



## 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
<b>Situazione d'arrivo prevista dal progetto</b> 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
<b>Situazione d'arrivo prevista dal progetto</b> 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
<b>Situazione d'arrivo prevista dal progetto</b>	
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
<b>Situazione d'arrivo prevista dal progetto</b>	
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

<b>OBIETTIVO SPECIFICO B.:</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

<b>OBIETTIVO SPECIFICO C.:</b> 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

<b>OBIETTIVO SPECIFICO D:</b> 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 Chiletta 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.

