

Scheda elementi essenziali del progetto

Semi di Scienza: STEAM e biodiversità per le nuove generazioni

Settore e area di intervento

Educazione e promozione culturale, paesaggistica, ambientale, del turismo sostenibile e sociale e dello sport – Animazione culturale verso minori

Durata del progetto

12 mesi

Obiettivo del progetto

Rafforzare le iniziative educative di natura scientifica dedicate ai bambini in età scolare, valorizzando l'approccio STEAM per integrarlo in laboratori trasversali che stimolino sensibilità e comportamenti attivi verso la sostenibilità ecologica.

Il progetto mira a intensificare le esperienze scientifiche pensate per i minori in fase scolastica, utilizzando le discipline STEAM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arte, Matematica) come base per percorsi multidisciplinari incentrati sulla sostenibilità ambientale. L'intento è accrescere la comprensione di questi temi e incoraggiare azioni concrete, rendendo i giovani protagonisti consapevoli dell'impatto delle proprie scelte sul pianeta.

Coerentemente con la **linea 2** del Programma quadro del "Servizio Civile Ambientale per lo Sviluppo Sostenibile", il progetto contribuisce a diffondere la cultura della sostenibilità, avvicinando i bambini alle materie STEAM attraverso modalità play-based e creative. Agisce in particolare sull'ampliamento del pubblico delle attività museali e educative degli enti coinvolti, puntando sui più piccoli per costruire una sensibilità ecologica diffusa. A tal fine, si prevedono strategie mirate: campagne di comunicazione multicanale (social network e media tradizionali) per intercettare famiglie e scuole; lancio di una piattaforma online comunitaria per condividere eventi e risorse; alleanze con influencer e figure di riferimento per veicolare messaggi incisivi e coinvolgenti.

Quanto descritto si realizzerà attraverso 4 obiettivi specifici e relative azioni e attività:

Obiettivo specifico 1: Sviluppare interesse e abilità STEAM tramite focus sulla biodiversità

L'Italia sconta ancora ritardi nell'adozione diffusa delle STEAM, ostacolata da investimenti digitali insufficienti e inerzie culturali. Il progetto contrasta questa lacuna con spazi laboratoriali dedicati: uno per affinare competenze STEAM trasversali, un altro per esplorare la biodiversità nazionale e globale. L'accento è su esperienze immersive che fondano arte e scienza, stimolando creatività e scoperta del patrimonio naturale, per trasformare curiosità in maestria pratica. [Azione A: Campagne di sensibilizzazione e outreach]

Obiettivo specifico 2: Coltivare la sensibilità ecologica nei bambini con esperienze ludico-formative

Il secondo obiettivo punta a progettare laboratori interattivi e creativi sulla sostenibilità, adattati per età e interessi; strutturare itinerari didattici su misura, con giochi tematici che insegnino divertendo e punta all'integrazione con curricula scolastici, collaborazione con associazioni verdi del territorio, apporto di specialisti per contenuti innovativi. [Azione B: Laboratori STEAM e immersioni nella biodiversità]

Obiettivo specifico 3: Formare alla sostenibilità quotidiana con laboratori pratici e territoriali

In un contesto di crescenti esigenze ecologiche, educare i giovani al consumo responsabile e al riuso è prioritario. Si attiva un hub interattivo nei musei per esperimenti sulla sostenibilità, abbinato a una campagna anti-spreco e riciclo; sul campo, incontri nei parchi pubblici insegnano la cura del verde condiviso. Queste esperienze ludiche e partecipate equipaggiano i bambini con abitudini planet-friendly, radicate nella routine quotidiana.

[Azione C: Laboratori territoriali sulla sostenibilità]

Obiettivo specifico 4: Ampliare l'engagement comunitario con eventi inclusivi STEAM

Promuovere un coinvolgimento diffuso in scienza e cultura, legando comunità al territorio attraverso iniziative aperte a tutti: scuole, residenti e turisti scoprono STEAM e biodiversità in contesti non formali, esperienziali e accessibili. Si investirà, così, in comunicazione innovativa, governance sostenibile e reti stabili per reperire fondi e partnership durature, rispondendo alla domanda di eventi che uniscano apprendimento, dialogo e valorizzazione ambientale.

[Azione D: Eventi e networking culturale]

La transizione verso modelli sostenibili è essenziale per la tutela dell'ambiente e per la crescita di generazioni consapevoli e resilienti. Le attività progettuali contribuiscono al potenziamento delle competenze STEAM e favoriscono, attraverso approcci educativi esperienziali e partecipativi, lo sviluppo di capacità relazionali e di benessere educativo nei minori, radicando l'educazione alla sostenibilità come pilastro di un apprendimento attivo, inclusivo e condiviso.

Contestualmente, il progetto contribuisce al raggiungimento degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile, con particolare riferimento ai **target 4.7** e **13.3**, attraverso un insieme integrato di azioni educative, partecipative e culturali rivolte principalmente alle giovani generazioni, ma con ricadute positive anche su famiglie, scuole e comunità locali.

In riferimento al **target 4.7** dell'Agenda 2030, che mira a garantire entro il 2030 che tutti i discenti acquisiscano le conoscenze e competenze necessarie per promuovere lo sviluppo sostenibile, il progetto promuove attività educative ispirate ai principi della sostenibilità ambientale, della cittadinanza globale e dell'inclusione. Laboratori STEAM, percorsi esperienziali e iniziative ludico-didattiche integrano arte, scienza e ambiente per offrire un apprendimento trasformativo. La collaborazione con scuole e associazioni del territorio permette di diffondere questi approcci all'interno dei contesti formali e informali di apprendimento, contribuendo alla costruzione di una cultura orientata alla sostenibilità e alla partecipazione attiva.

Allo stesso tempo, il progetto risponde al **target 13.3**, che intende migliorare l'educazione, la sensibilizzazione e la capacità umana e istituzionale di mitigare il cambiamento climatico, adattarsi e ridurre gli impatti. Attraverso laboratori pratici dedicati al riciclo, alla gestione dei rifiuti, alla tutela del verde urbano e all'uso consapevole delle risorse, il progetto favorisce la consapevolezza ambientale fin dalla giovane età. Le attività digitali e le campagne di comunicazione, inclusi blog, forum e contenuti multimediali, rafforzano la capacità collettiva di comprendere le sfide climatiche e promuovere comportamenti sostenibili. Inoltre, la creazione di reti territoriali e la formazione di comunità educanti aumentano la resilienza sociale e istituzionale sul tema.

Ruolo ed attività degli operatori volontari

In ragione delle specifiche attività di progetto è possibile che esse si svolgano anche solo in parte fuori della sede di attuazione del progetto.

ATTIVITÀ CONDIVISE DA TUTTI GLI ENTI DI ACCOGLIENZA:
GRUPPO PLEIADI società cooperativa sociale
BIOSPHERA s.c.s.

AZIONE A: CAMPAGNE DI SENSIBILIZZAZIONE E OUTREACH

L'operatore volontario svolge un ruolo di sostegno nell'attuazione dell'Azione A prevista dal progetto, focalizzata sulla gestione della segreteria informativa, la sensibilizzazione e la diffusione delle informazioni relative alle attività museali e alle iniziative proposte. In particolare, gli operatori volontari partecipano alle riunioni di concertazione dedicate all'organizzazione delle attività e affiancheranno il personale qualificato dell'ente durante l'erogazione delle stesse. Partecipano alla creazione di contenuti innovativi in grado di coinvolgere istituzioni, scuole ed enti del terzo settore. Partecipano alla gestione dei calendari delle attività, coordinando gruppi e informazioni per gli eventi e i laboratori, anche a distanza. Collaborano alla preparazione di tutti i contenuti e materiali divulgativi necessari per la diffusione sui social media e attraverso vari canali informativi.

Attività A1: Facciamoci conoscere

(attività non svolta dalla sede codice 215587 di Gruppo Pleiadi Children's Museum Verona)

- Supporta nell'organizzazione dell'attività, inclusi gli aspetti logistici e temporali.
- Partecipa alla gestione del back office e della segreteria.
- Collabora alla comunicazione e coordinamento con altri soggetti coinvolti, come enti, associazioni e esperti di sostenibilità ambientale.
- Partecipa alla selezione degli esperti incaricati della strutturazione degli incontri interattivi nei musei.
- Partecipa alla creazione dei contenuti delle mostre interattive e sperimentali destinate ai minori (ambito ambientale).
- Supporta nell'ideazione e produzione di materiale divulgativo e pubblicitario, compresa la progettazione grafica e la stampa.
- Collabora alla pianificazione e organizzazione del calendario degli incontri.
- Partecipa alla selezione degli studenti da coinvolgere nell'attività.
- Partecipa alla effettiva realizzazione dell'attività

AZIONE B: LABORATORI STEAM E IMMERSIONI NELLA BIODIVERSITÀ

L'operatore volontario svolge un ruolo di supporto nell'attuazione dell'Azione B prevista dal progetto, focalizzata sulla creazione, ideazione e promozione di due laboratori: uno mirato a potenziare le competenze STEAM e l'altro incentrato sulla biodiversità. Nello specifico, le attività coinvolgono gli operatori volontari nella partecipazione alle riunioni di concertazione dedicate all'organizzazione delle attività. Essi collaboreranno con il personale qualificato dell'ente ospitante durante lo svolgimento delle attività, fornendo un supporto.

L'operatore volontario si occupa dei laboratori con un approccio orientato alla ricerca, affiancando il personale qualificato nella creazione e preparazione dei laboratori stessi. Collabora alla creazione e alla produzione di materiale divulgativo, rendendolo accessibile ai più giovani e valorizzando le attività proposte. Inoltre, l'operatore volontario collabora alla calendarizzazione, organizzazione e promozione dei laboratori durante le attività e gli eventi previsti.

Attività B1: STEAM Lab

- Supporta nell'organizzazione dell'attività
- Collabora al coordinamento e comunicazione con le scuole interessate.
- Partecipa alla collaborazione e coordinamento con altri soggetti coinvolti, come enti, associazioni ed esperti in materie steam.
- Partecipa alla selezione degli esperti incaricati della strutturazione dei laboratori per i minori.
- Preparazione dei contenuti dei laboratori, includendo materiali didattici e tematici.
- Supporta nell'organizzazione del materiale necessario per condurre gli esperimenti scientifici e creativi.
- Supporta nell'ideazione e creazione di materiale divulgativo e pubblicitario, compresa la progettazione grafica e la stampa.
- Collabora alla pianificazione e calendario dei laboratori sulle discipline steam e su materie tecnologiche (coding, robotica e making).
- Partecipa alla selezione degli studenti da coinvolgere nelle attività.
- Partecipa alla valutazione del livello di partenza degli studenti e suddivisione in gruppi omogenei.
- Supporta nell'effettiva realizzazione dei laboratori secondo la pianificazione stabilita.
- Collabora all'introduzione coding

Attività B2: Biodiversity Lab

- Supporta nell'organizzazione dell'attività
- Collabora al contatto e raccordo con le scuole interessate
- Collabora al contatto e raccordo con altri soggetti da coinvolgere (enti, associazioni, esperti di biodiversità)
- Supporta nell'ideazione di materiale divulgativo e pubblicitario (contenuti, grafica e stampa)
- Collabora alla calendarizzazione dei laboratori di biodiversità
- Supporta nell'individuazione degli studenti da coinvolgere
- Collabora alla realizzazione dei laboratori

AZIONE C: LABORATORI TERRITORIALI SULLA SOSTENIBILITÀ

L'operatore volontario svolge un ruolo di supporto nell'attuazione dell'Azione C prevista dal progetto di promozione interattiva alla sostenibilità ambientale, attraverso due principali iniziative: un laboratorio interattivo sul riciclo e percorsi laboratoriali negli spazi verdi. In particolare, gli operatori volontari partecipano alle riunioni di concertazione volte all'organizzazione delle attività e affiancano il personale qualificato dell'ente. Sono coinvolti nella creazione e nella conduzione dei laboratori con i bambini, occupandosi anche della loro effettiva realizzazione. L'operatore volontario supporta la promozione dei laboratori interattivi sul riciclo e i percorsi nei parchi, agendo sia come parte attiva nelle attività che come supporto organizzativo nella selezione degli esperti da coinvolgere. Collabora alla calendarizzazione degli eventi e della promozione di stili di vita sani e sostenibili, in linea con le esigenze e gli obiettivi dell'ente. L'ente Biosphaera, per la sua sede di Padova, introduce, inoltre, un'attività specificamente volta all'educazione alimentare intesa anche come lotta allo spreco alimentare.

Attività C1: riciclo creativo

(attività non svolta dalla sede codice 228303 Pleiadi Science Farmer - Vigonza)

- Supporta nell'organizzazione dell'attività
- Collabora al contatto e raccordo con le scuole interessate
- Collabora al contatto e raccordo con altri soggetti da coinvolgere (enti, associazioni, esperti di sostenibilità ambientale)
- Supporta nell'individuazione degli esperti a cui affidare la strutturazione dei laboratori per i bambini

- Partecipa alla predisposizione dei contenuti delle attività laboratoriali
- Supporta nell'ideazione di materiale divulgativo e pubblicitario (contenuti, grafica e stampa)
- Collabora alla calendarizzazione dei laboratori
- Supporta nell'individuazione degli studenti da coinvolgere
- Partecipa alla realizzazione dei laboratori

Attività C2: la città che educa

(attività non svolta dalla sede codice 228303 Pleiadi Science Farmer - Vigonza)

- Supporta nell'organizzazione dell'attività
- Collabora al contatto e raccordo con le scuole interessate
- Collabora al contatto e raccordo con altri soggetti da coinvolgere (enti, associazioni, esperti di sostenibilità ambientale)
- Supporta nell'individuazione degli esperti a cui affidare la strutturazione degli incontri negli spazi pubblici
- Collabora alla predisposizione dei contenuti degli incontri
- Supporta nell'ideazione di materiale divulgativo e pubblicitario (contenuti, grafica e stampa)
- Collabora alla calendarizzazione degli incontri
- Collabora alla pubblicizzazione delle attività online
- Collabora alla raccolta delle adesioni online per famiglie e bambini
- Supporta nell'individuazione dei partecipanti
- Collabora alla realizzazione degli incontri

**ATTIVITÀ C3 COMPLEMENTARE SVOLTA DA:
BIOSPHERA s.c.s. - sede di Padova codice 227122**

Attività C3: Educazione alimentare per un futuro sostenibile

- Affiancamento alla progettazione dei laboratori educativi sul tema alimentare
- Supporto nella produzione dei materiali didattici e divulgativi
- Supporta nell'organizzazione e calendarizzazione delle attività
- Collabora alla realizzazione dei laboratori esperienziali

**ATTIVITÀ CONDIVISE DA TUTTI GLI ENTI DI ACCOGLIENZA:
GRUPPO PLEIADI società cooperativa sociale
BIOSPHERA s.c.s.**

AZIONE D: EVENTI E NETWORKING CULTURALE

Il ruolo dell'operatore volontario sarà di supporto per l'attuazione dell'Azione D, attraverso due ambiti principali: il back office e la progettazione di eventi, nonché l'organizzazione di attività itineranti dei laboratori STEAM.

In particolare, le attività specifiche coinvolgono gli operatori volontari nella partecipazione alle riunioni di concertazione dedicate all'organizzazione delle attività. Gli operatori volontari collaborano con le risorse umane qualificate dell'ente, occupandosi della ricerca di finanziamenti e bandi, del monitoraggio delle attività, nonché della realizzazione e promozione degli eventi, tra cui quelle realizzate nelle strutture museali, festival, convegni e conferenze.

Gli operatori volontari hanno un ruolo attivo anche nelle attività laboratoriali STEAM sia all'interno che all'esterno della sede. Sono coinvolti nella creazione, ideazione e realizzazione di laboratori itineranti.

Attività D1: Un progetto per i nostri eventi!

(attività non svolta dalla sede codice 215587 di Gruppo Pleiadi Children's Museum Verona)

- Collabora alla gestione dell'ufficio dedicato al monitoraggio, ricerca bandi e progettazione.
- Partecipa all'attività di back office per la gestione amministrativa e logistica degli eventi.
- Collabora alla fornitura di servizio di help desk per supportare le esigenze dei partecipanti agli eventi.
- Collabora alla costituzione di gruppi di lavoro per la pianificazione e l'organizzazione degli eventi.
- Partecipa alla ricerca di opportunità e possibilità di finanziamento.
- Collabora alla creazione di una rete sul territorio, coinvolgendo gli stakeholder pertinenti.
- Partecipa alla realizzazione di eventi culturali e festival.

Attività D2: In giro con le STEAM

(attività non svolta dalla sede codice 228303 Pleiadi Science Farmer - Vigonza)

- Collabora alla Costituzione di gruppi di destinatari per gli eventi.
- Partecipa alla Raccolta della partecipazione degli utenti interessati.
- Collabora alla Pianificazione e calendarizzazione degli eventi.
- Collabora alla Formazione di un'équipe di rete per coordinare le attività.
- Partecipa alla Realizzazione di eventi STEAM itineranti.
- Supporta nell'organizzazione e conduzione di laboratori STEAM durante gli eventi.

Sedi di svolgimento

ENTE A CUI FA RIFERIMENTO LA SEDE	COD. SEDE	SEDE	COMUNE	PROV.	INDIRIZZO	VOL
GRUPPO PLEIADI società cooperativa sociale	215588	Museo della Chimica MU-CH	SETTIMO TORINESE	TO	Via Leinì 84	2
GRUPPO PLEIADI società cooperativa sociale	228303	Pleiadi - Science Farmer	VIGONZA	PD	VIA CAVOUR 52	1
GRUPPO PLEIADI società cooperativa sociale	215587	Children's Museum Verona	VERONA	VR	Via Santa Teresa 12	2
BIOSPHERA S.C.S.	227122	BIOSPHERA - SEDE OPERATIVA DI PADOVA	PADOVA	PD	PIAZZA DONATORE DI SANGUE 10	1
BIOSPHERA S.C.S.	228568	BIOSPHERA - SEDE SCHIO	SCHIO	VI	VIA PARAISO 60	2

Posti disponibili, servizi offerti

Numero posti con vitto e alloggio:

0

Numero posti senza vitto e alloggio:

8

Numero posti con solo vitto:

0

Eventuali particolari condizioni ed obblighi di servizio ed aspetti organizzativi

- per poter svolgere le attività previste in questo progetto e/o per poter accedere alle sedi di attuazione del progetto presso l'ente di accoglienza potrebbe essere previsto l'obbligo di seguire le indicazioni disposte dall'ente stesso per tutto quanto concerne le misure igienico sanitarie da adottare e l'utilizzo di dispositivi di protezione individuale. Comunque sarà applicato tutto quanto stabilisce la normativa nazionale in materia vigente durante l'effettuazione del servizio
- osservanza della riservatezza dell'ente e della privacy di tutte le figure coinvolte nella realizzazione del progetto astenendosi dal divulgare dati o informazioni riservati di cui si sia venuto a conoscenza nel corso del servizio, in osservanza della normativa vigente in materia e di eventuali disposizioni specifiche dell'ente
- disponibilità alla fruizione dei giorni di permesso previsti in concomitanza della chiusura della sede di servizio per un periodo non superiore ad un terzo dei giorni di permesso previsti dal contratto (vedi voce 6 dell'allegato 3 - Indicazioni operative per la redazione del progetto da realizzarsi in Italia della Circolare del 31 gennaio 2023 recante "Disposizioni per la redazione e la presentazione dei programmi di intervento di servizio civile universale - Criteri e modalità di valutazione" coordinata con la Circolare del 26 gennaio 2024
- disponibilità ad effettuare il servizio al di fuori della sede entro il massimo di 60gg così come previsti dalle "Disposizioni concernenti la disciplina dei rapporti tra enti e operatori volontari del servizio civile universale"
- realizzazione (eventuale) delle attività previste dal progetto anche in giorni festivi e prefestivi, coerentemente con le necessità progettuali
- disponibilità a partecipare ad eventi o momenti di incontro e di confronto utili ai fini del progetto (eventualmente) nei giorni feriali o in giorni festivi e prefestivi
- disponibilità a partecipare ai momenti di incontro/confronto (eventualmente anche nei giorni festivi e prefestivi) organizzati dagli enti partner del progetto, dagli enti coprogettanti o da eventuali altri enti proponenti il progetto
- flessibilità oraria in caso di esigenze particolari di progetto
- partecipazione a momenti di formazione, tutoraggio, verifica e monitoraggio
- disponibilità ad utilizzare i veicoli messi a disposizione dell'Ente

Giorni di servizio settimanali degli operatori volontari:

5

Numero ore di servizio settimanali degli operatori volontari,
oppure, in alternativa, monte ore annuo:

25

Caratteristiche competenze acquisibili

Eventuali crediti formativi riconosciuti: NO

Eventuali tirocini riconosciuti: NO

Attestazione delle conoscenze acquisite in relazione alle attività svolte durante l'espletamento del servizio utili ai fini del curriculum vitae:

Agli operatori volontari verrà rilasciata un'attestazione che restituisce ai giovani una maggiore consapevolezza dell'esperienza e delle proprie capacità. L'attestato specifico, sottoscritto anche da FORM RETAIL SRL, sarà disponibile in forma cartacea o digitale, su richiesta dell'interessato, e nel rispetto delle indicazioni contenute nell'allegato n.6 "Riconoscimento e valorizzazione delle competenze" al Testo della Circolare del 31 gennaio 2023 recante "Disposizioni per la redazione e la presentazione dei programmi di intervento di servizio civile universale - Criteri e modalità di valutazione" coordinato con la Circolare del 26 gennaio 2024.

Descrizione dei criteri di selezione

Al seguente link si riporta un estratto del 'Sistema di Reclutamento e Selezione' accreditato:
https://serviziocivile.amesci.org/bandi/BANDO_AMBIENTALE_2026/documentazione/sistema_selezione.pdf

Formazione generale degli operatori volontari

L'organizzazione della formazione generale sarà determinata nei prossimi mesi in ragione della pianificazione logistica delle classi e la sua implementazione si terrà entro 180 giorni dalla data di avvio in servizio.

Formazione specifica degli operatori volontari

La sede di realizzazione della formazione specifica coincide con la sede di attuazione del progetto.

Durata:

71 ore

Titolo del programma di intervento cui fa capo il progetto

Green Revolution - Giovani in Azione

Obiettivo/i Agenda 2030 delle Nazioni Unite

- Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e un'opportunità di apprendimento per tutti
- Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi e sostenibili
- Garantire modelli sostenibili di produzione e di consumo
- Promuovere azioni, a tutti i livelli, per combattere il cambiamento climatico
- Proteggere, ripristinare e favorire un uso sostenibile dell'ecosistema terrestre

Ambito di azione del programma

Tutela e valorizzazione delle risorse naturali, della biodiversità, degli ecosistemi e degli animali attraverso modelli sostenibili di consumo e sviluppo

Svolgimento di un periodo di tutoraggio

TEMPI, MODALITÀ E ARTICOLAZIONE ORARIA DI REALIZZAZIONE

Da sempre attenta alla dimensione degli apprendimenti dei propri volontari, Amesci ha stipulato il 18 luglio 2018 un **Protocollo d'Intesa** con **ANPAL Servizi** per la valorizzazione delle competenze dei giovani in servizio civile. Nell'ambito di tale protocollo, ANPAL Servizi supporta Amesci nell'elaborazione dei seguenti aspetti di tutoraggio per l'ingresso nel mondo del lavoro:

1. conoscenza dei Centri per l'impiego e dei Servizi per il lavoro;
2. servizi (pubblici e privati) e canali di accesso al mercato del lavoro;
3. preparazione per sostenere i colloqui di lavoro;
4. utilizzo del web e dei social network in funzione della ricerca di lavoro.

Per valorizzare al meglio l'esperienza del Servizio Civile Universale, il percorso di orientamento al lavoro sarà svolto **durante gli ultimi 3 mesi di servizio.**

Tale percorso sarà articolato in **n. 6 moduli**:

- **n. 4** moduli collettivi sugli argomenti obbligatori proposti;
- **n. 1** modulo individuale;
- **n. 1** modulo collettivo di approfondimento relativo ai servizi per il lavoro.

L'insieme dei 6 moduli ha una durata di **27 ore complessive**. Nello specifico:

- modulo I: 4 ore
- modulo II: 5 ore
- modulo III: 5 ore
- modulo IV: 5 ore
- modulo V: 4 ore
- modulo VI: 4 ore

Nel dettaglio si segnala che parte delle ore previste saranno svolte anche on-line in modalità sincrona in percentuale inferiore al 50% del totale delle ore previste.

Il percorso di tutoraggio sarà strutturato attraverso laboratori collettivi in cui gli approfondimenti teorici si alterneranno a momenti pratici di confronto, brainstorming, analisi e messa in trasparenza degli apprendimenti e delle competenze.

Le attività collettive saranno organizzate in gruppi di massimo 30 unità.

Il tutoraggio individuale si configurerà, invece, come un orientamento specialistico in cui la verifica delle competenze possedute (in ingresso) e l'autovalutazione delle competenze maturate durante l'anno di servizio civile (in uscita) consentiranno all'Operatore Volontario di cimentarsi nella costruzione di un progetto professionale finalizzato ad un futuro inserimento lavorativo.

ATTIVITÀ OBBLIGATORIE

Presentazione e prima autovalutazione

Modulo dedicato alla costruzione del gruppo di lavoro, centrato a creare uno spazio di conoscenza attiva dell'area professionale dell'occupabilità e sperimentare i dispositivi e gli strumenti dedicati ai giovani.

Il modulo è così articolato:

1. Accoglienza ed informazioni sul percorso
2. Presentazione dei partecipanti
3. Raccolta delle esperienze, personali e professionali, pregresse al servizio civile
4. Autovalutazione (strumenti AVO e BdC)

Questionario AVO

Il questionario AVO permette di rilevare il grado di occupabilità di un soggetto sulla base di alcune risorse personali di cui dispone, ovvero di conoscere il suo potenziale interno di occupabilità.

Questionario BdC

È un percorso guidato di auto-valutazione al termine del quale il giovane avrà la possibilità di visualizzare la propria personale "mappa" che gli consentirà di individuare i suoi "punti forti" e le sue criticità. È composto da una lista di affermazioni che orienteranno nell'effettuare l'auto-analisi delle proprie competenze trasversali.

Riconoscere e imparare a valorizzare le proprie competenze

Incontro di presentazione e accompagnamento alla restituzione dei profili AVO e BdC. I giovani, in gruppi da massimo 30 partecipanti, saranno coinvolti in una sessione online finalizzata alla restituzione dei profili in chiave quali/quantitativa con le altre variabili in riferimento alla storia curriculare del giovane sia alla lettura del contesto territoriale, dell'età, della residenza, etc., distribuendo infine un manuale per l'interpretazione dei dati personali.

Durante l'incontro si approfondirà la compilazione del CV che aiuti i giovani a mettere in evidenza le conoscenze, le abilità e le competenze più utili in funzione della specifica ricerca di lavoro.

La definizione del proprio progetto professionale: Laboratorio formativo

I giovani, in gruppi da massimo 30 partecipanti, saranno coinvolti in un percorso formativo sviluppato in 2 sessioni on-line della durata complessiva di 8 ore. Il flusso logico di ciascuna sessione segue tre principali

elementi quali l'autonomia, la responsabilità e la cittadinanza. ciascuno dei quali esplora tre diverse aree: l'area cognitiva, l'area relazionale e quella realizzativa.

Il laboratorio permetterà ai volontari di esplorare oltre all'area realizzativa (*definire un obiettivo professionale e costruire attorno a questo un progetto personale*) quella cognitiva (*recuperare e riconoscersi la possibilità di desiderare, di avere aspirazioni personali, sogni ed ambizioni*) e relazionale (*conoscere ed esplorare le forze in gioco, interne ed esterne: risorse, vincoli, competenze, capacità, limiti che facilitano o ostacolano la realizzazione di queste aspirazioni*) e attraverso il supporto di tutor saranno accompagnati in simulazioni e lavori di gruppo, stimolando la loro attiva partecipazione.

I Servizi per il Lavoro e la ricerca di lavoro

Modulo dedicato al funzionamento del Sistema dei Servizi per il Lavoro, dai Centri per l'impiego ai Servizi per il lavoro privati, e consentirà di illustrare ai volontari i principali servizi, i programmi nazionali e regionali, nonché l'accesso a tali programmi. Inoltre, il modulo comprende un focus su come si affronta un colloquio di lavoro.

La parte relativa ai colloqui di lavoro sarà condotta con simulazioni e giochi di ruolo, per facilitare l'espressività e aumentare la dimestichezza nel gestire una situazione di stress emotivo, proprio come quella del colloquio di lavoro nel quale il giovane ripone importanti aspettative.

L'esperienza del Servizio Civile Universale

Modulo individuale

Valutazione globale dell'esperienza di servizio civile e delle competenze acquisite attraverso la partecipazione alle attività di progetto, mediante:

1. Compilazione di:
 - a. schede di rilevazione
 - b. scheda descrittiva sintetica
2. Discussione guidata dal tutor

ATTIVITÀ OPZIONALI

Le Politiche Attive per il Lavoro (PAL) e le opportunità formative

Gli operatori volontari parteciperanno ad una sessione di approfondimento sugli aspetti legati alle politiche attive del lavoro nazionali ed internazionali e alle misure per l'occupazione previste dalla nuova Garanzia Giovani: gli strumenti, gli attori coinvolti, i partner, i benefici per i lavoratori e gli incentivi per le aziende, le opportunità formative offerte e le piattaforme web di riferimento per consentire agli operatori di accedere in maniera autonoma e consapevole alle varie misure previste.

L'approfondimento riguarderà, inoltre, gli ulteriori programmi di politiche giovanili che rivestono carattere formativo e, pertanto, utili a rafforzare le proprie competenze in ambienti e con metodologie non-formali, quali il programma Erasmus+, il Corpo Europeo di Solidarietà e le possibilità di scambi giovanili in ambito transazionale.

Al termine del percorso, gli Operatori Volontari saranno indirizzati presso i Centri per l'impiego competenti, o presso le Agenzie per il Lavoro presenti sul proprio territorio, per la presa in carico, i colloqui di accoglienza e la stipula del Patto di Servizio.