto di competenze acquisite.

T2: Orientamento e Informazione (Tutoraggio collettivo 3 incontri – 22 ore - mesi 7 -11-12)

Durante il tutoraggio gli operatori volontari seguiranno un percorso di tutoraggio collettivo atto ad offrire una panoramica teorica e pratica circa le opportunità presenti in ambito lavorativo e formativo.

Realizzazione di laboratori di orientamento alla compilazione del curriculum vitae, anche attraverso lo strumento dello Youth pass, o, nel caso di cittadini di Paesi terzi regolarmente soggiornanti in Italia, dello Skills profile tool for Third Countries Nationals della Commissione europea, nonché di preparazione per sostenere i colloqui di lavoro, di utilizzo del web e dei social network in funzione della ricerca di lavoro e di orientamento all'avvio d'impresa;

a. Laboratori di orientamento al lavoro: i laboratori hanno la finalità di attivare e facilitare il processo di scelta formativo/professionale dei volontari al fine di fornire gli strumenti necessari a far comprendere le loro aspirazioni personali e professionali e, tantomeno, per orientare al meglio le scelte e strategie di relazione con il mondo del lavoro. Ai fini di un inserimento professionale efficace, è importante che ogni volontario abbia prima di tutto una conoscenza chiara di sé stesso, dei propri punti di forza, di debolezza e delle proprie aree di miglioramento, anche in riferimento alla realtà occupazionale e al contesto socio-economico in cui si vive.

I volontari avranno la possibilità di definire un progetto professionale e di utilizzare gli strumenti necessari per un inserimento efficace nel mondo del lavoro – durata 4 h (collettive);

b. Come redigere un Curriculum Vitae efficace: l'attività si propone di presentare le modalità più efficaci per redigere il proprio CV tenendo conto delle esperienze maturate, delle competenze in possesso e del progetto professionale – durata 4h (collettive);

c. Come affrontare un colloquio di lavoro: il modulo affronta le modalità più adatte con le quali affrontare un colloquio di selezione, considerando il proprio progetto d'inserimento lavorativo. – durata 2h (collettive);

d. Ricerca attiva del lavoro: il modulo si propone di illustrare le migliori strategie per entrare in contatto con le aziende che offrono opportunità lavorative, mettendo a conoscenza i diversi canali di ricerca (contatti diretti, agenzie somministrazione, Centri per l'Impiego, Piattaforme on line). In occasione dell'incontro si provvederà per chi fosse

interessato all'iscrizione ai portali clic lavoro e Myanpal – al fine di favorire la conoscenza del Centro per l'impiego e i Servizi del Lavoro, i volontari saranno iscritti ai due portali CLIC LAVORO e MYANPAL. In tale occasione sarà illustrato il funzionamento dei portali stessi e la loro funzionalità. Qualora alcuni volontari dovessero essere già iscritti, il tempo sarà impiegato per conoscere tutte le funzionalità del portale o per esplorare altri portali di ricerca lavoro durata 4h (collettive);

e. Autoimprenditorialità: il modulo prevede di illustrare le diverse tipologie di società, enti no profit per poter sviluppare un'idea imprenditoriale, nonché un supporto per cominciare a muovere i primi passi alla ricerca di eventuali fondi e/o bandi per l'autoimprenditorialità. – durata 4h (collettive);

Incontro 3 - (4h collettive): Nell'ultimo incontro gli operatori volontari avranno l'opportunità di confrontarsi con realtà che si occupano di orientamento e sostegno ai giovani: CPI, Eurodesk, Informagiovani, aziende, ecc. A tal uopo, i ragazzi potranno avvicinarsi a diverse realtà afferenti al mondo del lavoro, del volontariato e della formazione. Durante l'incontro saranno presentati i servizi presenti sul territorio e alcune aziende che presenteranno i propri servizi e illustrando ai giovani le modalità di reclutamento e selezione

voce 25.5 (opzionale)

T3 -PORTFOLIO e SOFT SKILL (1 ora – mese 12)

I giovani volontari avranno l'opportunità di frequentare un webinar sul tema delle Soft Skill e Digital Skill al fine di favorire un confronto sulle competenze strategiche per il futuro. Durante il webinar tenuto da esperti saranno rappresentati gli scenari futuri del mondo del lavoro e delle principali competenze richieste. Inoltre saranno fornite agli operatori volontari tutti i chiarimenti per poter alimentare e sviluppare le competenze descritte con indicazioni di opportunità formative, stage, corsi, etc.

T4: INFORM-AZIONE (2 ore – mese 12)

Incontro collettivo presso il CPI con un esperto il quale presenterà ai giovani volontari i servizi pubblici e privati presenti nel territorio e le opportunità