

L'animazione: l'arte del cambiamento

Contesto del progetto

L'Azienda Speciale Servizi Infanzia e Famiglia – G.B. Chimelli è l'ente pubblico strumentale del Comune di Pergine Valsugana per la gestione dei servizi nella fascia di età 0-30 anni. L'Azienda, che ha attualmente 123 dipendenti e opera dal 2009, si occupa nello specifico di gestire 3 nidi d'infanzia e 3 scuole dell'infanzia, oltre a varie iniziative rivolte a bambini o all'intero nucleo familiare, mentre **per quanto riguarda il target 11-30 l'Azienda gestisce le politiche giovanili che comprendono numerosi progetti e servizi rivolti ai giovani, tra i quali il Piano Giovani di Zona di Pergine e della Valle del Fersina e il Centro #Kairos, struttura presso la quale sarà inserito il/la giovane in SCUP**, situata in Via Amstetten 11 a Pergine Valsugana. Per maggiori dettagli sui diversi servizi di ASIF Chimelli si consiglia di visitare il sito istituzionale <http://asifchimelli.eu>.

Il progetto si realizzerà quindi all'interno del **Centro #Kairos** - inaugurato nel 2013, un luogo concepito come punto di aggregazione dove i giovani possono essere sia utenti che attori protagonisti dei progetti che si svolgono al suo interno. All'interno del Centro trova la sua sede il **#Kairos Giovani**, un servizio accreditato dalla Provincia come "Centro di Aggregazione Territoriale", un luogo di incontro per giovani **dagli 11 ai 30 anni**. Lo spazio è aperto **dal lunedì al sabato dalle 14.30 alle 19.00, il venerdì sera dalle 20.30 alle 22.30**.

Gli spazi destinati al C.A.T., in cui il/la giovane in SCUP svolgerà il suo servizio, rappresentano solo una parte dell'intera struttura. Al piano terra gli spazi sono destinati anche al #Kairos Bar, a una sala polivalente, utilizzata per ospitare eventi, conferenze, seminari e spettacoli. Al primo piano vi è la sede dello **Sportello della Gioventù "Pergine Giovani"** – servizio di promozione delle azioni contenute nel Piano programmatico delle Politiche giovanili e luogo d'incontro rivolto ai giovani dove è possibile raccogliere documenti ed informazioni riguardo alle varie opportunità esistenti -, cinque stanze, concesse in uso per progetti, iniziative, attività associative, conferenze, compleanni, servizi, uno spazio cucina per le associazioni e un appartamento per accogliere i volontari. **In particolare quest'ultimo, è utilizzato da giovani ospitati nell'ambito di progetti del Programma Europeo Erasmus+, quali il Corpo Europeo di Solidarietà e gli stage legati alla mobilità giovanile, l'Internationale Jugendgemeinschaftsdienste, e appunto il Servizio Civile.** Infine, al piano interrato si trova la Scuola di musica Rising Power e una sala prove libera. Per maggiori dettagli sui diversi spazi presenti al Centro #Kairos si consiglia di visitare il sito delle Politiche giovanili <http://www.perginegiovani.it>, la pagina Facebook *Sportello #PergineGiovani*, il profilo Instagram *sportelloperginegiovani*.

Il Centro #Kairos è il nodo centrale di una fitta rete di attori che si snoda al di fuori di tale spazio e che comprende numerosi soggetti che a diverso titolo si occupano di giovani e intercettano le loro esigenze: le agenzie educative (scuole, oratorio, cooperative sociali), le associazioni culturali, le associazioni sportive, la Consulta per i Giovani di Pergine, il Piano giovani di zona e i suoi progetti. Il/la giovane di SCUP entrerà in contatto con tutte queste realtà nello svolgimento del servizio attraverso la realizzazione di attività di animazione territoriale e di cittadinanza attiva, e potrà in questo modo valorizzare le proprie competenze anche in relazione a un contesto esterno ricco ed eterogeneo.

Dopo la chiusura del Centro di aggregazione territoriale il 5 marzo 2020, l'equipe educativa si è trovata ad affrontare una questione mai prima gestita: *"E' possibile fare educazione, animare i giovani senza la possibilità di entrare in contatto fisicamente? Come sarà possibile aggregare e integrare i giovani con le nuove direttive di prevenzione e contenimento?"*

L'emergenza legata al Coronavirus ha causato forti cambiamenti nelle modalità di socializzazione e aggregazione dei giovani a cui gli operatori hanno dovuto rispondere rivedendo profondamente le metodologie di animazione e gli strumenti di relazione. Nella fase del lockdown si è intrapresa la via sperimentale delle attività animative online attraverso WhatsApp, Zoom, Facebook e Instagram, mentre in questa seconda fase l'animazione si è concentrata soprattutto sulla ricostruzione di una rete relazionale con i ragazzi e tra i ragazzi che si era molto indebolita nella fase di isolamento forzato.

L'équipe in questi mesi ha sentito forte il bisogno di confrontarsi e di interrogarsi sul proprio ruolo che ognuno ha ostinatamente cercato di portare avanti continuando a fare educazione e cura anche a distanza, formandosi sulle migliaia di proposte che la rete offre, connettendosi con la rete reale dei servizi che nel tempo è stata costruita. Ma si è inoltre confrontata con la questione della costruzione di **spazi e tempi di integrazione e coinvolgimento nuovi che probabilmente accompagneranno i giovani anche nel tempo a venire. L'animatore di questo “nuovo presente” dovrà necessariamente ripensare il proprio ruolo di attivatore relazionale in modo creativo anche attraverso canali relazionali diversi.**

Questa sfida dovrà essere giocata in modo collettivo accogliendo gli stimoli che dai giovani della “generazione Z” provengono, i quali in questa fase si stanno dimostrando maggiormente capaci di affrontare le difficoltà in modo resiliente. Per questo motivo l'accoglienza di un/una giovane in SCUP potrà essere ancor più di sostegno quale **figura intermedia tra i giovani e gli animatori, qualcuno che si mette in gioco con un altro stile relazionale, con un altro tipo di motivazione ed entusiasmo, con altre competenze che potranno contaminare l'Ente.**

Finalità e obiettivi del progetto

La **finalità** del progetto è offrire al/la giovane delle occasioni in ambito **non formale e informale** per acquisire competenze utili per la sua crescita e spendibili anche in un futuro lavorativo.

Gli **obiettivi specifici** del progetto sono:

- Offrire al/la giovane in SCUP un'esperienza di **responsabilità sociale, avvicinamento al lavoro e autonomia.**
- Fornire al/la giovane un'opportunità di **apprendimento** e di acquisizione di **competenze trasversali** per un inserimento futuro nel mondo del lavoro tramite un'esperienza concreta e una **formazione continua.**
- Offrire l'opportunità di acquisire **competenze specifiche** nel campo dell'**animazione socio-educativa.**
- Migliorare a livello qualitativo l'offerta di attività di animazione del Centro grazie alla presenza di una nuova risorsa giovane e motivata e a un approccio educativo improntato alla peer education.
- Incrementare l'accesso di nuovi giovani al Centro grazie all'attivazione di nuove proposte a loro rivolte, ideate dal/la giovane in Servizio Civile loro coetaneo.
- Diffondere tra i giovani del territorio e nella comunità in genere l'opportunità del servizio civile e il suo valore sociale e formativo.

Le attività previste per il giovane e le modalità di svolgimento

L'intenzione è di coinvolgere il/la giovane di Servizio civile nelle attività del centro di aggregazione territoriale **#Kairos Giovani** e, conseguentemente, nelle altre progettualità promosse dalle Politiche giovanili locali.

Le attività cercheranno di offrire occasioni di crescita personale e culturale e hanno come obiettivo la **gestione del tempo libero, la socializzazione, l'integrazione** delle diversità, la sostenibilità e l'equità attraverso la **metodologia dell'animazione socio-educativa**.

Al/la giovane di SCUP verrà chiesto di coinvolgere i ragazzi nelle attività partecipando attivamente e in prima persona alle proposte del Centro, integrando il proprio operato con quello delle altre figure professionali presenti nel servizio e rendendosi gradualmente consapevole che le attività di animazione rappresentano momenti pregni di **intenzionalità educativa**. In un primo momento il/la giovane affiancherà l'equipe degli animatori accompagnandoli nella realizzazione delle attività già in programma e osservando le modalità operative e il nuovo contesto in cui si troverà ad agire. In un secondo momento potrà proporre in autonomia nuove attività, fissando con l'equipe obiettivi condivisi e verificando i risultati e gli apprendimenti attraverso l'operatività nel quotidiano e nei momenti di programmazione settimanale, a cui il/la giovane parteciperà attivamente.

Le attività a cui sarà chiamato/a a partecipare sia come organizzatore/trice che in affiancamento dell'equipe saranno di:

1. Progettazione degli interventi di animazione attraverso:

- Partecipazione agli incontri di equipe settimanali per la condivisione degli obiettivi del progetto di animazione con gli operatori professionali e gli altri volontari;
- Partecipazione ad incontri sul territorio per la programmazione di attività in rete;
- Promozione della partecipazione dei giovani destinatari alla progettazione di attività di animazione.

2. Realizzazione di attività di animazione attraverso:

- Esercizio di diverse tecniche di animazione (gioco, teatro, sport, organizzazione di eventi, attività manuali, lavori di gruppo, ...), funzionali all'età, alle abilità e alle condizioni osservate nei giovani partecipanti e al contesto del centro;
- Utilizzo delle tecnologie multimediali e degli strumenti informatici come canali di promozione e partecipazione dei giovani alle attività animate.

A titolo esemplificativo, le attività di animazione possono prevedere:

- Momenti di gioco e di svago (ascolto di musica, giochi in scatola, scacchi, tornei vari di gioco delle carte, calcio balilla, ping pong, biliardo, giochi all'aperto e di ruolo, ...).
- Attività motorie, come pattinaggio, boulder, canoa, calcio, pallavolo, dodgeball, ...

- Organizzazione di attività artistiche ed espressive, come laboratori musicali, creativi, di riuso di materiali, teatrali, di danza, ...
- Organizzazione di laboratori e di momenti di riflessione nell’ambito di giornate legate a grandi temi (legalità, relazione di genere, pari opportunità, sostenibilità ambientale, pena di morte, diritti umani, pace e solidarietà,...).
- Attività manuali come la falegnameria, la cucina, l’orticoltura,...
- Attività interculturali come cene e laboratori linguistici.
- Attività di educazione ambientale, come laboratori sul riuso, riciclo e recupero.
- Conoscenza del territorio e del suo interesse culturale e ambientale attraverso visite a luoghi significativi, passeggiate e biciclettate, momenti di relax al lago.
- Partecipazione ad attività del territorio di cui il centro è partner.
- Partecipazione alla redazione dello *Youth Time*, il giornalino online del Centro #Kairos.
- Partecipazione alle attività online di animazione attraverso i social (Facebook e Instagram), il sito (Perginegiovani.it), le piattaforme di web meeting (Zoom).
- Costruzione attraverso supporti multimediali (testi scritti, immagini, suoni, animazioni) di materiale informativo da condividere attraverso i social.

Preme far notare che al momento della redazione del documento progettuale non è ancora possibile sapere quali saranno le modalità operative previste dai protocolli per l'emergenza. Non è possibile quindi con assoluta certezza sapere *come* queste attività potranno essere realizzate (es. numero di ragazzi, distanziamento, gestione degli spazi e del personale, DPI, ...). Dall'altra, è importante chiarire che ciò che viene ora realizzato ed eventualmente in futuro verrà ancora riproposto è nei contenuti diverso vista l'eccezionalità dei mezzi (social e web meeting), ma rimane comunque legato alla metodologia dell'animazione. Si chiede quindi al/la giovane in SCUP la disponibilità a partecipare alle attività di animazione sia in presenza che attraverso i mezzi online, come già sperimentato nei mesi di marzo-giugno 2020. Nel caso in cui fosse necessario attivare attività di animazione a distanza, al/la giovane sarà messa a disposizione da ASIF Chimelli la strumentazione necessaria (PC portatile, e connessione gratuita nel caso in cui il/la giovane soggiorni nell'appartamento del Centro #Kairos).

Il progetto si svilupperà nell’arco di dodici mesi e prevedrà tre macro fasi:

PRIMA FASE - Accoglienza e inserimento lavorativo (febbraio-marzo 2021). In questa prima fase il/la giovane sarà inserito/a gradualmente nel contesto di lavoro grazie a dei momenti formativi ad hoc (generali e specifici) e delle visite alle varie strutture gestite da ASIF e dal Comune, che gli/le permetteranno di conoscere il contesto nel quale andrà ad operare e il personale addetto. Sarà una fase conoscitiva e di ambientamento che prevedrà una relazione intensa con l’OLP, il quale dovrà assicurarsi che il/la giovane viva questa fase nel migliore dei modi evitando che si senta a disagio in un contesto nuovo. Sarà

importante, inoltre, rimettere a fuoco le reciproche aspettative e stimolare la relazione tra il/la giovane e le figure di maggiore riferimento nell'operatività (OLP, equipe di animatori, coordinatore del servizio, altri volontari presenti al Centro).

SECONDA FASE - Svolgimento progetto (aprile 2021-gennaio 2022). Il/la giovane supporterà la realizzazione delle attività del #Kairos Giovani in maniera attiva e propositiva, affiancato/a in questo dagli altri animatori, che cercheranno di stimolare un po' alla volta una sua progressiva autonomia, valorizzando le caratteristiche personali del/la giovane. In questa fase a una parte più operativa, si affiancherà una dimensione maggiormente formativa attraverso la rilevazione di eventuali esigenze e fabbisogni particolari e la programmazione degli incontri di formazione specifica e di valutazione in itinere degli apprendimenti. Durante gli incontri di monitoraggio si darà particolare importanza alle possibili criticità che potrebbero emergere dal confronto con la realtà lavorativa costruendo assieme al/la giovane modalità per il loro superamento e attuando, se necessario, una "personalizzazione" del progetto, anche ricalibrando le mansioni. **L'ultimo giovane in SCUP, che ha partecipato alla redazione di questo documento progettuale in merito alla strutturazione delle attività, ha suggerito di non vincolare troppo la tipologia di proposte da offrire al/la nuovo/a candidato/a in modo da poter valorizzare maggiormente il potenziale che il/la giovane potrà portare all'interno del progetto. Sarà importante quindi accompagnare il/la giovane nell'espressione delle proprie competenze consapevoli o meno per riadattare – nel limite degli obiettivi da raggiungere – le attività animative da realizzare.**

TERZA FASE - Conclusione progetto e valutazione (dicembre 2021- gennaio 2022). Durante gli ultimi mesi del progetto si dedicherà parte dell'orario di lavoro alla valutazione finale del progetto, grazie alla quale il/la giovane potrà fare un bilancio dell'esperienza con il supporto dell'OLP e dell'equipe di animatori, predisponendo inoltre, qualora il/la giovane volesse intraprendere tale percorso, il materiale utile per redigere il dossier individuale per la messa in trasparenza delle competenze con la Fondazione De Marchi.

Di norma la settimana sarà strutturata **sui 5 giorni** con il seguente orario:

LUNEDI' POMERIGGIO 14.30-19.00

MARTEDI' MATTINA 10.00-13.00 (programmazione in equipe)

MARTEDI' POMERIGGIO 14.30-19.00

MERCOLEDÌ MATTINA 08.30-13.00 (lavoro con social network e supporti multimediali)

MERCOLEDÌ POMERIGGIO 14.30-19.00

GIOVEDÌ POMERIGGIO 14.30-19.00

VENERDI' POMERIGGIO 14.30-19.00

Il/la giovane avrà la possibilità di alloggiare presso **l'appartamento al Centro #Kairos** in condivisione con volontari europei ed extracomunitari. Nelle giornate in cui l'orario di lavoro prevede sia la mattina che il pomeriggio sarà garantito il pasto presso la mensa della scuola dell'infanzia GB1, gestita dall'Ente. Inoltre, al/la giovane sarà messa a disposizione una bicicletta per muoversi agevolmente in città.

Circa una volta al mese in alternanza con gli altri volontari presenti al Centro, si chiederà al/la giovane di partecipare alle attività previste per il venerdì sera (20.30-22.30) o per il sabato pomeriggio (14.30-19.00).

In questo caso il/la giovane recupererà tali ore il venerdì successivo: 2 ore nel caso sia stato di turno il venerdì sera, tutto il pomeriggio nel caso avesse lavorato di sabato.

Si specifica, infine, che durante le giornate festive (5 aprile, 25 aprile, 1 maggio, 2 giugno, 1 novembre, 8 dicembre, 25 e 26 dicembre, 1 e 6 gennaio) il Centro rimarrà chiuso. Inoltre il servizio sarà sospeso per tutto il mese di agosto.

Risultati attesi e indicatori

In coerenza con gli obiettivi specifici indicati e con le attività previste si attendono i seguenti risultati:

- Implementazione delle competenze trasversali del/la giovane in servizio civile indispensabili per poter esercitare una vera autonomia (la capacità di comprendere se stessi e il mondo, la capacità di interagire socialmente in un contesto organizzativo, la capacità di formulare strategie di apprendimento e di azione, la capacità di affrontare e risolvere problemi, la capacità di gestire variazioni organizzative).
 - *Indicatore: utilizzo di strumenti e schede di autovalutazione per costruire e delineare il dossier individuale, utilizzo della discussione e del confronto in gruppo per definire il proprio percorso formativo e di crescita personale.*
- Implementazione dell'acquisizione di competenze specifiche, nozioni e metodologie legate al campo dell'animazione attraverso una formazione permanente e un apprendimento soprattutto non formale e informale.
 - *Indicatore: partecipazione alla formazione specifica e al momento di programmazione settimanale dell'équipe di lavoro, utilizzo dello spazio offerto dalle attività frontali con l'utenza come momento di apprendimento "learning by doing", partecipazione ai momenti di supervisione specifica.*
- Aumento della qualità delle attività offerte ai giovani al #Kairos Giovanni.
 - *Indicatore: realizzazione di nuove attività frutto delle capacità ideative del/la giovane.*
- Aumento del numero di accessi al #Kairos Giovanni.
 - *Indicatore: percentuale di aumento dell'utenza del 5%.*
- Aumento della diffusione delle informazioni sull'opportunità offerta dal servizio civile tra i giovani del territorio.
 - *Indicatore: produzione di materiale informativo (cartaceo e digitale), presenza a eventi del territorio come occasione di promozione del SCUP, condivisione dell'opportunità del servizio civile con i giovani che frequentano il centro grazie alla "testimonianza" del/la giovane.*

Caratteristiche del giovane, modalità e criteri della valutazione attitudinale

In generale, si chiede che il/la giovane veda nel progetto un'occasione di crescita personale e di apprendimento, che abbia interiorizzato i valori del volontariato e del servizio civile, che partecipi a tutte le attività del progetto, che sia disponibile a mettersi in gioco, a fermarsi per fare una verifica del percorso fatto, a partecipare in maniera attiva al progetto. Sarà inoltre valutato positivamente, anche se non in modo escludente, il possesso di competenze musicali e/o linguistiche, e l'interesse verso la pratica dello sport.

Da un punto di vista più operativo al/la giovane sarà richiesto: la disponibilità alla flessibilità oraria, legata a eventi particolari; la disponibilità a definire parte dei giorni di permesso e/o ferie durante i periodi di chiusura del Centro; la disponibilità allo spostamento sul territorio per le attività del Centro che lo prevedono; la disponibilità a partecipare a conferenze e seminari, oltre a ciò che è previsto dal programma della formazione specifica; l'adesione al regolamento interno al Centro a cui si devono adeguare, oltre che i ragazzi frequentanti, anche gli operatori e il/la giovane in SCUP; l'adesione al regolamento dell'appartamento previsto dall'ente per permettere una serena convivenza tra gli inquilini. Si sottolinea che nel corso dell'anno potrebbero cambiare le necessità di condivisione degli spazi dell'appartamento in base ad altri progetti che prevedono l'ospitalità breve o a medio termine di volontari. L'ospitalità di terzi, a meno che non facciano parte di progetti di volontariato (ESC, SCUP,...) è a pagamento (€ 10,00 a notte) e vincolata ad accordi preventivi. In ogni caso al/la giovane sarà sempre garantita una camera condivisa con un posto letto, un armadio e un comodino propri. Si ricorda, infine, la necessità di rapportarsi con i ragazzi con modalità coerenti al ruolo ed alla filosofia del progetto (asimmetria nel ruolo tra il/la giovane di SCUP e gli utenti, mantenimento del proprio ruolo verso i ragazzi anche fuori dall'orario di servizio, coerenza con le scelte prese dall'equipe).

In merito alla valutazione attitudinale, l'intenzione è innanzitutto quella di invitare i/le candidati/e a trascorrere un pomeriggio presso il #Kairos Giovani per essere più consapevoli rispetto alle attività e al contesto nel quale saranno inseriti/e. Successivamente, una volta raccolte le adesioni al progetto, si procederà con un colloquio mirato a verificare:

1. **La conoscenza specifica del progetto e l'interesse al perseguitamento degli obiettivi dello stesso:** contesto dell'organizzazione di ASIF e in particolare del Centro #Kairos, obiettivi del progetto, target dei beneficiari, descrizione delle attività del/la giovane in SCUP, risultati attesi, eventuali proposte e idee nate dalla lettura del progetto. **MAX. 45**
 - *Indicatori: grado di capacità di descrivere correttamente la proposta per valutare la conoscenza del progetto nelle sue diverse parti; grado di capacità di rielaborare ciò che è stato letto e di saperlo tradurre in proposte.*
2. **La disponibilità all'apprendimento e l'attitudine allo svolgimento delle mansioni:** disponibilità a mettersi in gioco, interesse al lavoro in equipe, interesse verso il mondo del sociale, coerenza con il proprio percorso di vita, disponibilità e apertura all'apprendimento di competenze trasversali e specifiche, determinazione dichiarata nel portare a termine il progetto. **MAX. 55**
 - *Indicatori: esperienze analoghe già svolte in modo spontaneo dal/la candidato/a per valutarne la motivazione e l'interesse, eventuale possesso di competenze specifiche e/o tecniche legate all'animazione, coerenza della programmazione temporale degli impegni del/la giovane secondo le richieste del progetto.*

PUNTEGGIO TOTALE 100 PUNTI

E' richiesta inoltre la presentazione via mail del curriculum vitae.

Si sottolinea che il progetto prevede n. 1 posto e quindi verrà attivato con un numero minimo di domande pari a 1.

La commissione di valutazione sarà composta dalla responsabile delle politiche giovanili, dall'OLP (nonché animatore del #Kairos Giovani) e dalla responsabile dello Sportello della Gioventù. La commissione valuterà i/le candidati/e attraverso un colloquio orale e formerà la graduatoria tenendo conto degli argomenti sopra indicati.

Le risorse umane impiegate nel progetto

Il/la giovane sarà affiancato/a e supportato/a quotidianamente da un'equipe formata da persone competenti nei vari ambiti del progetto. Lavorerà a contatto con animatori, funzionari e volontari europei ed extracomunitari, in un contesto che gli/le permetterà di osservare ruoli e modalità di lavoro diversificate.

L'OLP sarà il punto di riferimento principale del/la giovane e tale ruolo sarà rivestito da **Genny Cavagna**, laureata in Servizio Sociale, animatrice al #Kairos Giovani e operatrice a supporto delle Politiche giovanili di ASIF Chimelli, oltre che recentemente qualificata come Manager Territoriale. Genny si occupa di Politiche giovanili dal 2010 prima come sportellista del Piano giovani di zona della Bassa Valsugana e Tesino, poi nell'ambito delle Politiche sociali come educatrice in interventi socio-educativi rivolti a minori per la Comunità Valsugana e Tesino. Dal 2017 lavora per ASIF Chimelli come animatrice al #Kairos Giovani e da gennaio 2019 opera a supporto del referente tecnico del Piano Giovani di Zona di Pergine e della Valle del Fersina. Da novembre 2019 è OLP dei giovani in SCUP. In questo ruolo Genny ha partecipato alla fase di progettazione sia incontrando il giovane in servizio fino ad agosto 2020 sia condividendo il documento progettuale. Parteciperà alla valutazione attitudinale, avrà un ruolo prioritario nell'accoglienza e nell'inserimento nella struttura del/la giovane, lo/la affiancherà nella realizzazione delle attività grazie alla presenza di persona al Centro (24 ore settimanali), gestirà i momenti di monitoraggio durante un incontro al mese e coordinerà la formazione specifica gestendo passo dopo passo il trasferimento delle competenze, accompagnerà il/la giovane nell'eventuale certificazione delle competenze, gestirà le criticità che dovessero emergere, garantirà la condivisione del progetto con il restante personale e, infine, verificherà i risultati raggiunti a fine progetto.

Il/la giovane sarà inoltre supportato quotidianamente dagli altri tre animatori del #Kairos giovani: **Claudio Fattore, Tommaso Mosna** (formati come OLP) e **Clarissa D'Alberto** (peer leader nel Sistema SCUP), oltre che dalla responsabile del servizio **Marianna Mocellini**, anch'essa OLP oltre che progettista. Infine, durante gli incontri settimanali di equipe e durante parte della formazione specifica, il/la giovane sarà supportato/a da **Vanna Conci**, responsabile dello Sportello della Gioventù, la quale gli trasmetterà il suo know how nella gestione degli strumenti multimediali, nella creazione del materiale promozionale e nella gestione del social.

Il percorso formativo, di monitoraggio e di valutazione del progetto

La formazione del/la giovane rivestirà un ruolo fondamentale lungo tutto l'arco del progetto e si suddividerà in generale e specifica. Per quanto riguarda la **formazione generale** (72 ore totali), finalizzata

alla trasmissione delle competenze trasversali e di cittadinanza, ci si affiderà all'ufficio provinciale. Per quanto riguarda la **formazione specifica** si intende offrire al/la giovane alcuni moduli inerenti alle competenze di *progettazione e realizzazione delle attività di animazione* come da **Repertorio delle professioni Regione Toscana** per la figura di "**Tecnico dell'animazione socio-educativa**".

Il programma della formazione specifica

CONTENUTI	DURATA	FORMATORI	PERIODO	METODOLOGIA
ASIF Chimelli: strutture e mission dell'Azienda	2	Marianna Mocellini	Febbraio 2021	Formazione on-site con la visita dei diversi servizi e spiegazione delle funzioni
Gli spazi di aggregazione giovanile: il Centro #Kairos e altre tipologie di spazi giovanili in provincia	2	Marianna Mocellini	Marzo 2021	Formazione in presenza con slide share
Formazione in materia di sicurezza sul lavoro	2	Rappresentante dei Lavoratori per la Sicurezza	Febbraio-Aprile 2021	Formazione on-site con esempi dei possibili rischi nel contesto di lavoro specifico
Dall'animazione al servizio animazione. Professione o stile?	4	Genny Cavagna e animatori del #Kairos Giovani	Marzo 2021	Introduzione con slide share e studio e analisi di casi
Approcci e metodologie per l'individuazione dei bisogni dell'utenza	3	Genny Cavagna e animatori del #Kairos Giovani	Marzo 2021	Introduzione con slide share e studio e analisi di casi
Come scrivere un progetto: dall'ideazione alla realizzazione	2	Marianna Mocellini	Aprile 2021	Introduzione con slide share e studio e analisi di esempi di progetto
Programmazione e progettazione delle attività di animazione	3	Genny Cavagna e animatori del #Kairos Giovani	Aprile 2021	Lavoro di gruppo in collaborazione con gli altri giovani in servizio (ESC e altri progetti di mobilità)
Tecniche di animazione e di costruzione delle attività ludiche	12	Genny Cavagna e animatori del #Kairos Giovani	Maggio-Giugno 2021	Coaching e incontri di supervisione sulle attività specifiche
Informatica e tecnologie	8	Animatori del #Kairos	Marzo-Luglio	Coaching e incontri di supervisione sulle attività

multimediali per l'animazione		Giovani Vanna (sportellista)	2021 Conci	specifiche
La gestione di un sito web, di una newsletter e dei social	4	Vanna (sportellista)	Marzo-Luglio 2021	Coaching e incontri di supervisione sulle attività specifiche
Valutazione delle attività di animazione	3	Genny Cavagna e animatori del #Kairos Giovani	Settembre 2021	Lavoro di gruppo in collaborazione con gli altri giovani in servizio (ESC e altri progetti di mobilità)
La riprogettazione del SCUP: co-progettazione del nuovo percorso di Servizio civile	3	Marianna Mocellini e giovane in Servizio civile	Ottobre- Novembre 2021	Introduzione con slide share e studio e analisi del progetto di SCUP
TOTALE	48 ORE			
Se il/la giovane sarà interessato/a a intraprendere il percorso di certificazione delle competenze saranno destinate delle ore suppletive di formazione specifica per questa esperienza.				
Il Dossier individuale: il percorso della messa in trasparenza delle competenze acquisite	30	Fondazione De Marchi	Luglio-Settembre 2021	Incontri frontali con Fondazione De Marchi, lavoro individuale di raccolta e analisi delle evidenze, incontri di tutoring

Il **monitoraggio** sarà curato dall'OLP secondo le linee guida provinciali e prevedrà la partecipazione attiva del/la giovane in servizio civile. Saranno previsti incontri mensili tra OLP e giovane al fine di monitorare l'andamento del progetto ed, eventualmente, apportare modifiche in itinere nel caso in cui si rendessero necessarie. Sarà l'occasione per l'OLP di dare un feedback al/la giovane rispetto al suo lavoro, valorizzando gli aspetti positivi ed confrontandosi su eventuali criticità. Lo strumento fondamentale dal quale si partirà per effettuare il monitoraggio mensile sarà la scheda-diario che il/la giovane compilerà e che potrà essere integrata a seguito del colloquio.

Il percorso di monitoraggio servirà al termine dell'esperienza per la **valutazione finale** che prevedrà un bilancio complessivo degli obiettivi raggiunti e delle competenze acquisite. Con il/la giovane si cercherà di intraprendere nell'ultimo periodo di servizio un percorso individualizzato che riveda l'esperienza, le attività intraprese, i risultati dell'apprendimento, basato in particolare sui principi dell'educazione e dell'apprendimento non formale. In questa fase, sarà particolarmente importante la collaborazione della Fondazione De Marchi.

Al termine dell'esperienza, l'OLP si occuperà di redigere il "Report OLP sull'andamento del progetto" e il "Report OLP sui partecipanti" da consegnare all'USC.

La declinazione delle conoscenze acquisibili

Durante i dodici mesi di servizio civile il/la giovane avrà la possibilità di acquisire alcune conoscenze e abilità riferite al profilo di **Tecnico dell'animazione socio-educativa del Repertorio delle professioni Regione Toscana**. In particolare, le competenze che verranno esercitate durante l'esperienza descritta nel progetto saranno quelle riferite alla 4.“Progettazione degli interventi di animazione” e alla 5.“Realizzazione delle attività di animazione”.

Tale figura può collocarsi professionalmente in contesti di lavoro sia legati ai servizi pubblici che nel privato sociale finalizzati alla prevenzione delle marginalità e del disagio sociale, all'integrazione e partecipazione sociale, allo sviluppo di potenzialità individuali e collettive, operando in stretta collaborazione con altre figure professionali e con i servizi del territorio. Nell'esperienza del progetto il ruolo di animatore si esplicherà con un'utenza giovane dagli 11 ai 30 anni, ma tali competenze possono essere espresse anche in altri ambiti come gli anziani e la disabilità.

Di seguito si riportano i dettagli delle competenze acquisibili:

4) DENOMINAZIONE ADA: Progettazione degli interventi di animazione.

Definire un progetto di animazione coerente con i bisogni e le risorse rilevate e compatibile con le condizioni organizzative e contestuali.

Capacità:

- Condividere gli obiettivi del progetto di animazione con le altre figure professionali che operano nel servizio o partecipano all'intervento
- Definire obiettivi, metodologie e contenuti dell'attività di animazione sulla base dei risultati della diagnosi preliminare
- Promuovere e valorizzare la partecipazione dei soggetti con cui si opera e di altri stakeholder nell'individuazione degli obiettivi dell'intervento
- Valutare la fattibilità degli interventi di animazione sulla base delle condizioni strutturali del contesto

Conoscenze:

- Elementi di psicologia e pedagogia del gioco per la progettazione degli interventi di animazione
- Elementi di riabilitazione psico- sociale
- Legislazione e normativa contrattuale relativa alla figura dell'animatore per contestualizzare il proprio operato professionale
- Normativa comunitaria, nazionale e regionale in materia di welfare, servizi sanitari, servizi socioeducativi e di promozione dell'inclusione sociale

- Teorie e metodologia della progettazione sociale e di sviluppo di comunità
- Teorie e metodologie pedagogiche per la progettazione e la conduzione di interventi socio-educativi

5) DENOMINAZIONE ADA: Realizzazione delle attività di animazione

Attuare l'intervento di animazione secondo quanto previsto in fase di progettazione, coinvolgendo attivamente i destinatari e integrando il proprio operato con quello delle altre figure professionali presenti nel servizio e nella struttura.

Capacità:

- Esercitare le diverse tecniche di animazione
- Promuovere e valorizzare la partecipazione dei soggetti con cui si opera nella realizzazione delle attività di animazione
- Scegliere ed adattare materiali e attività di animazione in modo funzionale all'età, alle abilità ed alle condizioni dei partecipanti e del contesto interno ed esterno del servizio in cui si opera
- Utilizzare le tecnologie multimediali per interventi di animazione

Conoscenze:

- Caratteristiche e modalità di impiego di materiali, strumenti ed ausili per la realizzazione delle attività di animazione
- Normativa antinfortunistica relativa agli ambienti di lavoro per garantire la propria e l'altrui sicurezza
- Strumenti ed ausili per facilitare la comunicazione e la partecipazione alle attività di animazione di soggetti con disabilità
- Tecniche di animazione con tecnologie multimediali per la realizzazione degli interventi di animazione
- Tecniche di animazione ludica, psicomotoria, espressiva, teatrale, musicale, interculturale, ambientale per realizzare le diverse attività di animazione

Inoltre, il/la giovane in SCUP potrà acquisire competenze di tipo civico e sociale come la capacità di: comunicare costruttivamente in ambienti differenti; di manifestare tolleranza; esporre e capire i diversi punti di vista; negoziare con l'abilità di trasmettere fiducia e di essere d'accordo con gli altri; venire a capo di stress e frustrazioni ed esprimerli costruttivamente; fare una distinzione tra la sfera personale e quella professionale; essere interessato/a allo sviluppo socio-economico e alla comunicazione interculturale; apprezzare la diversità; rispettare gli altri; essere pronto/a a superare i pregiudizi; acquisire competenze legate all'autonomia abitativa.

Le risorse tecniche, strumentali e finanziarie aggiuntive

Saranno a disposizione del/la giovane le seguenti risorse aggiuntive:

- alloggio in un appartamento al Centro #Kairos in condivisione con altri giovani;
- 2 pasti alla settimana presso la mensa della scuola dell'infanzia G.B. Chimelli (o comunque sempre quando è previsto come orario di lavoro giornaliero superiore alle 6 ore);
- bicicletta per gli spostamenti in città;
- ufficio in condivisione con animatori ed operatrice Sportello dotato di computer fisso connesso alla rete comunale, PC portatile, stampante, Wi-Fi, macchina fotografica;
- sale per organizzare laboratori e attività varie;
- materiale di cancelleria per la realizzazione dei laboratori creativi.

Nel caso in cui fosse necessario attivare attività di animazione a distanza, al/la giovane sarà messa a disposizione da ASIF Chimelli la strumentazione necessaria (PC portatile, e connessione gratuita nel caso in cui il/la giovane soggiorni nell'appartamento del Centro #Kairos).

Le risorse finanziarie aggiuntive sono:

- Alloggio: € 10,00 a notte per un totale di ca. € 3.600,00.
- Pranzi infrasettimanali alla mensa della scuola dell'infanzia GB1: € 5,00/pasto per un totale di circa € 480,00