



ELEMENTI ESSENZIALI DEL PROGETTO di SCU

TITOLO DEL PROGETTO: GIOVANI AL CENTRO dell'UNIONE COMUI MODENESI AREA NORD

SETTORE e Area di Intervento:

Settore: Educazione e Promozione culturale, paesaggistica, ambientale, del turismo sostenibile e sociale e dello sport

Area di intervento: 2. Animazione culturale verso i giovani area di intervento, 22 Sportelli infoma-giovani

OBIETTIVI DEL PROGETTO:

Il progetto proposto e ha come obiettivo generale di incidere sul tessuto sociale giovanile in modo da ridurre il divario sociale, agevolare la partecipazione attiva dei giovani, valorizzare i servizi educazione e promozione culturale esistenti, diffondere la conoscenza e informazioni rispetto le opportunità del territorio, dare omogeneità e continuità ai puti informagiovani .

In particolare:

- 1- Potenziare l'offerta rivolta alle scuole e agli studenti per far emergere in modo più consistete azioni di cittadinanza attiva spontanea e consolidare nei ragazzi più giovani la possibilità di far riferimento ad un servizio istituzionale a loro dedicato riconoscibile sul territorio. Si è riscontrato infatti la necessità di far conoscere tali opportunità ai ragazzi "istruendoli" sulla reale possibilità di partecipare e di avere un luogo fisico cui rivolgersi

A - OBIETTIVI SPECIFICI

A.1	Coinvolgere classi ed insegnanti di riferimento nei progetti di cittadinanza attiva
A.2	Potenziare la presenza dei punti informativi e darne visibilità nelle scuole, formare gli stessi
Situazione d'arrivo prevista dal progetto coinvolgimento delle classi nei progetti di cittadinanza attiva utilizzando lo strumento regionale youngercard giovani protagonisti dando continuità ai percorsi iniziati negli anni precedenti.	

- 2- Valorizzare e diffondere con maggiore efficacia potenzialità, opportunità e offerte del territorio nell'ambito della cittadinanza attiva, nella conoscenza e acquisizione di competenze, alle possibilità di protagonismo giovanile negli ambiti culturali offerti dal territorio

B - OBIETTIVO SPECIFICO

B.1	Intensificare la rete di comunicazioni tra gli sportelli informagiovani presenti nelle biblioteche attivare situazioni che rendano immediata la loro fruibilità
Situazione d'arrivo prevista dal progetto Coinvolgere tutti gli studenti degli istituti superiori del territorio dando informazione dei servizi offerti Informare tutte le realtà associative del territorio che potrebbero essere coinvolte in azioni a favore dei giovani Maggiore informazione quindi coinvolgimento i giovani dei paesi in eventi ed attività culturali/formative/ludico ricreativa Aumento di studenti che avanzano proposte didattiche scolastiche ed extrascolastiche	

- 3- Maggiore coinvolgimento dei giovani alla partecipazione attiva attraverso logiche di sistema ed integrazione incentivando l'avvicinamento dei giovani alle istituzioni

C - OBIETTIVI SPECIFICI	
C.1	Far conoscere ai giovani le potenzialità e le opportunità del territorio sviluppando modalità attive di ricerca e conoscenza di attività opportunità e possibilità del territorio attraverso stimoli consapevolezza e responsabilizzazione
Situazione d'arrivo prevista dal progetto	
Incrementare le attività proposte ed organizzate dai giovani in forma autonoma e con il supporto del terzo settore o delle istituzioni	

- 4- Avvicinare le nuove generazioni al mondo della cultura e offrire informazioni potenziando la capacità di ricerca e quindi la possibilità di essere cittadino attivo e partecipe della comunità

D - OBIETTIVI SPECIFICI	
D.1	alfabetizzazione digitale dei giovani nella ricerca specifica presso le biblioteche con programmi specifici , supporto nella ricerca di informazioni tramite internet, nella ricerca bibliografica, includendo l'accesso e la formazione individuale di base su Emilib, nella redazione del curriculum professionale. Avvicinare e coinvolgere gli adolescenti nelle attività culturali rivolte ai giovani
Situazione d'arrivo prevista dal progetto	
Aumento degli adolescenti e giovani che frequentano le biblioteche e partecipano in diverse forme ad attività ed eventi culturali e che di conseguenza si avvicinano ai punti informagiovani	

Ci si aspetta, oltre a ripristinare buone prassi già iniziate lo scorso anno di migliorare la diffusione e divulgazione delle opportunità sul territorio. Strategica sarà la campagna di sensibilizzazione che i giovani faranno insieme alle scuole per illustrare alle giovani generazioni che esistono luoghi a cui rivolgersi per richiedere informazioni su come diventare protagonista nel territorio attraverso azioni con il volontariato, cittadinanza attiva, proponendo attività ed iniziative, trovando informazioni utili nella ricerca di lavoro e su come. Al termine del progetto ci si aspetta che almeno un'associazione per territorio abbia stretto un accordo con il comune di riferimento per attivare iniziative rivolte e per i giovani, l'affluenza agli sportelli informagiovani sul territorio venga aumentata del 5%, che vengano sviluppati percorsi ed attività culturali specifiche per i giovani.

ATTIVITÀ D'IMPIEGO DEI VOLONTARI	
Attività	Ruolo
OBIETTIVO SPECIFICO A.1: coinvolgere classi ed insegnanti di riferimento nei progetti di cittadinanza attiva Obiettivo 1	
A.1.a	Illustrare alle classi degli istituti superiori il progetto regionale Giovani protagonisti promosso dalla Youngercard. Formazione alla youngercard
A.1.b	Condividere azioni e metodi per la partecipazioni a progetti di cittadinanza

OBIETTIVO SPECIFICO A.2: Potenziare la presenza dei punti informativi e darne visibilità nelle scuole Obiettivo 1	
A.2.a	Attivare in determinati momenti sportelli informativi all'interno degli istituti superiori per raccogliere documentazione relativa alla youngercard, dare informazioni rispetto a modalità e possibilità di partecipare ad azioni di cittadinanza attiva e supporto in genere
A.2.b	Formare i giovani studenti per presidiare il punto informativo e utilizzare grazie al loro aiuto, mezzi social per la promozione alla partecipazione attiva (social media web radio istagram.....)
A.2.c	Individuare studenti disponibili a coinvolgere, dopo adeguata formazione, direttamente nelle scuole e nei luoghi informali i coetanei per creare gruppi di confronto di scambio

OBIETTIVO SPECIFICO B.: Coinvolgere i giovani del territorio partendo dagli studenti, dai giovani che frequentano le sedi di attuazione del progetto e dai giovani nei luoghi di ritrovo formali ed informali. Coinvolgere il terzo settore e le figure istituzionali e non che potenzialmente possono offrire opportunità ai giovani e sviluppare	
Obiettivo 2	
<i>B.2.a</i>	<i>Incontrare/intercettare i giovani nei luoghi informali e formali agganciare</i>
<i>B.2.b</i>	<i>Incontrare rappresentanti del terzo settore coinvolgerli e supportarli e formarli (azioni di protagonismo giovanile)</i>
<i>B.2.c</i>	Coinvolgere i giovani del territorio partendo dagli studenti, dai giovani che frequentano le sedi di attuazione del progetto e dai giovani nei luoghi di ritrovo formali ed informali e coinvolgere il terzo settore e le figure istituzionali e non che potenzialmente possono offrire opportunità ai giovani e sviluppare

OBIETTIVO SPECIFICO C.: Far conoscere ai giovani le potenzialità e le opportunità del territorio sviluppando modalità attive di ricerca e conoscenza di attività opportunità e possibilità del territorio attraverso stimoli consapevolezza e responsabilizzazione	
Obiettivo 3	
<i>C.3.a</i>	Far partecipare i giovani nei processi decisionali e di costruzione delle attività ed iniziative a loro rivolte
<i>C.3.b</i>	<i>Organizzare iniziative ed attività volte alla conoscenza del territorio coinvolgendo terzo settore ed enti privati</i>
<i>C.3.c</i>	Incentivare la diffusione della youngercard e la promozione di attività ad essa correlate

OBIETTIVO SPECIFICO D: Far conoscere ai giovani le potenzialità e le opportunità del territorio sviluppando modalità attive di ricerca e conoscenza di attività opportunità e possibilità del territorio attraverso stimoli consapevolezza e responsabilizzazione	
Obiettivo 4	
<i>D.4.a</i>	Alfabetizzazione digitale, ossia supporto all'utenza nella ricerca di informazioni tramite internet, nella ricerca bibliografica, includendo l'accesso e la formazione individuale di base su Emilib, nella redazione del curriculum professionale.
<i>D.4.b</i>	affiancamento dei ragazzi delle scuole primarie e secondarie di primo grado nelle ricerche di informazioni su temi suggeriti dalle scuole, utilizzando sia i libri, sia le fonti online. L'ausilio si estende anche alla redazione del testo conclusivo, tramite word o ppt (open office, pages o keynote).
<i>D.4.c</i>	Riordino e ricollocazione dei documenti a scaffale, previa adeguata formazione da parte delle bibliotecarie. - supporto alle bibliotecarie nello svolgimento dei servizi di informazioni e prestito. - attività varie quali: allestimento sale in occasione di iniziative, affiancamento nel corso delle attività con le classi ecc. Insieme delle attività ordinarie a supporto e sostegno del servizio
<i>D.5.d</i>	Supportare, incentivare e collaborare nella promozione e realizzazione di attività ed eventi culturali rivolti ai giovani nei teatri e auditorium

CRITERI DI SELEZIONE

Criteria contenuti nel decreto 11 giugno 2009 n. 173 "Elementi di valutazione e punteggi per la selezione di volontari in SCN" adottato dal direttore dell'Ufficio Nazionale Servizio Civile.

CONDIZIONI DI SERVIZIO ED ASPETTI ORGANIZZATIVI

Numero posti disponibili n. 18
 Numero mesi di servizio: n. 12
 Monte ore servizio annuali: 1145

Giorni di servizio settimanali n.5

Presso tutte le sedi di attuazione il giovane in servizio civile è tenuto al rispetto delle norme sulla tutela dei dati personali e sensibili di cui verrà a conoscenza. Il giovane in servizio civile dovrà osservare, altresì, un comportamento decoroso ed utilizzare con cura i beni e le attrezzature necessarie per l'espletamento delle attività. I giovani inizieranno e termineranno le attività quotidiane di servizio civile nella propria sede e gli eventuali spostamenti sul territorio dovute alle attività di educazione e promozione ed agli interventi di animazione saranno effettuati con mezzi pubblici o dell'amministrazione titolare della sede, comunque senza oneri a carico dei giovani.

E' richiesta la disponibilità per rari ed eventuali turni serali (in questo caso nella suddetta giornata i volontari svolgeranno solamente il turno serale evitando l'obbligo dei rientri che comporterebbe un inammissibile onere per il pasto a carico dei giovani) o festivi in occasione di eventi culturali, manifestazioni ed iniziative organizzate dalla sede di attuazione prescelta, ed attinenti al progetto ed al raggiungimento degli obiettivi in esso contenuti (in questo frangente è prevista una giornata di riposo durante la settimana, fermo restando il numero di giorni di attività n. 5). Può essere richiesta la presenza il Sabato mattina.

Fermo restando quanto previsto a livello nazionale si permette ai giovani impegnati in SCU il cambiamento temporaneo della sede di attuazione. L'ente può impegnare i giovani, per un periodo non superiore ai trenta giorni, previa tempestiva comunicazione alla Regione, presso altre località in Italia o all'estero, non coincidenti con la sede di attuazione del progetto, al fine di dare attuazione ad attività specifiche connesse alla realizzazione del progetto medesimo [es. soggiorni estivi, mostre itineranti, eventi culturali, centri estivi, gite fuori porta ecc....]; non sono previsti in questo caso rimborsi a carico della Regione, né tanto meno oneri per i giovani .

SEDI DI SVOLGIMENTO e POSTI DISPONIBILI

Posti disponibili n. 18

Elenco sedi di svolgimento:

<i>Sede di erogazione formazione specifica</i>	<i>Comune</i>	<i>Indirizzo</i>	<i>Cod. ident. sede</i>
BIBLIOTECA COMUNALE	CAMPOSANTO	Via Baracca 36	130681
BIBLIOTECA COMUNALE	CAVEZZO	Via Rosati 46	130683
BIBLIOTECA COMUNALE	CONCORDIA s/S	Via per San Possidonio 1	130687
CENTRO CULTURALE MEDOLLA	MEDOLLA	Via Genova 10/A	130690
SERVIZIO BIBLIOTECA E ARCHIVIO	MIRANDOLA	Via Ventinove Maggio 9	130674
BIBLIOTECA	SAN FELICE SUL PANARO	Via Campi 43	153993
BIBLIOTECA	SAN POSSIDONIO	Via Focherini 3	130696
BIBLIOTECA COMUNALE	SAN PROSPERO s/S	Via Chiletti 6/c	130701
BIBLIOTECA	FINALE EMILIA	Via della Rinascita n. 6	154278

CARATTERISTICHE CONOSCENZE ACQUISIBILI

Durante il servizio civile i volontari acquisiscono competenze e professionalità che l'Unione Comuni Modenesi Area Nord attesta, rilasciando una dichiarazione redatta su carta intestata con firma e timbro del responsabile: **Attestato specifico rilasciato dall'ente.**

Nell'attestato è riportato il riferimento a

Competenze acquisibili dai volontari durante il servizio:

- Le conoscenze che il volontario ha avuto l'opportunità di maturare attraverso la formazione generale e la formazione specifica sui rischi connessi all'impiego dei volontari nei progetti di servizio civile ai sensi del Dlgs 81/2008 e s.m.i.;
- le conoscenze e le capacità che il volontario ha avuto l'opportunità di maturare attraverso lo svolgimento del servizio civile, e cioè: la conoscenza dell'ente e del suo funzionamento, la conoscenza dell'area d'intervento del progetto, la migliore conoscenza del territorio in cui si realizza il progetto e la capacità di gestione del tempo in relazione all'orario di servizio.
- le "competenze sociali e civiche", di cui alla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente (2006/962/CE), che il volontario ha avuto l'opportunità di maturare attraverso lo svolgimento del servizio civile. Le competenze sociali e civiche includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. La competenza civica dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitiche e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.

Ulteriori competenze acquisibili dai volontari durante il servizio:

- riconoscere il ruolo e le funzioni delle Autonomie Locali e dei loro organi di governo
- integrarsi con diverse figure/ruoli professionali;
- gestire la propria attività con la dovuta riservatezza ed eticità;
- imparare a svolgere i propri compiti in autonomia, ma nel rispetto del lavoro d'equipe, nell'ambito di sistemi e procedure già calibrati e condivisi;
- porsi con atteggiamento responsabile e collaborativo (nei confronti del OLP e degli altri colleghi);
- conoscere le iniziative complesse organizzate dal settore cultura;
- imparare a co-progettare, in specifico riferimento al protagonismo dei giovani;
- prendere conoscenza della realtà territoriale e dei suoi protagonisti;
- imparare a fare una ricognizione di attività e di bisogni;
- imparare la progettazione di iniziative mirate;
- acquisire competenze comunicative in relazione alla promozione degli eventi.
- Competenze in ambito comunicativo:
 - saper mettere in atto tecniche di relazione interpersonale a seconda del target;
 - rilevare input funzionali all'identificazione degli obiettivi che si intendono perseguire attraverso l'azione di comunicazione;
 - leggere ed interpretare il fabbisogno comunicativo in funzione delle caratteristiche del contesto di riferimento;
 - adottare strumenti e tecniche di ricerca e rilevazione delle informazioni da selezionare in relazione alle esigenze comunicative rilevate;
 - padroneggiare l'utilizzo del Web e reti di comunicazione virtuali;
 - adottare le modalità e i supporti di diffusione più adeguati a raggiungere il target di destinatari individuato;
 - applicare tecniche di costruzione di un testo nel rispetto delle regole grammaticali e di sintassi;
 - adottare stili di comunicazione verbale adeguati al contesto e agli interlocutori finali.
 - Pianificazione e progettazione di una campagna informativa/promozionale. Realizzazione della stessa

seguendone tutti gli step: definizione contenuti, slogan, visual, mezzi e valutazione risultati.

Realizzazione di prodotti creativi

– Cura redazionale di profili social.

Competenze relazionali:

- saper lavorare in équipe;
- sapersi avvicinare e rapportarsi con le diverse tipologie di utenza incontrata nelle attività comunicando in modo partecipativo;
- saper rispondere esaurientemente, coinvolgendo e stimolando al dialogo;
- saper interagire, in collaborazione con i volontari e gli operatori in un clima collaborativo;
- saper coinvolgere le reti informali, saper rapportarsi con le strutture sociali, ricreative, culturali del territorio;
- saper sollecitare e organizzare momenti di socializzazione.

Competenze di carattere socio-culturale:

- conoscenza di tecniche di conduzione dei gruppi e delle dinamiche psico-sociali;
- conoscenza di tecniche professionali di animazione volte a favorire processi di aggregazione, integrazione, socializzazione delle persone e di valorizzazione delle risorse territoriali;
- essere in grado di progettare e gestire in modo qualificato attività di animazione, eventi, attività ludiche, laboratori creativi;
- essere in grado di coordinare interventi tecnici di animazione/formazione/informazione attraverso la gestione di risorse umane e l'utilizzo di dotazioni strumentali;
- essere in grado di progettare e gestire momenti "extra" rispetto a quelli previsti all'interno delle programmazioni standard;
- capacità di comunicare con tutti gli attori sociali coinvolti nei processi di animazione;
- capacità di gestire relazioni interpersonali anche in mancanza di condizioni ottimali (tempo necessario alla conoscenza e alla socializzazione reciproca);
- capacità di porsi in modo eterodiretto e collaborativo nei confronti degli altri partners e degli altri ruoli professionali che interagiscono con gli operatori, al fine di poter sostenere attività in rete.

Competenze chiave di cittadinanza

Imparare a imparare

Progettare

Comunicare

Collaborare e partecipare

Agire in modo autonomo e responsabile

Risolvere problemi

Individuare collegamenti e relazioni

Competenze di carattere socio-culturale specifiche del progetto:

- conoscenza di tecniche di conduzione dei gruppi e delle dinamiche psico-sociali;
- conoscenza di tecniche professionali di animazione volte a favorire processi di aggregazione, integrazione, socializzazione delle persone e di valorizzazione delle risorse territoriali;
- essere in grado di progettare e gestire in modo qualificato attività di animazione, eventi, attività ludiche, laboratori creativi;
- essere in grado di coordinare interventi tecnici di animazione/formazione/informazione
- attraverso la gestione di risorse umane e l'utilizzo di dotazioni strumentali;
- essere in grado di progettare e gestire momenti "extra" rispetto a quelli previsti all'interno delle programmazioni standard;
- capacità di comunicare con tutti gli attori sociali coinvolti nei processi di animazione;
- capacità di gestire relazioni interpersonali anche in mancanza di condizioni ottimali (tempo necessario alla conoscenza e alla socializzazione reciproca);
- capacità di porsi in modo eterodiretto e collaborativo nei confronti degli altri partner e degli altri ruoli professionali che interagiscono con gli operatori, al fine di poter sostenere attività in rete.

