



ELEMENTI ESSENZIALI DEL PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO

EDU.GIO. – EDUCARE GIOCANDO

SETTORE e Area di Intervento:

E02

Educazione e Promozione Culturale

Animazione culturale verso i minori

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Obiettivo generale

L'obiettivo generale del progetto è quello di **costruire una rete di welfare integrativo per i bambini e le famiglie dell'area di interesse, il quartiere 3 di Firenze, che supporti le famiglie, offrendo ai bambini attività ricreative sportive e di integrazione culturale.**

Coerentemente con i principi e le finalità della L. 64/2001 art. 1 (lett.b e c) "Istituzione del Servizio Civile Nazionale", si pone come obiettivo generale quello di "favorire la realizzazione dei principi costituzionali della solidarietà sociale", attraverso il supporto ai minori e le loro famiglie, con particolare attenzione alle famiglie monogenitoriali o con bisogni speciali, promuovendo "la solidarietà e la cooperazione, a livello nazionale ed internazionale, con particolare riguardo alla tutela dei diritti sociali, ai servizi alla persona ed alla educazione alla pace fra i popoli", attraverso misure di integrazione culturale attraverso il gioco e lo sport.

Obiettivi specifici

L'inquinamento atmosferico prodotto dagli stabilimenti industriali, a Taranto come a Terni, è nocivo non solo per l'ambiente ma anche per l'uomo che vive e lavora a contatto con essi.

L'analisi territoriale e il confronto con gli enti che operano sul territorio ha messo in luce la presenza di associazioni di categoria attive sia sui temi sociali legati all'integrazione culturale e alle politiche giovanili.

E' però fondamentale riuscire combinare soluzioni in grado di armonizzare la formazione dei minori alle esigenze di contesti familiari nuovi e alle sfide sociali dell'integrazione culturale degli immigrati. In quest'ottica sono declinati i due obiettivi specifici del progetto.

Obiettivo specifico 1 - Offrire alle famiglie soluzioni ricreative flessibili, integrate e partecipate



Per conciliare le esigenze delle nuove famiglie con le politiche ricreative e sportive dei minori, il primo obiettivo mira a creare una banca del tempo dei genitori; i genitori potranno mettere a disposizione delle ore per fare attività con i ragazzi e supportare la richiesta di servizi personalizzati per le famiglie monoparentali o con bisogni speciali, creando così una rete di welfare attivo nell'ottica di un'economia partecipata e collaborativa. Inoltre l'Ente, attraverso un servizio ricreativo on demand, potrà gestire le richieste in maniera flessibile e personalizzata, offrendo servizi di trasporto a domicilio sulla base della disponibilità degli altri genitori.

Obiettivo specifico 2 - Coinvolgere i bambini in attività stimolanti e formative

Il secondo obiettivo specifico che intende perseguire il progetto EDUCARE GIOCANDO è quello di utilizzare lo sport e il gioco per valorizzare la diversità e promuovere l'integrazione culturale, rafforzando l'autostima, per coinvolgere i bambini in attività stimolanti e formative. Il coinvolgimento dei bambini in attività ricreative e qualitative, amplierà la conoscenza di culture e tradizioni, proprio attraverso il gioco e lo sport.

A questo proposito, il gioco specifico rappresenta un metodo educativo insostituibile per favorire la maturazione psicomotoria. Il bambino sperimenta il proprio corpo in un contesto ludico, divertendosi e allo stesso tempo prendendo sempre più coscienza delle proprie capacità di movimento. L'aspetto basilare che viene preso in considerazione in questo progetto è rappresentato dal GIOCO SPECIFICO inteso come forma ludica contenente obiettivi specifici, primo fra tutti la conoscenza del diverso, veicolata attraverso la curiosità di conoscere le tradizioni sportive di paesi lontani.

Inoltre, il gioco e lo sport nella fascia di età dei minori destinatari del progetto (6-11) è fondamentale per favorire una giusta percezione del proprio corpo sia in toto che nelle sue singole parti. 1. Portare il bambino ad ottenere una capacità di equilibrio ottimale, e tale da ridurre al minimo lo sforzo nella varietà delle posizioni da assumere. 2. Aiutare il ragazzo a far emergere il processo di lateralizzazione, e quindi a stabilire quale parte del suo corpo è dominante. 3. Sviluppare la parte creativa del fanciullo affinché possa esprimere le proprie doti nei giochi di costruzione. 4. Sfogare la propria aggressività in quei giochi che si contrappongono a quelli descritti nel punto 4, ovvero quelli di distruzione. 5. Rendere consapevole il bambino delle proprie capacità seguendo un processo di rinforzo dell'autostima. 6. Far raggiungere al bambino una certa scioltezza e disinvoltura motoria, fino a consentire ai movimenti di assumere un ritmo inteso come sequenza di gesti ed atteggiamenti espressivi spontanei. 7. Educare alla respirazione fornendo le basi per una giusta disciplina nella forza, nel ritmo e nella continuità. Strutturazione dello schema corporeo. questo aspetto della personalità sia organizzato in modo corretto, poiché una coscienza deformata o incompleta può comportare una difficoltà nel percepire esattamente le cose: il bambino che non possiede ancora un'adeguata conoscenza del proprio corpo, non è pronto a stabilire dei rapporti con il mondo circostante e questa difficoltà relazionale, spesso si trasforma in stati ansiogeni e, a volte, di instabilità emotiva dovuta ad una insicurezza nelle proprie capacità. Inoltre, il confronto con sportivi di varie discipline e professionisti, rafforzerà l'autostima e la capacità di darsi obiettivi, veicolando i valori comuni (spirito di squadra, lealtà, impegno, ecc...) che servono in ogni ambito.

I volontari si interfaceranno con situazioni di varia complessità che vanno da un semplice ma fondamentale counseling psicologico alle vittime colpite da danni socio-ambientali, all'orientamento e supporto per le questioni legali e sanitarie connesse, alla veicolazione di un messaggio chiaro sui danni presenti, passati e futuri che l'inquinamento atmosferico ha



perpetrato alla città, e alla costruzione di un vademecum su come prevenire e combattere i danni da inquinamento atmosferico. .

Nello specifico si presentano qui di seguito gli obiettivi rivolti ai volontari:

- Formazione ai valori dell'impegno civico, nel rispetto di ambiente e dignità del lavoro;
- Orientarsi e saper orientare il prossimo in relazione ai diritti sociali, economici e ambientali di cui ognuno di noi è portatore;
- Apprendimento delle finalità e delle modalità nonché degli strumenti del lavoro di gruppo anche finalizzato all'acquisizione di capacità tecnico-pratiche;
- Orientarsi e saper orientare il prossimo alle opportunità culturali e ricreative offerte dal territorio;
- Disporre di strumenti idonei all'interpretazione dei fenomeni di esclusione sociale al fine di costruire percorsi di sensibilizzazione attiva e responsabile tra gli studenti coinvolti;
- Crescita individuale e sociale attraverso l'integrazione e l'interazione con le specifiche realtà territoriali di appartenenza;
- Acquisizione di consapevolezza su temi sociali e culturali;
- Aumento capacità di assistenza e doti di empatia;
- Acquisizione di skill e competenze tecniche relative all'organizzazione di incontri sportivi, culturali, momenti di sensibilizzazione, momenti di aggregazione.

ATTIVITÀ D'IMPIEGO DEI VOLONTARI

In relazione agli obiettivi sopra indicati, il presente progetto si sviluppa sulle seguenti linee d'attività:

ATTIVITA'	RUOLO DEI VOLONTARI
1.1 Banca del tempo dei genitori I genitori mettono a disposizione delle ore per fare attività con i ragazzi e supportare la richiesta di servizi personalizzati	I volontari collaboreranno alle attività di informazione all'interno delle scuole, avvanzeranno proposte e raccoglieranno le aspettative e i desideri degli utenti calendarizzeranno le disponibilità dei genitori e supporteranno nella realizzazione. Contribuiranno alla disseminazione dei risultati.
1.2 Servizio ricreativo on demand Sviluppo di un software per gestire le richieste in maniera flessibile e personalizzata, offrendo servizi di trasporto a domicilio sulla base della disponibilità degli altri genitori.	I volontari collaboreranno con l'informatico e il sociologo nello studio per elaborare la piattaforma per l'inserimento delle richieste e monitoreranno i risultati. Collaboreranno alla redazione dei questionari di soddisfazione, da diffondere agli utenti, ed elaborarne i risultati.



<p>2.1 Dimmi che sport fai e ti dirò chi sei! Lo sport come strumento di integrazione culturale.10 gruppi di bambini, ognuno un paese, ognuno uno sport. Per conoscere culture e tradizioni diverse attraverso il gioco e lo sport.</p>	<p>I volontari saranno chiamati a collaborare per supportare i gruppi di attività, coinvolgere tutti i bambini nel gioco e monitorare i risultati delle azioni.</p>
<p>2.2 Incontri con i talenti Sportivi di varie discipline e professionisti incontrano i bambini per giocare insieme e raccontarsi. Quali sono i valori che servono in ogni ambito.</p>	<p>I volontari saranno coinvolti nell'organizzazione e calendarizzazione delle interviste, parteciperanno attivamente agli incontri con i talenti e collaboreranno alla stesura delle sintesi degli incontri e del monitoraggio dei risultati delle azioni.</p>

CRITERI DI SELEZIONE

Per quanto riguarda le modalità di selezione dei volontari partiremo con una campagna di reclutamento sul nostro sito internet www.opesitalia.it e con l'apertura di un punto informativo all'interno delle nostre sedi in cui dare ulteriori informazioni ai giovani sui nostri progetti e sul servizio civile in generale per aiutare loro nella scelta consapevole del progetto da scegliere con l'obiettivo di raggiungere il più alto numero di candidati.

Nei giorni successivi alla chiusura del Bando di Servizio Civile si procederà alla nomina della/le commissione/i di valutazione dei candidati che presenteranno domanda. La/le stessa/e sarà/saranno composta/e da almeno 2 membri di cui uno con esperienza sullo specifico settore del progetto e sul servizio civile nazionale e l'altro con esperienza in attività di selezione del personale o di gestione di risorse umane per almeno un anno. I componenti della/e commissione/i di valutazione dei candidati sottoscriveranno, all'atto dell'accettazione dell'incarico, una dichiarazione sull'insussistenza di situazioni di conflitti d'interesse nonché una dichiarazione sull'insussistenza di cause di inconferibilità ed incompatibilità. Tutte le attività di selezione verranno supervisionate dal settore accreditato.

A chiusura del bando di servizio civile ogni sede di progetto stilerà un elenco dei candidati che hanno consegnato la domanda di partecipazione.

La Commissione prenderà in carico le domande e procederà ad effettuare le operazioni di ammissione/esclusione dei candidati prendendo in considerazione i requisiti previsti dal bando. Una volta concluse le operazioni di cui sopra la Commissione stilerà un elenco di candidati ammessi ai colloqui ed un altro contenente i candidati esclusi con la motivazione dell'esclusione.

La Commissione procederà alla scelta delle date in cui si terranno i colloqui e alla



Convocazione dei candidati ammessi.

La convocazione avverrà attraverso la pagina dedicata del sito internet dell'ente contenente il calendario dei colloqui nonché il materiale utile per i candidati (bando integrale; progetto; procedure selettive, etc.);

Presso le sedi dell'Ente è attivato un front office finalizzato alle informazioni specifiche ed alla consegna di modulistica, anche attraverso servizio telefonico e telematico.

Una volta pubblicati sul sito i calendari delle selezioni la commissione procederà all'esame delle domande e valutazione dei titoli con le seguente modalità e con dei criteri che valorizzeranno:

- le pregresse esperienze di volontariato del candidato;
- le capacità di relazionarsi del candidato;
- l'interesse del candidato per lo svolgimento del Servizio Civile Nazionale e del progetto scelto.

Attraverso la valutazione del candidato si intende misurare le seguenti variabili:

1. Conoscenza del servizio civile utilizzando come indicatori il progetto e l'area di intervento.
2. Il background del candidato utilizzando come indicatori le esperienze di volontario, le esperienze di lavoro pregresse ed i corsi di studio

La valutazione del candidato sarà effettuata dalla valutazione dei titoli contenuti nella domanda di partecipazione ed i suoi allegati e da un colloquio approfondito su: servizio civile, progetto e curriculum personale (con particolare riguardo alle precedenti esperienze di volontariato e lavorative nel settore specifico del progetto e non) al fine di avere un quadro completo e complessivo del profilo del candidato, delle sue potenzialità, delle sue qualità e delle sue attitudini, oltre ad avere una breve autopresentazione da parte del candidato.

Il punteggio massimo che un candidato può ottenere è pari a **110 punti**, ripartiti come da tabella di seguito:

Colloquio MAX 60 PUNTI

Valutazione dei titoli MAX 50 PUNTI

(precedenti esperienze max 30 punti – titolo di studio, esperienza aggiuntive e altre conoscenze max 20 punti)

La valutazione dei titoli si concentra sulle esperienze di volontariato e sulle esperienze di crescita formative come da tabella sottostante:

Precedenti esperienze	<i>MAX 30 PUNTI</i>
Titoli di studio, esperienze aggiuntive e altre conoscenze	<i>MAX 20 PUNTI</i>

Precedenti esperienze **massimo 30 punti**



Periodo massimo valutabile per singola esperienza: 12 mesi.

Precedenti esperienze c/o enti che realizzano il progetto Coefficiente 1,00 (mese o frazione di mese superiore o uguale a 15 gg.)	MAX 12 PUNTI
Precedenti esperienze nello stesso settore del progetto c/o enti diversi da quello che realizza il progetto Coefficiente 0,75 (mese o frazione di mese superiore o uguale a 15 gg.)	MAX 9 PUNTI
Precedenti esperienze in un settore diverso c/o ente che realizza il progetto Coefficiente 0,50 (mese o frazione di mese superiore o uguale a 15 gg.)	MAX 6 PUNTI
Precedenti esperienze in settori analoghi c/o enti diversi da quello che realizza il progetto Coefficiente 0,25 (mese o frazione di mese superiore o uguale a 15 gg.)	MAX 3 PUNTI

Titolo di studio **massimo 8 punti** (si valuta solo il titolo più elevato)

Laurea (vecchio ordinamento oppure 3+2)	8 PUNTI
Laurea triennale	7 PUNTI
Diploma scuola superiore	6 PUNTI
Frequenza scuola media Superiore	FINO A 4 PUNTI (1 PUNTO PER OGNI ANNO CONCLUSO)

Titoli professionali (LeF.P. D.lgs. n. 226/2005) **massimo 4 punti** (si valuta solo il titolo più elevato)

Titolo completo	4 PUNTI
Non terminato	2 PUNTI

Esperienze aggiuntive a quelle valutate fino ad un **massimo di 4 punti**

(per esempio: stage lavorativo, animatore di villaggi turistici, attività di assistenza ai bambini durante il periodo estivo, etc.)

Di durata superiore a 12 mesi	4 PUNTI
Di durata inferiore a 12 mesi	2 PUNTI

Altre conoscenze **massimo 4 punti** (si valuta 1 punto per ogni titolo, sino ad un massimo di 4) - per esempio: specializzazioni universitarie, master, conoscenza di una lingua straniera,



informatica, musica, teatro, pittura, ecc...).

Attestati o autocertificati	1 PUNTO
-----------------------------	----------------

Per la valutazione del candidato attraverso il colloquio il criterio di selezione utilizzato mira a valorizzare:

- le esperienze di volontariato;
- le esperienze di crescita formative;
- le capacità relazionali;
- l'interesse del candidato a svolgere il servizio civile ed il progetto scelto

La Commissione procederà con il colloquio per singolo candidato che avrà la funzione di avere una breve autopresentazione del candidato ed un profilo completo del candidato, delle sue potenzialità e delle sue attitudini e secondo un calendario pubblicato sul sito dell'ente che verterà su:

- conoscenza ed interesse sul servizio civile nazionale
- conoscenza ed interesse alla realizzazione dello specifico progetto scelto
- precedenti esperienze di volontariato, lavorative, all'estero nel settore del progetto e non

COLLOQUIO	MAX 60 PUNTI
------------------	---------------------

Il colloquio consiste in una serie di 10 argomenti da approfondire ognuno con punteggio da 0 a 60 punti.

L'idoneità a partecipare al progetto di servizio civile nazionale viene raggiunta con un minimo di 36 PUNTI al colloquio.

1. Esperienze pregresse di volontariato

giudizio (max 60 punti):.....

2. Conoscenza del servizio civile

giudizio (max 60 punti):.....

3. Interesse del candidato per lo svolgimento del servizio civile volontario:

giudizio (max 60 punti):.....

4. Conoscenza del settore di intervento del progetto

giudizio (max 60 punti):.....

5. Interesse del candidato per lo svolgimento del servizio civile volontario nello specifico settore scelto

giudizio (max 60 punti):.....

6. Esperienza pregressa nello stesso o in analogo settore d'impiego:

giudizio (max 60 punti):.....

7. Conoscenza del progetto di servizio civile scelto

giudizio (max 60 punti):.....

8. Condivisione degli obiettivi proposti dal progetto:

giudizio (max 60 punti):.....



9. Particolari doti e abilità umane possedute dal candidato:

giudizio (max 60 punti):.....

10. Disponibilità del candidato nei confronti di condizioni richieste per l'espletamento del servizio (es: pernottamento, missioni, trasferimenti, flessibilità oraria...):

giudizio (max 60 punti):.....

Valutazione finale

giudizio (max 60 punti):.....

La somma di tutti i punteggi assegnati al set di argomenti diviso il numero delle domande dà come esito il punteggio finale del colloquio

REDAZIONE E PUBBLICAZIONE DELLA GRADUATORIA FINALE

Al termine delle selezioni si procederà alla redazione della graduatoria sommando il punteggio ottenuto da ogni singolo candidato con la valutazione dei titoli più il punteggio conseguito col colloquio. Si procederà a stilare la graduatoria prendendo in considerazione il punteggio totale di ogni singolo candidato in ordine decrescente.

La graduatoria verrà pubblicata sul sito dell'ente nell'apposita sezione dedicata al servizio civile e sarà possibile consultarla in ogni sede di progetto.

CONDIZIONI DI SERVIZIO ED ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Numero ore di servizio settimanali dei volontari: 30 ore

Giorni di servizio a settimana dei volontari: 5

Eventuali particolari obblighi dei volontari durante il periodo di servizio:

- Realizzazione (eventuale) delle attività previste dal progetto anche in giorni festivi e prefestivi, coerentemente con le necessità progettuali.
- Flessibilità oraria in caso di esigenze particolari.
- Disponibilità alla fruizione dei giorni di permesso previsti in concomitanza della chiusura della sede di servizio (chiusure estive e festive).
- Partecipazione a momenti di verifica e monitoraggio, nonché alle attività volte alla certificazione delle competenze.
- Frequenza di corsi, di seminari e ogni altro momento di incontro e confronto utile ai fini del progetto e della formazione dei volontari coinvolti, anche nei giorni festivi, organizzati anche dagli enti partner del progetto.
- Partecipazione a supporto di attività dell'Ente e degli enti partner, anche in giorni prefestivi e festivi.
- Osservanza della riservatezza dell'ente e della privacy di tutte le figure coinvolte nella realizzazione del progetto

Eventuali requisiti richiesti ai candidati per la partecipazione al progetto oltre quelli richiesti dalla legge 6 marzo 2001, n. 64: Sono richieste competenze minime rispetto a capacità relazionali ed autonomia organizzativa. Rappresentano, inoltre, titoli di maggior gradimento:



- pregressa esperienza nel settore specifico del progetto;
- pregressa esperienza presso organizzazioni di volontariato;
- buona conoscenza di una o più lingue straniere;
- spiccata disposizione alle relazioni interpersonali e di gruppo;
- capacità comunicative e dialogiche;
- conoscenze informatiche, conoscenza della suite Microsoft Office o similari, dimestichezza nell'uso di Internet;
- diploma di scuola media superiore;
- studi universitari attinenti.

SEDI DI SVOLGIMENTO e POSTI DISPONIBILI:

Numero dei volontari da impiegare nel progetto: 4

Numero posti senza vitto e alloggio: 0

Sedi di attuazione del progetto: Il progetto si realizzerà nelle sedi dell'Ente di seguito indicate in tabella.

SEDE	INDIRIZZO	CITTA'	N. VOLONTARI
Eurosport Firenze	Via del Carota 3	FIRENZE	4

CARATTERISTICHE CONOSCENZE ACQUISIBILI:

Eventuali crediti formativi riconosciuti: Nessuno

Eventuali tirocini riconosciuti: Nessuno

Competenze e professionalità acquisibili dai volontari durante l'espletamento del servizio, certificabili e validi ai fini del curriculum vitae: Al fine di certificare le competenze acquisite nel corso dell'espletamento del servizio l'Ente ha siglato un apposito accordo con EFAL Provinciale Palermo - Ente Formazione e Addestramento Lavoratori Regione Sicilia - CF 97011660822 e P. iva 04869940827, codice identificativo Ente iscritto a Regione Sicilia C.I.R. AH1362_01 e EFAL - Ente Formazione e Addestramento Lavoratori CF 80061890580. Durante l'espletamento del servizio, i volontari che parteciperanno alla realizzazione di questo progetto acquisiranno le seguenti competenze utili alla propria crescita professionale:
Competenze di base - Competenze sviluppate che facilitano l'apprendimento e facilitano l'acquisizione rapida di conoscenza.

Competenze di contenuto - Strutture di base necessarie per acquisire ed applicare specifiche competenze tecnico professionali in qualsiasi dominio applicativo.



Comprendere testi scritti - Comprendere frasi e paragrafi scritti in documenti relativi al lavoro.

Ascoltare attivamente - Fare piena attenzione a quello che altri stanno dicendo, soffermandosi per capirne i punti essenziali, ponendo domande al momento opportuno ed evitando interruzioni inappropriate.

Scrivere - Comunicare efficacemente per iscritto ed in modo appropriato rispetto alle esigenze dei destinatari.

Parlare - Parlare ad altri per comunicare informazioni in modo efficace.

Competenze di processo - Procedure che contribuiscono ad accrescere la rapidità di acquisizione di conoscenza in qualsiasi dominio applicativo.

Senso critico - Usare la logica e il ragionamento per individuare i punti di forza e di debolezza di soluzioni, conclusioni o approcci alternativi ai problemi.

Apprendimento attivo - Comprendere le implicazioni di nuove informazioni per la soluzione di problemi presenti, futuri e per i processi decisionali.

Strategie di apprendimento - Selezionare ed utilizzare metodi e procedure appropriate per apprendere o insegnare nuove materie.

Competenze trasversali - Competenze sviluppate che facilitano l'esecuzione di attività trasversali a tutte le professioni.

Competenze sistemiche - Competenze sviluppate per comprendere, monitorare, e migliorare sistemi tecno-sociali.

Valutare e prendere decisioni - Valutare i costi e i benefici di una possibile azione per scegliere la più opportuna.

Analizzare sistemi - Determinare come dovrebbe funzionare un "sistema" (ovvero macchine, fabbriche, organizzazioni, ambienti) e come cambiamenti ambientali, operativi o di situazione possano influire sui suoi risultati.

Competenze per la gestione risorse - Competenze sviluppate per allocare efficientemente le risorse a disposizione.

Gestire il tempo - Gestire il tempo proprio e quello altrui.

Competenze sociali - Competenze sviluppate per lavorare con le altre persone nel raggiungimento di un obiettivo comune.

Comprendere gli altri - Essere consapevole delle reazioni degli altri e comprendere perché reagiscano in determinati modi.

Adattabilità - Adattare le proprie azioni in relazione a quelle degli altri.

Persuadere - Persuadere gli altri a cambiare opinioni o comportamenti.

Negoziare - Mettere insieme parti in conflitto e tentare una riconciliazione.

Istruire - Insegnare ad altri come fare determinate cose.

Orientamento al servizio - Disponibilità ad individuare attivamente i modi per soddisfare le esigenze di altre persone.

Competenze tecniche - Competenze sviluppate per progettare, installare, utilizzare, e/o correggere malfunzionamenti di macchine e/o sistemi tecnologici.

Riparare - Riparare macchinari o sistemi usando le attrezzature opportune.

Controllare la qualità - Condurre test ed ispezioni su prodotti, servizi o processi per valutarne la qualità o le prestazioni.

Selezionare strumenti - Individuare gli strumenti necessari per lo svolgimento di un lavoro.

Programmare - Scrivere programmi per computer per vari scopi.



Competenze tecnico professionali - Competenze sviluppate che facilitano l'esecuzione di attività specifiche per insieme ridotto di professioni.

Competenze per l'acquisizione informazioni - Competenze che rendono in grado di comprendere quali siano le informazioni necessarie allo svolgimento della professione ed anche dove e come poterle acquisire.

Raccogliere informazioni - Osservare, ricevere o ottenere in qualunque altro modo informazioni da fonti rilevanti.

Competenze per i processi mentali - Competenze che mettono in grado di processare, pianificare, prendere decisioni, risolvere problemi e più in generale eseguire attività innovative sulle informazioni acquisite per lo svolgimento della professione.

Analizzare dati o informazioni - Identificare le relazioni, le ragioni o i fatti sottostanti ad informazioni disaggregando informazioni o dati in parti separate.

Determinare la conformità agli standard - Utilizzare informazioni rilevanti e pareri individuali per determinare se eventi o processi sono conformi a standard, leggi o regolamenti.

Elaborare informazioni - Compilare, codificare, classificare, calcolare, tabulare, esaminare o verificare informazioni o dati.

Pensare in modo creativo - Sviluppare, progettare o creare nuove applicazioni, idee, relazioni e nuovi sistemi e prodotti.

Competenze per le attività lavorative - Competenze che mettono in grado di svolgere le attività lavorative, siano esse fisiche e manuali o concettuali per lo svolgimento della professione.

Documentare, registrare informazioni - Inserire, trascrivere, registrare, immagazzinare o conservare informazioni in forma scritta, elettronica o magnetica.

Lavorare con i computer - Usare computer e sistemi informatici (software ed hardware) per programmare, scrivere software, regolare funzioni, inserire dati, o elaborare informazioni.

Maneggiare e muovere oggetti - Usare mani e braccia per maneggiare, installare, posizionare e muovere materiali o per manipolare oggetti.

Manovrare macchinari e processi - Usare sia i meccanismi di controllo che l'attività fisica diretta per manovrare macchine o processi (esclusi i computer e i veicoli).

Scrivere bozze, stendere note e specifiche tecniche per componenti o attrezzature - Produrre documentazione, istruzioni dettagliate, disegni o specifiche per spiegare come sono costruiti, assemblati, modificati, mantenuti o usati periferiche, componenti, attrezzature o strutture.

Svolgere attività fisiche generali - Svolgere attività fisiche che richiedono di muovere l'intero corpo o un notevole uso delle braccia e delle gambe, come arrampicarsi, salire scale, stare in equilibrio, camminare, piegarsi e manipolare materiali.

Competenze nell'interazione con gli altri - Competenze che mettono in grado di comunicare, interagire con superiori, colleghi e persone coinvolte nella attività specifiche della professione.

Addestrare e far crescere altre persone - Identificare i bisogni di crescita di altre persone e addestrare, far da guida o aiutare altre persone a migliorare le proprie conoscenze e capacità.



Assistere e prendersi cura di altri - Fornire assistenza personale, attenzione medica, supporto emotivo o altre cure personali ad altri (colleghi, clienti, pazienti).

Comunicare con persone esterne all'organizzazione - Comunicare con persone esterne all'organizzazione, rappresentare la stessa verso i clienti, il pubblico, le amministrazioni ed altre entità esterne, personalmente, in forma scritta, per telefono o via e-mail.

Comunicare con superiori, colleghi o subordinati - Fornire informazioni ai superiori, ai colleghi e ai subalterni, per telefono, in forma scritta, via e-mail o personalmente.

Coordinare il lavoro e le attività di altri - Far in modo che i componenti di un gruppo lavorino insieme per realizzare i compiti assegnati.

Dotare di personale unità organizzative - Reclutare, intervistare, selezionare, assumere e promuovere impiegati in un'organizzazione.

Esibirsi o lavorare a contatto diretto con il pubblico - Esibirsi per il pubblico o occuparsi direttamente del pubblico. Comprende servire i clienti in pubblici esercizi o negozi e ricevere clienti o ospiti.

Far crescere e attivare gruppi di lavoro - Incoraggiare e far crescere la fiducia reciproca, il rispetto e la cooperazione fra i membri di un gruppo.

Formare ed insegnare - Identificare i bisogni formativi di altre persone, mettere a punto programmi o corsi formali di istruzione o formazione e insegnare o istruire altre persone.

Guidare, dirigere e motivare i subalterni - Guidare e dirigere i subalterni definendo gli standard nelle prestazioni e il controllo delle stesse.

Interpretare il significato delle informazioni - Interpretare o spiegare il significato di informazioni ed il loro possibile utilizzo.

Stabilire e mantenere relazioni interpersonali - Creare rapporti di lavoro costruttivi e cooperativi e mantenerli nel tempo.

Svolgere attività amministrative - Svolgere compiti amministrativi quotidiani, come gestire archivi e sbrigare pratiche.

FORMAZIONE SPECIFICA DEI VOLONTARI:

Contenuti della formazione specifica: I contenuti della formazione sono stati studiati direttamente dall'ente al fine di accrescere il bagaglio di competenze specifiche dei volontari, fornendo loro al contempo un arricchimento culturale e civile. Il piano di formazione specifica si svilupperà in diversi moduli ed approfondimenti:

- **I APPROFONDIMENTO (durata 12 ore)**

- Nozioni di educazione fisica**

- Gli elementi fondamentali su cui si basano i giochi sportivi facenti parte del progetto sono i seguenti (Strutturazione dello schema corporeo;

- Formazione e sviluppo degli schemi motori di base;

- Formazione ed elaborazione delle capacità coordinative;

- Sviluppo della sfera psico-sociale e affettiva dell'educando.

- **II APPROFONDIMENTO (durata 12 ore)**



Pedagogia generale

Elementi di pedagogia con particolare attenzione ai profili della pedagogia nello sport e nel gioco.

- **III APPROFONDIMENTO (durata 6 ore)**
Mediazione culturale Una panoramica sulle politiche di integrazione e gli strumenti per lavorare con bambini di culture diverse.
- **IV APPROFONDIMENTO (durata 12 ore)**
Comunicazione efficace
Nozioni di public speaking per offrire ai volontari gli strumenti di interpretazione del linguaggio non verbale e i consigli per rendere efficace e mirata la propria comunicazione.
- **V APPROFONDIMENTO (durata 12 ore)**
Team building
Un laboratorio che fornisca ai volontari gli strumenti di leadership efficace per lavorare con gruppi di bambini.
- **VI APPROFONDIMENTO (durata 6 ore)**
Psicologia
Un'introduzione alla psicologia comportamentale e cognitiva, che prepari i volontari al supporto nelle attività previste dal progetto.
- **VII APPROFONDIMENTO (durata 12 ore)**
Formazione e informazione sui rischi connessi all'impiego dei volontari in progetti di Servizio Civile. Informazione ai volontari (conforme al D.Lgs 81/08 art.36). Durata 4 ore
Rischi per la salute e sicurezza sul lavoro
Procedure di primo soccorso, lotta antincendio, procedure di emergenza
Organigramma della sicurezza
Misure di prevenzione adottate
Formazione sui rischi specifici (conforme al D.Lgs. 81/08 art 37, co 1, lett.b, e accordo Stato/Regioni del 21 Dicembre 2011). Durata 8 ore
Rischi derivanti dall'ambiente di lavoro
Organizzazione del lavoro e ambiente di lavoro
Microclima e illuminazione
Rischi meccanici ed elettrici generali
Rischio biologico
Rischio videoterminale
Movimentazione manuale dei carichi
Altri Rischi
Dispositivi di Protezione Individuale
Stress lavoro correlato
Segnaletica di emergenza
Incidenti ed infortuni mancati
Rischi fisici: rumore e vibrazioni meccaniche



Durata della formazione specifica: 72 ore (Tutte le ore di formazione saranno erogate entro il 90° giorno dall'avvio del progetto in un'unica trance)