



## Allegato A1 (ITALIA)

### SCHEDA ELEMENTI ESSENZIALI DEL PROGETTO ASSOCIATO AL PROGRAMMA DI INTERVENTO

**TITOLO DEL PROGETTO:** Abbracci digitali: nuove forme di assistenza, partecipazione e cittadinanza

**SETTORE E AREA DI INTERVENTO:** Settore Assistenza  
Adulti e terza età in condizioni di disagio

**DURATA DEL PROGETTO:** 12 MESI

#### **OBIETTIVO DEL PROGETTO:**

L'OMS con l'espressione "active ageing" intende "il processo di ottimizzazione delle opportunità di salute, partecipazione e sicurezza al fine di migliorare la qualità di vita delle persone anziane".

Dalla definizione emerge chiaramente che il concetto di Active ageing non si esaurisce nella dimensione della salute, ma si estende ad una serie di fattori che nel loro insieme garantiscono un invecchiamento attivo per un periodo di tempo più lungo.

Inoltre, il termine attivo rimanda alla necessità, per la persona anziana, non solo di salvaguardare la persona fisica, ma di continuare la propria partecipazione alla vita sociale, economica, culturale e civica nella società in cui vive. In aggiunta, la carta fondativa dell'OMS del 1948 definisce la salute come uno "stato di completo benessere fisico, mentale e sociale".

Nel bel mezzo della quarta rivoluzione industriale e dello sviluppo del processo tecnologico, avere delle competenze digitali diventa fondamentale affinché tutti possano esercitare il proprio diritto alla salute e alla partecipazione alla vita pubblica a 360°.

Per tale ragione, "Abbracci digitali: nuove forme di assistenza, partecipazione e cittadinanza" si pone come obiettivo generale la riduzione dei fattori di vulnerabilità delle persone anziane, attraverso l'attivazione di percorsi di inclusione digitale tesi alla riduzione dell'isolamento e all'accesso facilitato a servizi assistenziali digitali.

In linea con l'Agenda 2030 ed i 17 obiettivi di sviluppo sostenibile, il progetto intende rafforzare la coesione sociale e garantire a tutte le persone, specialmente agli anziani:

- opportunità di apprendimento per tutti ed un'educazione di qualità (Obiettivo 4)
- pari accesso per la partecipazione alla società e all'economia
- uguaglianza e abbattimento delle discriminazioni (obiettivo 10)

Gli obiettivi 4 e 10, prefissati dal Programma quadro, saranno perseguiti mediante la stipula di un patto sociale che vede coinvolti contemporaneamente gli enti, i volontari, la macchina pubblica e tutti i cittadini in cui, mediante l'attuazione di percorsi integrati di facilitazione e educazione digitale, è possibile creare le condizioni per una crescita sociale attraverso la diffusione della cultura del digitale.

Ad oggi non è possibile garantire i diritti, escludendo la possibilità di accedere al mondo digitale.

In relazione alle necessità individuate, il progetto intende perseguire i seguenti obiettivi specifici:

**Obiettivo specifico 1:** Facilitare l'accesso ai servizi online, specialmente quelli afferenti alla salute, alla partecipazione civica e alla pubblica amministrazione, mediante l'implementazione di percorsi di facilitazione e assistenza digitale.

**Obiettivo specifico 2:** Promuovere lo sviluppo delle competenze digitali di base ed il rafforzamento del capitale umano delle persone anziane residenti nei comuni coinvolti, mediante la creazione e realizzazione di percorsi di educazione digitale.

**RUOLO ED ATTIVITÀ DEGLI OPERATORI VOLONTARI:**

<b>Obiettivo specifico 1: <i>Facilitare l'accesso ai servizi online, specialmente quelli afferenti alla salute, alla partecipazione civica e alla pubblica amministrazione, mediante l'implementazione di percorsi di facilitazione e assistenza digitale.</i></b>			
<b>Macro azioni</b>	<b>Micro azioni</b>	<b>Ruolo dei volontari</b>	<b>Sede</b>
<b>A1.1</b> Analisi e studio dei servizi online	<b>A1.1.1: Individuazione, analisi e studio dei servizi online nell'ambito dell'E-Government</b>	Individuazione dei servizi di E-Government Studio e analisi Stesura report dei servizi E-Government individuati	Unione Montana Comuni del Sangro Comune di Altino Comune di Atesa Comune di Casoli Comune di Paglieta
	<b>A1.1.2: Individuazione, analisi e studio dei servizi online nell'ambito del soccorso anziani</b>	Individuazione, analisi e studio dei servizi online nell'ambito del soccorso anziani Studio e analisi Stesura report dei servizi di soccorso per anziani	
	<b>A1.1.3: Individuazione, analisi e studio dei servizi online nell'ambito dei servizi E-Health</b>	Individuazione dei servizi di E-Health Studio e analisi Stesura report dei servizi E-health	
	<b>A1.1.4: Individuazione, analisi e studio dei servizi online per la socializzazione</b>	Individuazione dei servizi per la socializzazione Studio e analisi Stesura report dei servizi per la socializzazione	
	<b>A1.1.5: Individuazione, analisi e studio dei servizi online per la partecipazione civica</b>	Individuazione dei servizi per la partecipazione civica Studio e analisi Stesura report dei servizi per la partecipazione civica	
<b>A1.2</b> Ideazione toolkit di assistenza digitale	<b>A1.2.1: Pianificazione e programmazione del toolkit</b>	Analisi e studio del materiale oggetto della ricerca, dei report e dei dati disponibili Partecipazione a tavoli di pianificazione e programmazione del toolkit Supporto nell'organizzazione	Unione Montana Comuni del Sangro Comune di Altino Comune di Atesa Comune di Casoli Comune di Paglieta
	<b>A1.2.2: Suddivisione dei ruoli e delle tematiche da trattare (Analizzate in A1.1)</b>	Individuazione e suddivisione dei ruoli Incontri in team Meeting Ideazione toolkit dei servizi digitali Realizzazione materiale e raccolta	

	<p><b>1.2.3: Stesura e disseminazione toolkit</b></p>	<p>Stesura bozza toolkit Impostazione layout e grafica Stesura toolkit definitivo Presenza contatti con le organizzazioni del territorio per la disseminazione del toolkit Presenza contatti con i servizi territoriali per la disseminazione del toolkit presso le categorie svantaggiate Attività di disseminazione mediante stampa locale, radio, canali social</p>	
<b>A1.3 Sportello Lab “Abbracci Digitali” 4.0</b>	<b>A1.3.1: Pianificazione e programmazione sportello</b>	<p>Creazione e definizione di metodologie inclusive di educazione digitale Programmazione e pianificazione delle attività di facilitazione digitale Attività di segreteria operativa Supporto nella programmazione di orari, gestione delle attività di front-office e back office Organizzazione, predisposizioni ruoli e compiti</p>	<p>Unione Montana Comuni del Sangro Comune di Altino Comune di Atesa Comune di Casoli Comune di Paglieta</p>
	<b>A1.3.2: Presenza contatti con gli enti del territorio per informare la cittadinanza</b>	<p>Presenza contatti con gli enti del territorio Attività di supporto nelle azioni di promozione del Lab Creazione moduli di adesione Invio moduli di adesione Analisi dei moduli di adesione degli iscritti Realizzazione schede utenti che hanno aderito</p>	
	<b>A1.3.3: Attivazione di campagne di disseminazione</b>	<p>Definizione di strategie comunicative efficaci Accesso ed utilizzo di tutti i canali social e sito internet per la pubblicazione di articoli/post/reel/IGTV ecc tesi alla disseminazione e promozione del servizio Organizzazione</p>	

		<p>meeting</p> <p>Creazione di mailing list</p> <p>Presenza contatti con le realtà del territorio</p> <p>Presenza contatti con le scuole, centro anziani, associazioni culturali, centri giovanili e centri per disabili</p>	
	<p><b>1.3.4: Apertura Sportello e avvio al Labs</b></p> <p><b>1.3.4.1: Assistenza nel processo di identificazione online del cittadino</b></p> <p><b>1.3.4.2: Assistenza nell'accesso ai servizi online</b></p> <p><b>1.3.4.3: Assistenza nella compilazione di documenti digitali</b></p> <p><b>1.3.4.4: Assistenza nell'utilizzo di piattaforme/app/servizi di socializzazione</b></p>	<p>Implementazione dell'agenda contatti per ulteriori adesioni</p> <p>Attività di segreteria operativa finalizzata all'organizzazione dei laboratori</p> <p>Attività di accoglienza utenza e presa in carico della domanda/bisogno</p> <p>Attività di assistenza per accedere ai servizi online per la persona</p> <p>Attività nelle azioni di vigilanza all'interno dei locali</p> <p>Studio di plug in per accessibilità digitale</p> <p>Consegna del materiale richiesto</p> <p>Attività di accoglienza telefonica</p> <p>Attività di registrazione utente che accede al servizio</p> <p>Attività di orientamento, informazione</p> <p>Attività di supporto nelle azioni di informazione su servizi digitali</p> <p>Attività di front office</p> <p>Attività di back office</p> <p>Supporto nella stesura di schede di contatto degli utenti</p>	
	<p><b>1.3.5: Monitoraggio e Valutazione</b></p>	<p>Creazione schede di monitoraggio</p> <p>Somministrazione agli utenti delle schede di monitoraggio</p> <p>Analisi dei risultati</p> <p>Supporto nella stesura del report semestrale</p>	

*Obiettivo specifico 2: Promuovere lo sviluppo delle competenze digitali di base ed il rafforzamento del capitale umano delle persone anziane residenti nei comuni coinvolti, mediante la creazione e realizzazione di percorsi di educazione digitale*

Le azioni che afferiscono al secondo obiettivo intendono promuovere lo sviluppo delle competenze base digitale ed alla diffusione di una cultura del digitale radicata.

<b>A2.1: Pianificazione e programmazione del servizio di educazione digitale</b>	<b>A2.1.1: Analisi e studio sulle competenze digitali DigComp</b>	<b>Individuazione, analisi e studio delle competenze DigCom</b> <b>Attività di ricerca online</b> <b>Attività di ricerca materiale utile alla realizzazione delle attività di educazione digitale</b>	<b>Unione Montana Comuni del Sangro</b> <b>Comune di Altino</b> <b>Comune di Atessa</b> <b>Comune di Casoli</b> <b>Comune di Paglieta</b>
		<b>Supporto nella programmazione di orari, gestione del programma formativo</b> <b>Creazione di strumenti e modelli per i laboratori</b>	
	<b>A2.1.2: pianificazione unità formative</b>	<b>Partecipazione alle riunioni dello staff</b> <b>Individuazione del materiale e delle tematiche da trattare</b> <b>Creazione materiale (dispense, ppt, video, ecc) da utilizzare nei laboratori di educazione digitale</b> <b>Creazione di video in pillole di educazione digitale</b> <b>Pianificazione delle animazioni, grafica e contenuto dei video</b> <b>Attuazione e divulgazione dei video di educazione digitale</b> <b>Creazione materiale di educazione digitale da diffondere</b>	
	<b>A2.1.3: Creazione di materiale da utilizzare negli incontri di educazione digitale</b>		
<b>A2.2: Percorsi di Alfabetizzazione digitale</b>	<b>A2.2.1: Attività di educazione in nozioni e concetti di base nell'informatica</b>	<b>Analisi e studio dei concetti di base nell'informatica</b> <b>Supporto educativo digitale con laboratori di educazione non formale</b> <b>nell'espletamento di attività basiche nell'informatica</b>	<b>Unione Montana Comuni del Sangro</b> <b>Comune di Altino</b> <b>Comune di Atessa</b> <b>Comune di Casoli</b> <b>Comune di Paglieta</b>
	<b>A2.2.2: Attività di educazione nell'uso di programmi di videoscrittura, calcoli, giochi e disegno</b>	<b>Analisi e studio dei concetti di programmi di videoscrittura, calcoli, giochi e disegno</b> <b>Supporto educativo digitale con laboratori di educazione non formale di programmi di videoscrittura, calcoli, giochi e disegno</b> <b>(Uso del Word, Excel, Power Point, Paint, giochi, Ecc)</b>	

		Creazione di laboratori differenziati in base all'utenza (es: scrittura di ricette mediante il Word, ecc)	
	A2.2.3: Attività di educazione nell'uso di internet e della posta elettronica	Supporto educativo digitale con laboratori di educazione non formale di uso di internet e della posta elettronica Creazione casella di posta elettronica Simulazione invio e ricezione mail	
	A2.2.4: Attività di educazione nell'uso del cellulare e del tablet	Supporto educativo digitale con laboratori di educazione non formale di uso del cellulare e del tablet Pianificare incontri di educazione digitale online con gli utenti a carico di un partner Creare occasioni di incontri di educazione digitale virtuali con anziani e familiari Educazione nell'uso di uno smartphone e del tablet nella quotidianità	
	A2.2.5: Attività di educazione per la gestione e controllo del denaro (dall'acquisto online, al pagare una bolletta)	Supporto educativo con laboratori di educazione digitale non formale di gestione e controllo del denaro Educazione all'utilizzo dell'home banking e nel pagamento online	
A2.3: Pianificazione di incontri intergenerazionali di educazione digitale	A2.3.1: Presa contatto con scuole, enti del terzo settore	Preso contatti con scuole ed enti del terzo settore per organizzare incontro di educazione digitale itinerante tra anziani e più giovani	Unione Montana Comuni del Sangro Comune di Altino Comune di Atesa Comune di Casoli Comune di Paglieta
	A2.3.2: pianificazione e calendarizzazione delle attività	Programmazione e pianificazione delle attività da svolgere e delle modalità di coinvolgimento dei partecipanti Calendarizzazione degli incontri	
	A2.3.3: Realizzazione di incontri di "Abbracci Digitali" tra anziani, giovani e volontari	Realizzazione degli incontri itineranti Attività di monitoraggio e valutazione Attività di educazione	

		<b>digitale (A2.2) con anziani e giovani</b>	

<b>SEDI DI SVOLGIMENTO:</b>					
Sede	Provincia	Comune	Indirizzo	CAP	Telefono
Comune di Atessa Ufficio Politiche Sociali	Chieti	ATESSA	P.zza Municipio, 1	66041	0872/850421
Palazzo Municipale	Chieti	PAGLIETA	Via Martelli di Matteo, 10	66020	0872/80821
Ufficio Municipio 1P	Chieti	ALTINO	Via San Pietro, 54/F	66040	0872/985121
CENTRO DIURNO ANZIANI	Chieti	CASOLI	C.SO UMBERTO I, 47	66043	0872/99281
Unione Montana dei Comune del Sangro	Chieti	VILLA SANTA MARIA	Duca Degli Abruzzi, 104	66047	0872/944201

<b>POSTI DISPONIBILI, SERVIZI OFFERTI:</b>				
numero posti: <b>6 posti disponibili senza vitto e alloggio</b>				
Sede	Comune	Indirizzo	Num. Volontari	
Comune di Atessa Ufficio Politiche Sociali	ATESSA	P.zza Municipio, 1	2	SENZA VITTO E ALLOGGIO
Palazzo Municipale	PAGLIETA	Via Martelli di Matteo, 10	1	SENZA VITTO E ALLOGGIO
Ufficio Municipio 1P	ALTINO	Via San Pietro, 54/F	1	SENZA VITTO E ALLOGGIO
CENTRO DIURNO ANZIANI	CASOLI	C.SO UMBERTO I, 47	1	SENZA VITTO E ALLOGGIO
Unione Montana dei Comune del Sangro	VILLA SANTA MARIA	Duca Degli Abruzzi, 104	1	SENZA VITTO E ALLOGGIO

<b>EVENTUALI PARTICOLARI CONDIZIONI ED OBBLIGHI DI SERVIZIO ED ASPETTI ORGANIZZATIVI:</b>
Si chiede ai volontari di partecipare anche eventualmente ad incontri svolti, occasionalmente, nei fine settimana (come per esempio, rappresentazioni, laboratori, eventi vari o quant'altro realizzato e organizzato dalle strutture coinvolte nel progetto).

Per facilitare il pieno raggiungimento degli obiettivi, si richiede inoltre ai volontari la disponibilità, ad effettuare visite presso strutture partner e/o enti presenti sul territorio che possono risultare utili e strategici per la realizzazione delle attività stesse, come per esempio: comuni, scuole, parrocchie, ecc.

Si richiede poi l'eventuale frequenza di corsi, di seminari e ogni altro momento di incontro e confronto utile ai fini del progetto e della formazione dei volontari coinvolti.

Infine si richiede il massimo rispetto della privacy, specie sui dati trattati nel corso delle diverse attività.

**Giorni di servizio settimanali: 5 giorni**

**Orario di servizio: 25 ore settimanali**

**EVENTUALI REQUISITI RICHIESTI: Non sono richiesti altri requisiti ai candidati**

**DESCRIZIONE DEI CRITERI DI SELEZIONE:**

: Il sistema di reclutamento progettato prevede l'articolazione in sette fasi, ognuna delle quali persegue il fine ultimo di selezionare un candidato motivato, con un profilo adatto al progetto scelto.

Lo strumento utilizzato per il reclutamento è il colloquio.

Esso è definito come una relazione dialogica finalizzata alla promozione di percorsi consapevoli caratterizzata dal dialogo, ascolto e riflessione.

La tecnica utilizzata nella gestione del colloquio, si richiama da un lato all'intervista di tipo tecnico attraverso la quale si propone di valutare la conoscenza del candidato intorno agli argomenti descritti, e dall'altro all'intervista psicologica attitudinale, condotta da uno psicologo iscritto all'albo o da una figura professionale equivalente, che si propone di valutare i requisiti prettamente psicologici ed è centrata sulle caratteristiche motivazionali, comportamentali e di intelligenza.

Le fasi previste per la realizzazione del colloquio sono tre:

1. La fase dell'accoglienza: è la fase di socializzazione e di conoscenza. Si analizzerà con il candidato il proprio curriculum e le proprie esperienze di studio, di lavoro e di volontariato.

2. La fase di sviluppo: durante questa fase al candidato verranno effettuate specifiche domande attraverso le quali sia possibile indagare il grado di conoscenza di alcuni argomenti specifici del SCU:

- la storia, i valori, l'organizzazione e i protagonisti del sistema
- Il Progetto selezionato: ambito di intervento ed obiettivi
- Conoscenze personali e capacità individuali
- Conoscenza dell'Ente: la sua storia, la sua mission, i valori, lo statuto e le attività.

3. La conclusione del colloquio: è la fase finale del colloquio in cui ci si soffermerà sull'aspetto motivazionale e sulle personali predisposizioni.

Durante il colloquio, la commissione valutatrice utilizzerà degli indicatori al fine di valutare e misurare gli elementi essenziali. Le variabili che si intendono misurare e relativi indicatori fanno riferimento all'area del sapere, del saper fare e del saper essere.

Variabile Indicatore

**AREA DEL SAPERE Titoli di Studio /Colloquio**

**AREA DEL SAPER FARE Esperienza**

**AREA DEL SAPER ESSERE Colloquio**

Il SCU è un'esperienza a cui tutti devono poter accedere. A tal uopo l'Ente propone un sistema di selezione oggettivo, ma che consenta di gareggiare alla pari tra i ragazzi appena maggiorenni e i giovani in età più avanzata.

Il Modello proposto prevede tre momenti valutativi:

1. Valutazione dei titoli di studio a cui vengono attribuiti massimo 8 punti
2. Valutazione delle esperienze di lavoro e volontariato con massimo 32 punti
3. Colloquio a cui vengono attribuiti massimo 70 punti

Il sistema proposto quindi comporta l'attribuzione di un punteggio massimo pari a 110 punti, suddivisi in:

- 8/110 per i titoli di studio
- 32/110 per le esperienze di lavoro
- 70/110 per il colloquio di selezione

Nello specifico:

**VALUTAZIONE DEI TITOLI DI STUDIO (Max 8 punti)**

La valutazione dei titoli di studio comporta l'attribuzione di punteggio nel modo che segue:

LAUREA V.O. e/o MAGISTRALE ATTINENTE AL PROGETTO **8 PUNTI**  
LAUREA V.O. e/o MAGISTRALE NON ATTINENTE AL PROGETTO **7 PUNTI**  
LAUREA TRIENNALE ATTINENTE AL PROGETTO **6 PUNTI**  
LAUREA TRIENNALE NON ATTINENTE AL PROGETTO **5 PUNTI**  
DIPLOMA ATTINENTE AL PROGETTO **4 PUNTI**  
DIPLOMA NON ATTINENTE AL PROGETTO **3 PUNTI**  
LICENZA SCUOLA MEDIA INFERIORE **2 PUNTI**

**VALUTAZIONE DELLE ESPERIENZE DI LAVORO E DI VOLONTARIATO. (Max32punti)**

La valutazione delle esperienze di lavoro e di volontariato, comportano l'attribuzione di un punteggio pari a 32 punti e deve essere descritta dettagliatamente e comprovata.

**COLLOQUIO (Max 70 punti)**

Il colloquio di selezione è condotto dalla Commissione valutatrice.

Esso è lo strumento più importante nel sistema di selezione ed infatti gli viene attribuito il punteggio massimo. La stessa viene determinata dal punteggio minimo di 42/70 raggiunti in fase di colloquio.

Il colloquio prevede l'utilizzo di una griglia valutativa con gli argomenti da valutare, ognuno dei quali ha un punteggio:

**SERVIZIO CIVILE UNIVERSALE:** La storia, il Decreto 40/2017, i valori, le figure di riferimento: l'OLP, il Responsabile **PUNTEGGIO MAX 15**

**IL PROGETTO:** Livello di conoscenza degli obiettivi, delle attività delle condizioni di realizzazione, etc **PUNTEGGIO MAX 15**

**L'ENTE:** Conoscenza dell'ente proponente, le finalità, gli obiettivi, l'organizzazione, etc **PUNTEGGIO MAX 10**

**COMPETENZE DI CITTADINANZA:** Problem solving, Comunicazione, Lavorare in squadra, autonomia **PUNTEGGIO MAX 20**

**MOTIVAZIONE:** le ragioni che hanno portato il candidato a scegliere l'esperienza di servizio civile, il progetto; interesse del candidato all'acquisizione di particolari abilità previste dal progetto, etc **PUNTEGGIO MAX 10**

Al fine di permettere a tutti i giovani di effettuare l'esperienza di Servizio Civile, le soglie minime di accesso previste dal Sistema si riferiscono al punteggio maturato dai giovani volontari in fase di colloquio. Pertanto, il candidato per risultare idoneo deve aver maturato un punteggio pari a 42/70. Il punteggio complessivo del candidato sarà dato dalla somma dei punti ottenuti nella valutazione dei titoli di studio, nella valutazione delle esperienze di lavoro e di volontariato e dal punteggio ottenuto dal colloquio. Il punteggio massimo ottenibile è di 110 punti.

**CARATTERISTICHE COMPETENZE ACQUISIBILI:**

Non sono presenti accordi finalizzati al riconoscimento dei crediti formativi e non sono presenti accordi finalizzati al riconoscimento dei tirocini.

E' presente un accordo con il Consorzio Con.Sol. - Ente di Formazione Accreditato, finalizzato al riconoscimento dell'esperienza del servizio civile svolto dai giovani volontari, nel progetto, e la relativa "Certificazione delle Competenze" valide ai fini del curriculum vitae acquisibili e sviluppate nel corso dell'esperienza. (si allega accordo di adesione)

Le competenze acquisibili si riferiscono oltre a quelle indicate all'allegato 6B delle disposizioni alle seguenti ulteriori competenze tra quelle del quadro europeo DigComp 2.1:

Collaborazione e Comunicazione	<input type="checkbox"/> Conoscenza delle dinamiche fondamentali della vita di un gruppo; <input type="checkbox"/> Conoscenza delle dinamiche generatrici di un conflitto <input type="checkbox"/> Comprende quali atteggiamenti e quali comportamenti assumere in situazioni interattive semplici (io/tu) e complesse (io/voi, gruppo) al fine di apportare un contributo qualificato; <input type="checkbox"/> Comprende la validità di opinioni, idee, posizioni, anche di ordine culturale e religioso, anche se non condivisibili; <input type="checkbox"/> Partecipa attivamente a lavori di gruppo, motivando affermazioni e punti vista e comprendendo affermazioni e punti di vista altrui, e produce lavori collettivi;
--------------------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Sa motivare le sue opinioni e le sue scelte e gestire situazioni di incomprensione e di conflittualità</li> <li><input type="checkbox"/></li> <li><input type="checkbox"/> Conoscenza degli assiomi della comunicazione;</li> <li><input type="checkbox"/> Conoscenza delle tipologie di comunicazione: verbale, para verbale, non verbale;</li> <li><input type="checkbox"/> Comprende messaggi verbali orali e non verbali in situazioni interattive di diverso genere (dalla conversazione amicale informale alle interazioni formalizzate) ed interviene con correttezza, pertinenza, coerenza;</li> <li><input type="checkbox"/> Comprende messaggi verbali scritti (norme, testi argomentativi, testi tecnici, regolativi, narrativi) e misti (cinema, tv, social, informatica, internet);</li> <li><input type="checkbox"/> Produce messaggi verbali di diversa tipologia, relativi a eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, emozioni;</li> <li><input type="checkbox"/> Transcodifica, riproduce messaggi in un codice diverso rispetto a quello con cui li ha fruiti.</li> </ul>
Problem Solving	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Conosce la metodologia per analizzare e leggere dati;</li> <li><input type="checkbox"/> Comprende che, a fronte di situazioni affrontabili e risolvibili con procedure standardizzate, esistono situazioni la cui soluzione è possibile analizzando dati, formulando ipotesi, provando, riprovando e verificando;</li> <li><input type="checkbox"/> Ricorre a quanto ha appreso in contesti pluridisciplinari per affrontare situazioni nuove non risolvibili proceduralmente;</li> <li><input type="checkbox"/> Affronta situazioni problematiche che riguardano il suo vissuto, individuandone le variabili ostative e ricercando e valutando le diverse ipotesi risolutive;</li> <li><input type="checkbox"/> Tesaurizza quanto ha appreso da soluzioni di problemi da lui effettuate, anche con il concorso di altri, in modo da adottare costantemente criteri dati e date modalità operative a fronte di situazioni nuove ed impreviste.</li> </ul>
Alfabetizzazione su informazioni e dati	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Conosce e comprende la differenza che corre tra dato, informazione e messaggio e le diverse funzioni che svolgono all'interno di un campo di comunicazione;</li> <li><input type="checkbox"/> Conosce il significato dei sei fattori: emittente, ricevente, mezzi e canali, messaggio, codice e referente;</li> <li><input type="checkbox"/> Comprende il ruolo che svolgono all'interno di un campo di comunicazione le funzioni linguistiche e gli atti linguistici;</li> <li><input type="checkbox"/> Comprende le differenze che corrono tra linguaggi numerici discreti e linguaggi analogici continui, anche in relazione alle diverse tecnologie dell'informazione e della comunicazione</li> </ul>

#### **FORMAZIONE SPECIFICA DEGLI OPERATORI VOLONTARI:**

La formazione specifica sarà svolta presso le seguenti sedi:

Unione Montana dei Comune del Sangro sita in Via Duca degli Abruzzi n.104 - Villa Santa Maria (CH)

Comune di Altino, Via San Pietro – Altino (CH)

Comune di Paglieta, con sede in Via Martelli di Matteo 10- 66020 Paglieta CH

Comune di Atessa – Ufficio Politiche Sociali - P.zza Municipio – ATESSA

Centro Diurno Anziani – Corso Umberto I CASOLI

La durata della formazione specifica è di 72 ore. La formazione specifica sarà erogata per il 70% delle ore entro e non oltre 90 giorni dall'avvio del progetto, per il restante 30% entro e non oltre 270 giorni dall'avvio del progetto. La formazione specifica sarà erogata in due tranches per consentire da un lato di fornire da subito alcuni elementi essenziali per affrontare le attività di progetto in modo consapevole e per garantire il giusto livello di autonomia dei ragazzi. Ma si ritiene utile lasciare una porzione della formazione specifica più avanti nel progetto sia per testare la ricaduta della formazione svolta, eventualmente riprendere alcuni aspetti dei moduli trattati e per modellare gli

approfondimenti formativi anche rispetto all'evoluzione dell'attività progettuali. Ci consentirà di garantire un'azione formativa sempre in line all'esigenze dei giovani coinvolti nel progetto di servizio civile. La formazione relativa al Modulo di formazione e informazione sui rischi connessi all'impiego dei volontari sarà svolta entro i primi 90 giorni dall'avvio del progetto.

**TITOLO DEL PROGRAMMA DI INTERVENTO CUI FA CAPO IL PROGETTO: Competenze Digitali il nuovo passepartout per le generazioni e i servizi della società del futuro**

**OBIETTIVO/I AGENDA 2030 DELLE NAZIONI UNITE**

Obiettivo 4 Agenda 2030: Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e un'opportunità di apprendimento per tutti

Obiettivo 10 Agenda 2030: Ridurre l'ineguaglianza all'interno di e fra le Nazioni

**AMBITO DI AZIONE DEL PROGRAMMA:**

F: Rafforzamento della coesione sociale, anche attraverso l'incontro tra diverse generazioni e l'avvicinamento dei cittadini alle istituzioni

**SVOLGIMENTO DI UN PERIODO DI TUTORAGGIO**

→Durata del periodo di tutoraggio: 3 mesi

→Ore dedicate: 24 mesi

→ Tempi, modalità e articolazione oraria: L'intero percorso di tutoraggio sarà svolto nel 7°, 11° e 12° mese.

Sarà articolato in 5 moduli: 4 moduli collettivi per un totale di 20 ore relativi ai contenuti obbligatori del percorso, più 1 modulo individuale di 4 ore

→Attività di tutoraggio: Il percorso di tutoraggio inizierà con il percorso individuale, dato che tale momento verrà anche considerato come momento di assessment per i giovani volontari:

Nello specifico il tutoraggio individuale sarà così organizzato

**CONOSCENZA E ACCOGLIENZA (1 ora, settimo mese)**

Nel settimo mese di servizio civile, il tutor organizzerà un incontro della durata di almeno 1 ora con ogni volontario. È in questo modulo che i ragazzi verranno introdotti ad un percorso auto valutativo in chiave Swot: verrà chiesto loro di descrivere la loro situazione attuale "di partenza" ed il loro punto di arrivo e come intendono raggiungerlo. La riflessione verrà guidata dal coach il quale si soffermerà principalmente sui punti di forza di ogni volontario e sui punti di debolezza sui quali è necessaria una riflessione ulteriore.

**AUTO-VALUTAZIONE (1 ora, undicesimo mese)**

Nel secondo incontro individuale, sulla base del dossier consegnato nell'incontro precedente, il tutor guiderà il giovane volontario ad un percorso di auto-valutazione.

L'auto valutazione verterà su tre ambiti differenti

- Il Volontario e i compagni d'avventura.
- Il Volontario e le figure professionali della sede di servizio;
- Il Volontario e l'attività di volontariato.

**BILANCIO DELLE COMPETENZE (2 ore, dodicesimo mese)**

Nell'ultimo incontro individuale il volontario sarà guidato in un percorso di AUTO-VALUTAZIONE delle competenze acquisite. Il tutor non si pone assolutamente come giudice ma esclusivamente come guida alla riflessione. Si aiuterà ogni volontario ad analizzare eventuali gap e ad individuare le migliori soluzioni per colmarli. Dal modulo individuale ci si aspetta di mettere a punto un progetto formativo o professionale, mediante la definizione di tappe intermedie necessarie per arrivare al punto di arrivo. Per ogni milestone verrà definita una tempistica, tenendo in considerazione le risorse a propria disposizione, eventuali fattori di rischio, nonché punti di forza e di debolezza personali. Una volta terminata la riflessione, il tutor avvierà una discussione per confrontare le abilità e le conoscenze possedute all'avvio del servizio e l'attuale stato di consolidamento o nuova acquisizione. L'incontro terminerà con la valutazione della spendibilità e trasferibilità in ulteriori contesti lavorativi del pacchetto di competenze acquisite.

Parallelamente verranno realizzati i moduli di tutoraggio collettivi che verranno organizzati secondo il seguente schema. I moduli seguiranno le attività obbligatorie previste dall'Avviso :

**MODULO 1: Conoscenza e accoglienza (2 ore, settimo mese)**

Nel primo modulo verranno illustrati i moduli, gli obiettivi e i risultati del percorso di tutoraggio. Ci sarà un momento di presentazione dei giovani con la raccolta delle principali esperienze formali ed informali che hanno vissuto nella propria vita. È in questo modulo che i ragazzi verranno introdotti ad un percorso auto valutativo in chiave Swot: verrà chiesto loro di descrivere la loro situazione attuale "di partenza" ed il loro punto di arrivo e come intendono raggiungerlo. La riflessione verrà guidata dal coach il quale si soffermerà principalmente sui punti di forza di ogni volontario e sui punti di debolezza sui quali è necessaria una riflessione ulteriore.

**MODULO 2: Il servizio civile (4 ore, settimo mese)**

Nel secondo modulo i giovani volontari verranno guidati in un percorso di auto-valutazione circa l'esperienza del servizio civile. Mediante l'ausilio di schede, questionari e attività di educazione non formale, verrà valutata

l'esperienza di servizio civile e verranno analizzate le competenze apprese ed implementate durante l'esperienza vissuta.

**MODULO 3: Orientamento e Ricerca opportunità (6 ora, settimo mese)**

Il modulo 3 si compone di tre differenti momenti:

- il primo consiste nella conoscenza dei tools esistenti utili alla messa in chiaro delle competenze acquisite: YouthPass e Europass. Verranno illustrati i siti web di riferimento e le linee guida per la compilazione.
- il secondo momento è rappresentato dalla compilazione guidata del Curriculum Vitae mediante l'organizzazione di momenti laboratoriali in cui ogni volontario inizierà a creare il proprio CV in formato Europass.
- infine, i giovani volontari saranno orientati nell'inserimento pratico nel mondo del lavoro attraverso simulazioni di colloqui di lavoro, ricerca di annunci di lavoro su motori di ricerca e social network specifici. Verranno organizzati momenti di educazione non formale e di role playing.

**MODULO 4: SERVIZI AL LAVORO (8 ora, settimo mese)**

Verranno illustrati ai giovani volontari I servizi per il lavoro, i Centri per l'impiego, le funzionalità ed i servizi offerti per la ricerca di lavoro e i principali programmi disponibili a livello comunale, regionale, nazionale ed europeo nel campo delle Politiche.

Gli operatori volontari avranno l'opportunità di seguire un webinar sul tema "Orientamento al futuro: le competenze del XXI Secolo" in cui saranno affrontati gli scenari futuri in termini di opportunità e competenze richieste.