

Allegato A2 (PON-IOG "Garanzia Giovani")

SCHEDA ELEMENTI ESSENZIALI DEL PROGETTO ASSOCIATO AL PROGRAMMA

In ciascun box è riportato il riferimento alla specifica voce della scheda oppure al sistema helios. All'ente è richiesto di riportare gli elementi significativi per consentire al giovane una visione complessiva del progetto prima di leggere in dettaglio il progetto stesso.

TITOLO DEL PROGETTO:	Orizzonte 2000
SETTORE E AREA DI INTERVENTO:	Codice: E-06 Lotta all'evasione e all'abbandono scolastici e all'analfabetismo di ritorno Settore: E - Educazione e promozione culturale, paesaggistica, ambientale, del turismo sostenibile e sociale e dello sport
DURATA DEL PROGETTO:	12 MESI
OBIETTIVO DEL PROGETTO:	La finalità generale del progetto è la lotta alla Dispersione ed all'insuccesso scolastico attraverso la strutturazione di spazi di supporto alla integrazione scolastica, all'accompagnamento dei minori in età scolare verso la scuola ed al loro aggancio anche con attività di animazione territoriale, al fine di far vivere la scuola e la appartenenza sociale come una esperienza positiva e non frustrante da cui allontanarsi.
OBIETTIVI SPECIFICI RIFERITI AI CONTESTI TERRITORIALI COINVOLTI	Per le attività di sostegno scolastico antimeridiane e pomeridiane <ul style="list-style-type: none">- Integrare le attività scolastiche- Sostenere il minore nel suo percorso evolutivo ed intellettuale.- Offrire un adeguato sostegno scolastico- Promuovere il lavoro di gruppo- Creare occasioni di aggregazione spontanea dei bambini- Promuovere il rispetto delle regole.- Creare le condizioni affinché l'inserimento nella scuola sia il più sereno possibile. <p>Indicatore di risultato specifico: i suddetti obiettivi specifici verranno raggiunti qualora i partecipanti alle attività previste superino il 66% dei minori individuati nel target, frequentanti la scuola.</p> Per le attività ludico-ricreative e ludico-sportive in orario extra-scolastico e nel periodo estivo (bambini e ragazzi): <ul style="list-style-type: none">- Promuovere il lavoro di gruppo- Creare occasioni di aggregazione spontanea, favorendo le relazioni interpersonali tra i minori e lo scambio tra le generazioni.- Garantire attività extrascolastiche aperte a tutti- Stimolare la rappresentazione e l'espressione degli stati emotivi, dei sentimenti, delle ansie e difficoltà attraverso l'attività ludica- Sviluppare le potenzialità creative ed espressive del minore attraverso l'attivazione di specifici laboratori.- Promuovere attività di gioco, lettura e laboratorio- Creare la coscienza civica dell'ambiente sociale in cui si vive- Favorire l'acquisizione di nuovi modelli sociali.

- Favorire lo sviluppo psico-fisico e psico-motorio del minore.
- Aumentare nel minore il proprio livello di autostima, la fiducia in se stessi e l'accettazione di sé.

Interventi e attività ludico-ricreative e ludico-sportive in orario extra-scolastico e nel periodo estivo allargate alla cittadinanza:

- Creare occasioni di aggregazione spontanea, favorendo le relazioni interpersonali tra i minori e lo scambio tra le generazioni.
- Garantire attività extrascolastiche aperte a tutti
- Promuovere il rispetto delle regole.
- Creare le condizioni affinché l'inserimento nella scuola sia il più sereno possibile.
- Incrementare il senso di appartenenza alla comunità anche di Minori Stranieri Non Accompagnati (MSNA) e altri residenti non autoctoni.
- Prevenire situazioni di conflitto sociale tra differenti gruppi sociali.

Cause del problema ed elementi di coerenza con il Programma

La reale domanda di servizi è pari alla dispersione scolastica della area dell'obbligo e si estende alla popolazione scolastica a rischio di entrare in questa zona (parliamo quindi del 15% della popolazione scolastica, tra quella assente e quella a scarsa frequenza).

Essendo l'età critica quella di passaggio tra la primaria e la scuola media (con una crescita dall'1 al 9 per cento di dispersione) in quella fascia si concentra l'attenzione maggiore del nostro intervento, senza tralasciare le altre situazioni che evidenzino delle problematiche di inserimento in classe e di conflitto tra i sottosistemi scolastici.

Ciò si farà in tre ambiti: in classe, per sostenere l'inserimento; fuori dalla classe per riportare i bambini e ragazzi nel proprio contesto più adeguato; all'esterno, mediante la animazione territoriale, per incontrare le famiglie e ridurre la distanza e la sfiducia tra famiglia e scuola ma anche attraverso il presidio di luoghi e istituzioni che simboleggiano la crescita culturale e la lotta alla povertà di offerta formativa.

L'assenza di risorse di pubblico interesse per bambini di età tra i 6 ed i 16 anni, infatti, mette a rischio spesso il mantenimento di percorsi virtuosi. Per questa ragione si ritiene, con questo progetto, di poter dimezzare la attuale dispersione/evasione scolastica che caratterizza la scuola.

voce 8 scheda progetto

ATTIVITÀ D'IMPIEGO DEGLI OPERATORI VOLONTARI:

La sede di progetto è una sola, quella della Cooperativa Castellammare 2000, pertanto essa è il punto di riferimento per lo svolgimento di tutte le attività degli Operatori Volontari.

Gli operatori volontari impegnati nella realizzazione del progetto avranno un ruolo primario che li metterà a contatto con il mondo minorile acquisendo nel contempo conoscenze e competenze nel settore dell'età evolutiva. Saranno inoltre soggetti attivi nello svolgimento delle attività proposte da cui dipenderà la crescita dei bambini e la maturazione dei ragazzi insieme alla creazione di un clima accogliente e costruttivo.

Il gruppo di SCU, supportato dalle figure professionali, diverrà parte integrante dell'equipe che realizzerà gli interventi previsti.

Saranno avviati nella progettazione e nella realizzazione delle attività di tempo libero partecipando alle iniziative nei gruppi di volontariato esistenti nel territorio.

In collaborazione con gli operatori di progetto, gli operatori di servizio civile saranno impiegati nelle attività di progettazione e nell'organizzazione di momenti di incontro con le comunità locali, scuole, parrocchie etc..I volontari saranno impiegati attivamente nell'organizzazione della campagna di pubblicizzazione e di informazione indirizzata a diffondere tra i cittadini del territorio una conoscenza del progetto di Servizio Civile, del ruolo e delle attività che coinvolgono direttamente i volontari in servizio civile all'interno del presente progetto e nell'Organizzazione di momenti volti alla promozione delle finalità del Servizio Civile Universale;

Nel corso delle attività previste si alterneranno momenti di formazione, programmazione e verifica delle attività.

I volontari in Servizio Civile parteciperanno a tutte le attività del presente progetto con il compito di collaborare con il personale incaricato dello svolgimento delle azioni previste:

- Laboratorio di Informatica Multimediale
- Laboratori cineforum
- Doposcuola con i minori.
- Attività ludico-ricreative.
- Attività di laboratorio espressivo.
- Attività sportive.
- Integrazione di specifiche attività nei piani di intervento individualizzati per gli utenti.
- Supporto nella realizzazione di attività non specialistiche;

- Affiancamento degli operatori sociali inseriti nel contesto;
- Aiuto nella programmazione e nella realizzazione di attività ricreative e di animazione (lavori, giochi di gruppo, ecc.) e nell'organizzazione del tempo libero (uscite, passeggiate, ecc.);
- Aiuto nella fruibilità di spazi pubblici con finalità culturali (biblioteche, giardini ecc.) altrimenti non utilizzabili
- Organizzazione di eventi di promozione culturale, solidarietà ecc. anche mediante gli spazi pubblici messi a disposizione dal Comune di Castellammare del Golfo.
- Tutte le attività di progetto (§ 9.1) in cui l'Operatore Volontario si sente portato o pronto a sperimentarsi.

IL PIANO DI ATTIVITÀ

Il Piano di attività del volontario verrà redatto dallo stesso insieme all'OLP di riferimento e al suo interno verranno esplicitate le attività settimanali e mensili, nonché le attività di formazione e di monitoraggio. Il volontario svolgerà regolarmente le attività previste, ed in base a specifiche esigenze emerse, potrà, in concomitanza con gli incontri di monitoraggio, modificare eventuali attività incompatibili con le sue necessità. Il volontario avrà l'obbligo di riportare mensilmente sulla scheda di monitoraggio tutto ciò che è stato realizzato del piano di attività assegnatogli. Il progetto prevede la realizzazione delle specifiche attività legate all'obiettivo della crescita personale del giovane, che di seguito vengono elencate:

1. Momenti di incontro:

In concomitanza con ricorrenze e festività locali si promuoveranno dei momenti di incontro finalizzati non solo al monitoraggio delle attività ma anche alla socializzazione dei risultati conseguiti con le attività progettuali e le problematiche emerse, ancora sarà possibile partecipare a manifestazioni d'interesse pubblico al fine di sensibilizzare i giovani volontari il senso di appartenenza alla propria comunità e la voglia di fare qualcosa per renderla migliore;

2. Gruppi di riflessione:

Mensilmente verranno attivati gruppi di riflessione su tematiche sociali rilevanti (es. mafia, delinquenza minorile, disagio sociale, nuove povertà, ecc.) individuate dagli stessi volontari nello svolgimento delle proprie attività e riferite agli OLP i quali provvederanno ad organizzare gli incontri e a predisporre eventuale materiale per il loro svolgimento.

voce 9.3 scheda progetto

SEDI DI SVOLGIMENTO:

Castellammare del Golfo, Via Vasile n.40, 91014. Posti disponibili: 18

POSTI DISPONIBILI, SERVIZI OFFERTI:

numero posti: 18 senza vitto e alloggio,

EVENTUALI PARTICOLARI CONDIZIONI ED OBBLIGHI DI SERVIZIO ED ASPETTI ORGANIZZATIVI:

giorni di servizio settimanali: 5 giorni su 7 a settimana.
orario: 25 ore a settimana

EVENTUALI REQUISITI RICHIESTI:

NO

DESCRIZIONE DEI CRITERI DI SELEZIONE:

Criteri di selezione:

I criteri di selezione sono legati a due "esami":

Esame del CURRICULUM del candidato: 0-40 Punti

Area 1: TITOLI POSSEDUTI. 0-16 punti

- 1) Qualità/coerenza del percorso formativo: Titolo di studio principale:
 - a) Laurea Magistrale /V.O. (o Specializzazione o Master) attinente progetto = punti 10 ;
 - b) Laurea di primo livello (triennale) attinente al progetto = punti 9;
 - c) Laurea Magistrale /V.O. non attinente a progetto = punti 8;
 - d) Laurea di primo livello (triennale) non attinente al progetto = punti 7;
 - e) Diploma attinente progetto = punti 6;

- f) Diploma non attinente progetto = punti 5;
g) Frequenza scuola media Superiore = fino a punti 4 (per ogni anno concluso punti 1,00)
2) Altri titoli posseduti (da 0 a 6 punti: Corsi Attinenti al progetto e Qualificanti o riconosciuti = fino a punti 6; Corsi Solo Attinenti al progetto o solo Qualificanti = fino a punti 4; Corsi Non attinenti al progetto = fino a punti 2)

Area 2: ESPERIENZE SPECIFICHE. 0-18 punti

- 3) Esperienze lavorative in area progettuale (Esperienze lavorative: da 0 a 6 punti: un punto per ogni trimestre di esperienza documentata in aree assimilabili a quelle del progetto per cui si è presentata la domanda in ente diverso da quello che gestisce la sede scelta).
4) Esperienze volontarie in area progettuale (Volontariato: da 0 a 6 punti: un punto per ogni trimestre di volontariato documentato in aree assimilabili a quelle del progetto per cui si è presentata la domanda in ente diverso da quello che gestisce la sede scelta).
5) Conoscenza ed esperienza nell'Ente (derivante da conoscenza pregressa dell'ente e capacità di interagire con esso, valutabile con esperienza di collaborazione, anche volontaria, con l'ente di accoglienza: 0,5 per ogni mese fino a 6 punti).

Area 3: ALTRE ESPERIENZE E CONOSCENZE GENERICHE. 0-6 punti

- 6) Altre esperienze varie (Esperienze varie 0-4 punti: un punto per ogni trimestre di esperienza non certificabile ma utile a valutare la capacità di adattamento. Es., esperienze all'estero non certificabili, assistenze a congiunti in progetti assistenziali ecc.).
7) Altre conoscenze o capacità utili per lo svolgimento del progetto (Conoscenze varie 0-2 punti: un punto per ogni trimestre di esperienza non documentabile o capacità inerenti le attività. Es. Apprendistati non documentabili, capacità artistiche per progetti di animazione ecc.).

Le informazioni saranno desunte dall'Allegato 3 alla domanda di Servizio Civile o dall'auspicato curriculum che sarà richiesto di allegare alla domanda (come già contenuto generalmente nell'Allegato suddetto).

Esame mediante COLLOQUIO: 0-60 Punti. Aree:

- 1) Conoscenza del territorio in cui si svolge il progetto e delle sue risorse. (Range: 0/6 punti).
- 2) Conoscenza delle caratteristiche della utenza/oggetto dell'intervento. (Range: 0/6 punti).
- 3) Capacità umane e relazionali (Range: 0/6 punti).
- 4) Capacità di lavorare in gruppo (Range: 0/6 punti).
- 5) Capacità di gestire lo stress (Range: 0/6 punti).
- 6) Interesse per il Volontariato (Range: 0/6 punti).
- 7) Interesse per l'ambito scelto (Range: 0/6 punti).
- 8) Motivazione generale e specifica (Range: 0/6 punti).
- 9) Disponibilità ad adattarsi alle condizioni progettuale (Range: 0/6 punti).
- 10) Ulteriori elementi forniti dal candidato (Range: 0/6 punti).

Ciascun criterio avrà una valutazione da 0 a 6 punti (la scala dei giudizi sarà: assente, non significativa, scarsa, mediocre, sufficiente, buona, ottima, che si trasformerà in numero da 0 a 6). La somma dei punti darà il punteggio del colloquio. Esso non potrà essere inferiore a 36 su 60 (e che almeno la maggior parte dei giudizi sia almeno sufficiente ovvero ≥ 4).

d) Indicazioni delle soglie minime di accesso previste dal sistema:

I punteggi della graduatoria si articoleranno in questo modo:

Punteggio Curriculum ed esperienziale (A) = Da 0 a 40 (Soglia minima = 0)

Punteggio valido al Colloquio selettivo (B) = Da 36 a 60 (Soglia minima = 36)

Punteggio minimo valido al Colloquio (B) = 36 punti.

Punteggio totale Massimo raggiungibile (A+B) = 100 punti.

Punteggio Totale per la prova selettiva = Punteggio Curriculum + Punteggio al Colloquio (A+B) che può avere un range compreso tra 36 e 100 (di cui almeno 36 ottenuti nella voce "B").

La soglia minima per l'accesso alla graduatoria da parte del singolo candidato è di 36 punti (di cui almeno 36 ottenuti nella voce "B").

CARATTERISTICHE COMPETENZE ACQUISIBILI:

Università degli Studi di Palermo – Delibera Senato Accademico del 18.04.2005.

“Sono riconosciuti, su insindacabile parere del Consiglio di Corso di Laurea, da 2 a 9 crediti formativi”.

La cooperativa Societate, ente Titolare, è accreditata presso la Università di Palermo per lo svolgimento di tirocini curriculari. Il riconoscimento dei tirocini è subordinato alla accettazione da parte del Consiglio di ciascun Corso di Laurea ed in funzione alla presenza di tutor nell'ente. La seconda condizione sarà garantita dalla cooperativa mediante i propri operatori, OLP, tutor, e/o formatori. Mette a disposizione il proprio accreditamento per eventuali tirocini riconoscibili nel progetto nonché i propri operatori in ambito psico-educativo e di cooperazione per i corsi di laurea rispetto ai quali il progetto possa essere ritenuto compatibile.

CERTIFICAZIONE COMPETENZE rilasciato da Associazione PADRE PIO Onlus CF:05171630824, titolato ai sensi del DLGS 13/2013, accreditato per la Formazione professionale cod. CIR:AQ067 (DDG3017 del 17/05/2017) e come A.P.L. con codice: 2723/2016 (Regione Sicilia).

FORMAZIONE SPECIFICA DEGLI OPERATORI VOLONTARI:

Sede: Via Vasile n.40 – 91014 Castellammare del Golfo TP

Macroarea Competenze di Base del volontario:	16 ore
Macroarea strumenti del Volontario	18 ore
Macroarea approfondimento progetto:	20 ore
Macroarea Conclusiva e prospettiva:	<u>18 ore</u>
TOTALE:	72 ore

TITOLO DEL PROGRAMMA CUI FA CAPO IL PROGETTO:

TERRE IN MOTO

OBIETTIVO/I AGENDA 2030 DELLE NAZIONI UNITE.**Obiettivi n.:**

- 1) Porre fine ad ogni povertà nel mondo
- 3) Assicurare la salute ed il benessere per tutti e per tutte le età
- 4) Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e un'opportunità di apprendimento per tutti
- 10) Ridurre l'ineguaglianza all'interno di e fra le Nazioni

AMBITO DI AZIONE DEL PROGRAMMA:

E - Crescita della resilienza delle comunità