

ALLA FINE È TUTTO UN GIOCO

IL CONTESTO

GECO è una cooperativa sociale di tipo A con una consolidata esperienza nel campo socio-educativo. GECO si è ritagliata uno spazio nell'ambito dell'educazione e della comprensione delle realtà sociali di Trento e Rovereto. L'acronimo GECO rappresenta i principi fondamentali che guidano l'azione della cooperativa: Giocare, Educare, Crescere, Orientare. Questi pilastri riflettono l'approccio di GECO, volto a fornire servizi educativi e di orientamento che permettano alle persone di sviluppare appieno il proprio potenziale e integrarsi nella società. La cooperativa concentra la propria attenzione su vari territori della provincia di Trento, riconoscendo l'importanza di comprendere le specificità e le esigenze delle comunità locali. Attraverso la collaborazione con le istituzioni locali, gli ETS e le famiglie, GECO si impegna a creare un impatto positivo sulla vita delle persone e sulla società nel suo complesso.

Una delle principali attività in essere della cooperativa è il "progetto Giocastudiamo", azione parte del sistema integrato di servizi della coprogettazione sul comune di Trento. Tale progetto prevede la gestione di "spazi aperti di comunità" che si occupano della socializzazione e dell'educazione dei bambini/e e ragazzi/e di età compresa tra i 6 e i 14 anni. Gli spazi offrono una varietà di attività educative, ludiche e laboratoriali per favorire lo sviluppo personale dei bambini/e e la loro integrazione sociale. Inoltre, offre supporto scolastico e aiuto compiti per supportare i bambini/e nella loro formazione. Il servizio è rivolto alle famiglie che hanno difficoltà a conciliare il tempo famiglia-lavoro. Gli spazi sono presenti in tre diverse sedi a Cognola, Martignano e Cristo Re/Piedicastello, e dispongono di personale qualificato e specializzato nell'ambito socioeducativo. Dal 2022 la cooperativa organizza, durante le estati, delle colonie diurne e varie attività ricreative nei territori di Piedicastello, Cognola, Rovereto e Val di Fiemme. Fin dalla sua fondazione la cooperativa ha concentrato i propri sforzi sul supporto educativo, alla dimensione famiglia e sullo sviluppo di comunità.

Da settembre 2024 la cooperativa si occuperà della gestione del Centro Socio Educativo Territoriale di via Trieste 36 a Rovereto.

Viste queste premesse la Cooperativa vorrebbe ospitare, integrando nelle proprie attività da 1 ad un massimo di 2 giovani per i 12 mesi di progetto, per la sede centrale di Trento che vedrà poi i ragazzi/e operativi sui centri Giocastudiamo e per Rovereto nel CSET con un totale massimo di 4 giovani.



IL PROGETTO

Il progetto di servizio civile "Alla Fine è Tutto un Gioco" si propone di coinvolgere i/le giovani in attività educative e ricreative rivolte a bambini/e e ragazzi/e di età compresa tra i 3 e i 14 anni. L'obiettivo principale del progetto è creare un ambiente educativo stimolante che favorisca la crescita personale e l'inclusione sociale, rafforzando al contempo i legami familiari e comunitari. I/le giovani parteciperanno attivamente nei centri della Cooperativa GECO a sessioni giornaliere di aiuto compiti, laboratori creativi ed educativi, attività ludico-ricreative e incontri tematici su argomenti di attualità, come l'educazione ambientale e la cittadinanza attiva.

Durante il periodo estivo, il progetto prevede anche l'organizzazione di colonie estive, offrendo ai/alle giovani l'opportunità di pianificare e gestire attività, gite e laboratori in un contesto divertente e coinvolgente. I/le giovani coinvolti avranno l'opportunità di sviluppare competenze pratiche e comunicative, lavorando a stretto contatto con un team di educatori professionisti e l'OLP. Essi saranno impegnati sia nella progettazione e organizzazione delle attività che nel supporto diretto durante le sessioni frontali, contribuendo attivamente alla creazione di un tessuto sociale più coeso e resiliente. Il progetto fornisce una formazione completa che permette ai volontari di acquisire strumenti utili per affrontare sfide future e crescere come individui. "Alla Fine è Tutto un Gioco" è rivolto a giovani, motivati, proattivi e desiderosi di fare la differenza nella comunità, offrendo un'esperienza significativa che unisce educazione e divertimento. Attraverso questa iniziativa, i partecipanti avranno la possibilità di esplorare le proprie capacità, mettersi in gioco e contribuire a creare un ambiente positivo e di supporto per le famiglie locali.

OBIETTIVI E FINALITÀ

Il progetto di Servizio Civile mira a promuovere lo sviluppo personale e professionale dei/delle giovani attraverso la loro partecipazione attiva alle varie attività. Questo coinvolgimento rappresenta un'opportunità per i ragazzi/e di acquisire competenze professionali e sviluppare una maggiore consapevolezza di sé.

Attraverso la presenza, e l'impegno attivo del/la giovane in Servizio Civile sarà possibile realizzare iniziative innovative e di qualità aumentando e migliorando di fatto le opportunità in modo che rispondano più efficacemente alle esigenze della comunità e delle famiglie coinvolte.

Attraverso il lavoro di lettura dei contesti e dei bisogni e proponendo attività che rispondano a queste esigenze si mira a potenziare la sensibilità e la capacità di adattamento dei/delle giovani. Questo processo di crescita personale e professionale contribuisce a formare individui più consapevoli e preparati ad affrontare e gestire con competenza e responsabilità le sfide che incontreranno lungo il loro percorso.



Gli obiettivi specifici per i/le giovani in Servizio Civile possono così essere schematizzati nella seguente tabella:

OBIETTIVI	RISULTATI ATTESI	INDICATORI
<ul style="list-style-type: none"> - Progettazione, organizzazione e verifica di interventi animativi per bambini/e e ragazzi/e che promuovano opportunità di socializzazione, concordi con la filosofia proposta dalla cooperativa 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere e applicare i principi pedagogici sviluppando capacità organizzative e metodologiche efficaci - Sviluppare 'autonomia di pensiero e una creatività nel contesto educativo - Aumentare la sensibilità e l'empatia verso tematiche socio-educative rilevanti, promuovendo una cittadinanza attiva - Miglioramento delle proposte educative e animative della cooperativa - Favorire il rispetto delle regole, la comprensione dei ruoli e la collaborazione tra pari, contribuendo a un ambiente educativo positivo 	<ul style="list-style-type: none"> - Numero di attività organizzate e partecipazione - Osservazioni delle interazioni sociali - Allineamento delle attività con la filosofia cooperativa - Valutazione del miglioramento delle capacità sociali dei partecipanti
<ul style="list-style-type: none"> - Realizzazione di interventi animativi per bambini e famiglie che promuovano opportunità di socializzazione e di 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendere tecniche di animazione e gestione di gruppi di bambini e famiglie 	<ul style="list-style-type: none"> - Feedback dalle famiglie sulle attività proposte - Numero di attività



<p>creazione di comunità concordi con la filosofia proposta dalla</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Favorire il rispetto delle regole e dei ruoli - Promuovere l'inclusione e l'integrazione di famiglie provenienti da contesti socio-culturali diversi, rafforzando la coesione sociale - Acquisire e/o potenziare le competenze nel lavoro di squadra - Migliorare le abilità sociali 	<p>organizzate</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coinvolgimento delle famiglie nelle attività
---	---	---

È importante che le attività generali del progetto siano calibrate in base alle specifiche caratteristiche di ciascun partecipante in modo da valorizzarle al massimo. Questo processo richiede una conoscenza reciproca e un lavoro di consapevolezza sulle proprie abilità. In questo modo, i partecipanti possono comprendere meglio le diverse attività a cui saranno coinvolti e lavorare attivamente per migliorare eventuali lacune.

ATTIVITÀ AFFIDATE AI/ALLE GIOVANI

Il progetto nel quale verranno inseriti i/le giovani si rivolge in primo luogo a bambini/e e ragazzi/e dai 3 ai 14 anni, attraverso le attività svolte sul territorio del Comune di Trento e del Comune di Rovereto.

In secondo luogo il progetto ha come destinatari i genitori partecipanti al progetto stesso e, la famiglia nella sua totalità. Il progetto prevede di restituire un tessuto sociale più "resistente" e attivo. Attraverso il lavoro di conoscenza reciproca prima e successivamente di confronto e approfondimento sulle tematiche che emergeranno si vuole accrescere la dimensione e la resistenza dei legami tra famiglie anche in logica di reciproco supporto.

Verranno proposte attività settimanali doposcuola, dal gioco libero ai **laboratori** dove si focalizzerà l'attenzione alla dimensione concreta del "fare" cercando di attirare l'attenzione sia dei genitori che dei figli.

Nel periodo estivo avranno inoltre luogo le colonie estive, sia sul comune di Trento che sul comune di Rovereto e con alcuni possibili spostamenti in giornata, sempre con mezzi privati e/o pubblici, in cui il/la giovane potrà sperimentare e proporre varie attività, gite, laboratori ed altro.

Per entrambe le attività, il/la giovane sarà occupato assieme all'equipe nell'ideazione, organizzazione e verifica delle attività svolte.



È importante evidenziare come per fare quanto descritto, sia necessario un profondo lavoro di analisi, progettazione, organizzazione, verifica e riprogettazione delle attività. Ogni momento deve essere pensato secondo quanto espresso precedentemente e condiviso all'interno dell'equipe. Per questo parte della presenza del/della giovane sarà destinata al lavoro di back office, in particolare di progettazione delle attività.

Per le due tipologie di attività è inoltre necessario sviluppare e curare quotidianamente un piano di comunicazione che comprende la realizzazione di locandine e la comunicazione social, processo nel quale il/la giovane sarà coinvolto attivamente.

In questo contesto il ruolo del/la ragazzo/a in servizio civile sarà a stretto contatto con l'OLP e con l'equipe del progetto, formata da educatori professionali, che seguono tutte le attività descritte e tutta la rete di professionisti descritta in seguito.

Al ragazzi/e verrà chiesto di essere presente alle equipe settimanali, dove si rielabora l'attività proposta la settimana precedente, estrapolando gli elementi positivi, quelli negativi, cercando di trarre tutto ciò che può essere utile per migliorare le future proposte. Successivamente sarà chiesto un contributo per l'organizzazione delle attività future: alla fase di ideazione segue la suddivisione dei compiti (prendere contatti, ottenere preventivi, ecc) e la progettazione vera e propria del format che si andrà a proporre. In seguito, si condividerà la campagna di comunicazione che si sviluppa durante tutto il periodo.

Ai/alle giovani in SCUP verrà chiesto di supportare le varie fasi sopra descritte andando a scoprire in quali è maggiormente predisposto e su quali invece ha maggiore necessità di rafforzamento.

Il/la giovane sarà poi presente a tutte le attività frontali, come supporto all'equipe e ai volontari nella gestione del gruppo. Aiuterà inoltre nella gestione degli spazi e nella fase di raccolta delle iscrizioni.

Nello specifico le attività si conformeranno nel seguente modo:

- Sessioni di aiuto compiti giornaliere per supportare i minori nello studio delle materie scolastiche, con particolare attenzione alle esigenze individuali.
- Laboratori educativi, che comprendono attività artistiche di vario genere per stimolare la creatività e il lavoro di gruppo.
- Attività ludico-ricreative mirate a favorire l'integrazione e il divertimento, promuovendo la socializzazione tra i minori.
- Incontri tematici di attualità e di interesse per i minori, come l'educazione ambientale, la cittadinanza attiva e l'uso consapevole delle tecnologie.

In sintesi:



ATTIVITÀ	RISULTATI ATTESI	INDICATORI
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborazione e organizzazione del materiale di supporto (es. didattico, ludico, ricreativo, ecc.) - Realizzazione dell'attività di animazione sociale 	<ul style="list-style-type: none"> - Definire e realizzare le attività di animazione sociale, a partire dai fabbisogni degli utenti, elaborando e organizzando il materiale di supporto 	<ul style="list-style-type: none"> - Quantità e qualità del materiale sviluppato - Feedback da partecipanti e facilitatori sulla pertinenza e utilità del materiale - Numero di attività svolte con successo - Tasso di soddisfazione e partecipazione degli utenti
<ul style="list-style-type: none"> - Comunicazioni e collaborazione con la famiglia d'appartenenza - Promozione del recupero e dello sviluppo delle potenzialità personali, dell'inserimento e della partecipazione sociale dei soggetti - Promozione della comunicazione all'interno del gruppo e della condivisione di problematiche ed esperienze vissute 	<ul style="list-style-type: none"> - Promuovere il recupero e lo sviluppo delle potenzialità personali e della partecipazione sociale dei soggetti, collaborando con la famiglia d'appartenenza e promuovendo la comunicazione all'interno del gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> - Frequenza e qualità delle comunicazioni con le famiglie - Feedback dalle famiglie sul coinvolgimento e la collaborazione - Numero di famiglie partecipanti agli incontri - Valutazioni delle abilità comunicative all'interno del gruppo

CARATTERISTICHE RICERCATE

Per partecipare al progetto non sono previsti particolari prerequisiti da parte dei/delle giovani, se non dimostrare motivazione nell'acquisizione di competenze professionali e conoscere la lingua italiana sia scritta che parlata, oltre ovviamente ai criteri dello SCUP. Il progetto è molto centrato sulla relazione: con i colleghi, con le famiglie, con le realtà partner e con i minori. Si cercherà quindi di far emergere l'attitudine allo stare con gli altri, la simpatia e la solarità della persona. Si



valorizzerà chi dimostra voglia di apprendere e di mettersi in gioco. Le caratteristiche indicative possono essere riassunte nei seguenti punti:

- Motivati e con un forte interesse per il lavoro con i minori e l'educazione.
- Empatici e comunicativi, capaci di costruire relazioni positive con bambini, adolescenti e famiglie.
- Pazienti e flessibili, pronti ad adattarsi alle diverse esigenze dei minori e delle attività.
- Creativi e propositivi, con capacità di problem-solving e di innovazione delle attività educative.

La selezione dei/delle giovani sarà effettuata attraverso:

- Colloqui motivazionali, per comprendere le attitudini personali e la motivazione a partecipare al progetto.
- Simulazioni pratiche, per valutare le competenze comunicative e relazionali dei candidati.
- Prove di gruppo, per osservare le dinamiche di collaborazione e la capacità di lavoro in team.

La metodologia utilizzata sarà quella del Role Play. Faranno parte della commissione di valutazione l'OLP, e l'educatore responsabile del Centro Socio-Educativo.

CRITERI DI VALUTAZIONE	PUNTEGGIO MASSIMO
Conoscenza del progetto SCUP, della Cooperativa e condivisione dei principi.	20
Motivazione: <ul style="list-style-type: none"> - Disponibilità a mettersi in gioco, soprattutto nelle relazioni; - Interesse al lavoro in equipe; - Interesse verso il mondo del sociale e dell'educazione. 	20
Role Play <ul style="list-style-type: none"> - leadership, capacità di problem solving, comunicazione e capacità di relazionarsi con gli altri e di sapersi mettere in gioco. 	40
Specificità: <ul style="list-style-type: none"> - Competenze specifiche e trasversali (anche non nel campo dell'animazione); - Precedenti esperienze lavorative e/o di volontariato, in particolare con bambini/e e ragazzi/e. 	20
Totale	100

Costituirà un bonus la conoscenza delle tecnologie digitali e la conoscenza di elementi base sulla comunicazione.



COMPETENZE ACQUISIBILI

CONOSCENZE

- Elementi pedagogici applicati alle dinamiche di lavoro con individui e gruppi (facilitazione, conoscenza esperienziale, scambio tra pari, mentoring, counselling).
- Caratteristiche psico-pedagogiche dei diversi modelli familiari.
- Principi di sicurezza digitale.
- Tipologie di contesti laboratoriali.
- Tecniche laboratoriali di manipolazione creativa di materiali.
- Organizzazione dei servizi sociali, culturali, ricreativi del territorio.
- Tecniche di comunicazione e interazioni diretta e mediata.
- Strumenti e tecniche di analisi e verifica degli interventi: test, schede di analisi, report, etc.
- Elementi di ICT applicati all'animazione socio educativa.
- Metodologie di analisi della personalità e della relazione d'aiuto.

ABILITA'/CAPACITA'

- Trasmettere modelli comportamentali positivi atti a contrastare fenomeni di marginalizzazione, devianza e disadattamento.
- Interpretare dinamiche comportamentali e criticità latenti dell'utente con approccio empatico e maieutico.
- Applicare le tecniche laboratoriali e la "progettualità in situazione" per innescare processi di conoscenza e di consapevolezza del sé e di riconoscimento dei propri bisogni e motivazioni.
- Prefigurare spazi fisici e digitali, applicando metodologie aggregative e di condivisione idonee a favorire la comunicazione, lo sviluppo di progetti personali, il lavoro creativo e la partecipazione.

La figura professionale in uscita è riferibile alla Animatore Sociale della regione Emilia Romagna. Tale figura permette di sviluppare competenze Animazione Educativa.

FIGURE DI SUPPORTO DEL PROGETTO

Le risorse professionali coinvolte, con le quali i/le giovani si rapporteranno, sono le seguenti:

- Egon Angeli (OLP), è la persona incaricata di seguire la/il giovane in SCUP per tutta la durata del progetto (dall'accoglienza, alle diverse attività inserite nel progetto, alle azioni di monitoraggio e di valutazione). È figura essenziale e di riferimento, a supporto del/della



giovane nel suo percorso di acquisizione di competenze professionali; garantisce il collegamento tra la/il giovane e tutte le altre figure coinvolte.

- Gli educatori e i responsabili dei centri Lara Scartezzini e Walter Matteotti (per i quali è previsto il corso per OLP) nonché gli altri operatori e volontari che prenderanno parte alle attività.

Durante l'attività, il contatto diretto sarà in prima battuta con gli operatori (in particolare i Responsabili di equipe). Sarà costante anche la presenza dell'OLP che permetterà da un lato di monitorare la crescita del/della giovane e dall'altro di fornire un costante riferimento per i/le giovani. Inoltre, si effettuerà almeno un incontro specifico mensile tra giovane e OLP responsabile del monitoraggio.

Il lavoro di coordinamento dei responsabili, che con cadenza settimanale elaborano lo sviluppo delle progettualità, avrà come elemento importante l'analisi del servizio civile in relazione anche a quanto registrato dall'OLP.

La presenza del/della giovane alle riunioni di equipe settimanali avrà carattere formativo, mentre la presenza agli incontri dello staff di coordinamento della cooperativa gli permetterà di avere uno sguardo più ampio sulle progettualità della cooperativa, grazie alla presenza dei responsabili di vari settori. Se possibile, in accordo con i partner, il/la giovane verrà inviato ad essere presente ai momenti di elaborazione della Cabina di Regia.

Si segnala l'apporto ulteriore delle realtà partner sia in termini di formazione che di accompagnamento del/della giovane nelle fasi di inserimento.

RETE ESTERNA A SUPPORTO DEL PROGETTO

La rete delle realtà partner per lo sviluppo del progetto di Servizio Civile si articola di diversi soggetti.

- **Comune di Trento e Comune di Rovereto.** Il/la giovane in SCUP avrà un costante rapporto con le amministrazioni, non tanto per le questioni amministrative, ma nell'ottica di mantenere un costante canale di informazione reciproco tra cooperativa e Comuni. Questo permetterà al/alla giovane di avere una panoramica ampia ed essere protagonista nei momenti di condivisione delle letture dei bisogni e delle successive fasi di progettazione e realizzazione. Inoltre, troverà negli uffici comunali un valido aiuto per tutte le questioni gestionali legate alla dimensione territoriale;
- **Associazioni del territorio,** con le quali si è instaurato un rapporto di scambio reciproco di competenze e materiali, oltre la realizzazione di eventi comuni, che comporta la costruzione di una condivisione di obiettivi, metodologie e finalità;
- **Altri ETS** in quanto le progettualità nelle quali i/le giovani saranno inseriti sono parte del sistema integrato di servizi della coprogettazione sia del Comune di Trento che in quello di Rovereto, con cui si sviluppano interventi specifici all'interno delle attività studiando bisogni e metodologie relative all'utenza;

Vista la specificità del progetto il/la giovane in servizio civile si troverà a collaborare con tutte queste realtà sia nella fase di organizzazione sia nelle fasi di realizzazione delle attività. Tratto



distintivo delle collaborazioni è la condivisione di lettura dei contesti e di individuazione degli interventi e delle modalità di realizzazione in funzione del target. Con molti soggetti, inoltre, si condivideranno altri momenti di formazione.

MODALITÀ ORGANIZZATIVA

Il percorso di Servizio Civile durerà 12 mesi.

Il primo mese sarà dedicato all'accoglienza del/della giovane e ci si concentrerà sulla formazione specifica, sulla conoscenza della cooperativa e la sua filosofia, le attività che ha proposto, i metodi di lavoro, le strutture organizzative e gli strumenti di lavoro. Si darà inoltre spazio alla conoscenza del territorio e delle realtà partner.

Verrà elaborato un calendario condiviso specificatamente per la formazione che sarà gestita internamente. Verrà chiesto ad ogni ragazzo/a di produrre una scheda sintetica per ogni area di formazione, che farà parte del "Diario di bordo personale" e che verrà chiesto ad ogni ragazza/o di mantenere aggiornato. Questo conterrà le giornate di servizio, l'orario, le attività svolte e quali competenze si sono apprese, rinforzate e utilizzate. Questo strumento sarà la base per le operazioni di monitoraggio e valutazione sia in itinere sia finale.

Parallelamente ci sarà un periodo di due mesi di osservazione partecipata durante il quale il/la giovane parteciperà all'attività affiancato dall'OLP e dagli operatori. In questa maniera acquisirà gli strumenti necessari alla propria autonomia ma sapendo di poter contare su un supporto costante, elemento utile al fine di eliminare possibili situazioni di difficoltà.

Successivamente si inizierà l'inserimento nella fase di progettazione e programmazione degli interventi animativi, assieme ai responsabili.

Il passo successivo sarà quello di dare la possibilità al/alla giovane di mettersi maggiormente in gioco durante le attività. Avendo partecipato alla programmazione e avendo osservato come opera il personale, si chiederà al/alla giovane di diventare maggiormente protagonista, sempre in relazione alle capacità/difficoltà espresse dallo stesso. La fase di realizzazione degli interventi prevede una progressiva maggior autonomia, coerente con il percorso di crescita e gli obiettivi del progetto di SCUP.

Attraverso gli incontri settimanali con OLP o con i responsabili di progetto, sarà possibile per il/la giovane conoscere gli sviluppi delle altre attività che la cooperativa svolge e, con l'aumentare dell'autonomia, proporre elementi di contaminazione tra i vari servizi.

La cooperativa propone momenti di formazione e incontro con tutte le risorse impegnate nelle attività, come momento necessario per instaurare maggiore collaborazione e aumentare la percezione delle finalità che la cooperativa vuole perseguire. Per il/la giovane in SCUP, che parteciperà alla formazione, questi momenti diventano dunque di particolare rilevanza poiché gli permettono di poter partecipare a momenti di riflessione e di progettazione partecipata per lo sviluppo e la crescita dell'intera organizzazione.

Rispetto all'autonomia ci si aspetta che alla fine del percorso il/la giovane sia in grado di progettare laboratori e gestire momenti di animazione in modo autonomo, sempre con la supervisione programmatica e l'adeguato supporto organizzativo in funzione dell'età, della tipologia e del numero dei destinatari.



CRONOPROGRAMMA ATTIVITÀ

	12 24	01 25	02 25	03 25	04 25	05 25	06 25	07 25	08 25	09 25	10 25	11 25
Accoglienza	x	x										
Formazione specifica	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Comunicazione		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Riunioni di equipe e organizzazione di attività			x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Realizzazione attività laboratoriali			x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Realizzazione Attività Estive							x	x	x			

Gli spazi per lo svolgimento del progetto sono messi a disposizione gratuitamente da parte dell'amministrazione pubblica o presi in gestione/affitto dalla cooperativa da privati o altre realtà del territorio.

Si assegneranno al/alla giovane due figure di riferimento: una figura per le attività frontali ed una per le attività di back office costantemente presenti in tutte le attività facilitando il raggiungimento dei risultati attesi e facendo emergere le risorse individuali e di iniziativa dei/delle giovani, promuovendone la consapevolezza. La presenza in back office assieme al monitoraggio mensile, saranno curati dai responsabili dei centri Lara Scartezzini e Walter Matteotti, il quali cercheranno di supportare il/la giovane in una riflessione più approfondita dell'esperienza e di rielaborazione anche della formazione specifica ottenuta.

La distribuzione oraria avrà una media di 30 ore a settimana suddivise tra attività frontali, equipe e di back office. Le attività si svolgeranno dal lunedì al venerdì, dalle 10.00 alle 18.00 con la mattina dedicata alle attività di back office e programmazione e il pomeriggio di attività frontale nei centri con i minori. Per quanto riguarda l'estate il rapporto frontale e non frontale potrà subire delle variazioni con un orario dal lunedì al venerdì dalle 8.00 alle 17.00, con la possibilità di alcune notti fuori durante i campeggi semi-residenziali.

FORMAZIONE

La formazione generale è erogata nel rispetto delle linee guida.

La formazione specifica oltre che fornire gli elementi utili per la comprensione della filosofia e dei principi della Cooperativa si concentrerà sull'acquisizione delle conoscenze necessarie per lo sviluppo del progetto, offrendo sia approfondimenti teorici che pratici. Questa formazione arricchirà i/le giovani in (SCUP) come individui, indipendentemente dall'esperienza accumulata



all'interno della cooperativa. La formazione sarà svolta internamente attraverso i propri formatori. La motivazione principale si trova nel fatto che la conoscenza diretta della struttura, del progetto e delle persone è fondamentale ed aiuta molto i/le giovani, soprattutto nel primo periodo, a focalizzare gli obiettivi che con la progettualità si intendono perseguire e soprattutto a concretizzare il proprio ruolo all'interno dell'organizzazione.

Di seguito, in funzione anche di esperienze pregressi in ambito formativo di operatori e volontari della cooperativa viene presentato uno schema a blocchi delle attività formative previste:

1. Stato dell'Arte - 4 ore

Riteniamo che qualsiasi progetto deve partire da una conoscenza approfondita della realtà in cui si opera. Per questo si è deciso di dedicare il primo blocco alla presentazione della Cooperativa e dei propri principi di funzionamento dando ai ragazzi/e una panoramica a tutto tondo dell'organizzazione che li ha accolti e farsi un'idea il più completa possibile della struttura e del funzionamento dell'organizzazione.

Competenze Acquisibili:

- Comprensione della struttura e dei principi della cooperativa.
- Conoscenza delle finalità e del funzionamento dell'organizzazione.

Modalità di Valutazione:

- Discussione di Gruppo per valutare la capacità di analisi e comprensione del contesto organizzativo.

Risultati Attesi:

- I partecipanti avranno una chiara comprensione della struttura della cooperativa e dei suoi principi guida, sapendo spiegare il funzionamento e gli obiettivi dell'organizzazione.

2. Animazione - 16 ore

Una parte significativa del progetto prevede che le ragazze/i si dedichino all'animazione di gruppo. È stata quindi prevista una formazione su metodologie di animazione, giochi e attività per coinvolgere i gruppi in modo efficace e creativo anche attraverso simulazioni e laboratori pratici per sperimentare le tecniche di animazione in contesti reali.

Competenze Acquisibili:

- Capacità di utilizzare metodologie di animazione.
- Abilità nel coinvolgere i gruppi in modo efficace e creativo.
- Sperimentazione pratica delle tecniche di animazione.

Modalità di Valutazione:

- Osservazione Diretta: I formatori valuteranno le abilità pratiche di animazione durante le simulazioni e i laboratori pratici.



- Valutazione da Parte dei Formatori sui metodi di coinvolgimento e gestione del gruppo.

Risultati Attesi:

- I partecipanti sapranno applicare tecniche di animazione in contesti reali, dimostrando creatività e abilità nel coinvolgere gruppi di bambini.

3. Elementi Burocratico/Amministrativi - 4 ore

Crediamo importante anche che le ragazze/i in SCUP si rendano conto della complessità amministrativa che sottostà ad un'organizzazione cooperativa, per questo abbiamo pensato ad un modulo formativo che prevede un'introduzione alle normative e ai regolamenti che regolano il funzionamento della cooperativa e dei progetti, sulle pratiche amministrative quotidiane, come la gestione della documentazione, le iscrizioni e la rendicontazione oltre che normative e pratiche per garantire la sicurezza e la privacy dei dati dei minori e dei documenti di progetto.

Competenze Acquisibili:

- Conoscenza delle normative e dei regolamenti della cooperativa.
- Capacità di gestire pratiche amministrative e documentazione.
- Comprensione della sicurezza e privacy dei dati.

Modalità di Valutazione:

- Test: Per applicare le conoscenze nella gestione della documentazione.
- Simulazioni di Casi Pratici: Per valutare la gestione dei dati sensibili.

Risultati Attesi:

- I partecipanti saranno in grado di gestire documentazione e pratiche amministrative, rispettando le normative vigenti e garantendo la sicurezza e la privacy dei dati.

4. La Progettazione - 12 ore

Riteniamo essenziale che le ragazze/i acquisiscano una comprensione approfondita e pratica della progettazione e delle pratiche partecipative fornendo loro i fondamenti della progettazione in ambito sociale ed educativo. Oltre che strettamente legato al progetto questo blocco formativo è di fondamentale importanza per fornire ai/alle giovani gli strumenti necessari per affrontare e cogliere diverse opportunità future, come progetti dei Piani Giovani, bandi di finanziamento e concorsi di vario genere. È importante che le ragazze/i padroneggino la logica progettuale per presentare efficacemente tali iniziative.

Competenze Acquisibili:

- Capacità di progettazione in ambito sociale ed educativo.
- Comprensione delle pratiche partecipative.
- Abilità di redigere progetti efficaci e competitivi.



Modalità di Valutazione:

- Elaborazione di un semplice Progetto Simulato che sarà valutato dai formatori su criteri di chiarezza, coerenza e applicabilità.

Risultati Attesi:

- I partecipanti saranno in grado di sviluppare progetti, dimostrando capacità di pianificazione e di presentazione efficace.

5. Psicologia dell'Età Evolutiva - 4 ore

Dal momento che i/le giovani saranno a stretto contatto con i minori un modulo formativo prevede nozioni sui processi di sviluppo psicologico dei minori e sugli stili educativi più efficaci.

Competenze Acquisibili:

- Conoscenza dei processi di sviluppo psicologico dei minori.
- Comprensione degli stili educativi più efficaci.
- Capacità di applicare tecniche educative adeguate al contesto giovanile.

Modalità di Valutazione:

- Test di Valutazione per verificare la comprensione dei processi psicologici e degli stili educativi.
- Simulazioni e Role-Playing per valutare l'applicazione delle tecniche educative.
- Osservazione e Valutazione dei Formatori: Durante le attività con i minori.

Risultati Attesi:

- I partecipanti comprenderanno i principali processi psicologici dei minori e sapranno applicare stili educativi efficaci, migliorando la loro interazione e comunicazione con bambini e ragazzi.

6. Sicurezza sul lavoro Rischio Basso - 8 ore

Questo modulo formativo fornisce ai partecipanti le conoscenze e le competenze necessarie per gestire efficacemente la sicurezza in ambienti di lavoro a rischio basso, attraverso l'apprendimento delle normative vigenti, l'uso corretto dei dispositivi di protezione individuale (DPI), e la gestione delle procedure di emergenza, contribuendo a creare un ambiente di lavoro sicuro e protetto.

Competenze Acquisibili:

- Conoscenza delle normative di sicurezza sul lavoro specifiche per il rischio basso.
- Capacità di identificare e gestire i rischi comuni in ambienti di lavoro a basso rischio.
- Comprensione delle procedure di emergenza e dell'utilizzo dei dispositivi di protezione individuale (DPI).



Modalità di Valutazione:

- Test a crocette per la valutazione della comprensione delle normative di sicurezza e delle procedure di emergenza.

Risultati Attesi:

- I partecipanti saranno in grado di applicare le normative di sicurezza specifiche per ambienti a rischio basso, riconoscendo i potenziali pericoli e adottando comportamenti sicuri.
- I partecipanti sapranno utilizzare correttamente i dispositivi di protezione individuale (DPI) e seguire le procedure di emergenza in modo efficace.
- I partecipanti dimostreranno una maggiore consapevolezza riguardo alla sicurezza sul lavoro, contribuendo a creare un ambiente lavorativo più sicuro per sé stessi e per gli altri.

MONITORAGGIO e VALUTAZIONE PROGETTO

In accordo con i criteri del SCUP, si definisce il monitoraggio come *“l’azione di osservazione e controllo di un fenomeno nel corso del suo stesso evolversi”*. Per monitorare quindi gli stati di avanzamento del/della giovane rispetto al progetto di SCUP diventa fondamentale la figura dell’OLP e il rapporto che si deve instaurare con il giovane.

Il luogo privilegiato per il monitoraggio rimane l’incontro mensile tra OLP e giovane al quale potranno prendere parte anche altri animatori e/o Responsabili, qualora lo si ritenga necessario e opportuno.

Sarà compito del/della giovane compilare periodicamente gli strumenti proposti, che verranno consegnati all’OLP durante il monitoraggio mensile. Ritenendo di fondamentale importanza questo aspetto per la crescita personale dei/delle giovani, si cercherà di sistematizzare i ragazzi/e ad utilizzare questi strumenti cercando di valorizzare la compilazione del “Diario di bordo” e degli altri strumenti (verbali, scheda diario, scheda monitoraggio e report conclusivo) aumentando la responsabilità del/della giovane da un lato e definendo un momento di monitoraggio stabile dall’altro.

RISORSE MATERIALI E FINANZIARIE

Le risorse tecniche e strumentali della cooperativa che saranno a disposizione del/della giovane per il progetto di Servizio Civile sono:

- Postazione di lavoro con pc.
- Connessione ad internet.
- Telefono.
- Fotocopiatrice e stampante.
- Proiettore.
- Materiale cancelleria.
- Materiale ludico e per laboratori artistici.
- Materiale sportivo.



Dal punto di vista delle risorse finanziarie aggiuntive che saranno impiegate per la specifica realizzazione del progetto, la cooperativa prevede di sostenere 200 euro per spese cancelleria e materiale didattico e 1000 euro di vitto per le attività residenziali e/o strutturate stanzialmente.

La cooperativa si farà eventualmente carico delle spese di trasporto, entrata in strutture, vitto ed alloggio, per le attività che il /la giovane fosse chiamato a svolgere al di fuori della sede di attività o per attività proposte dallo stesso e che si riterranno opportune all'interno del progetto stesso e utili alla crescita professionale del/della giovane.

Verrà sempre fornito il buono pasto, oppure il pasto, per le attività previste dalla normativa.

