

SCHEDA SINTETICA DI PROGETTO E GRIGLIA DI VALUTAZIONE DEI CANDIDATI

Il progetto mira a offrire ai giovani operatori volontari occasioni di apprendimento non formale tramite la peer education e l'animazione socioeducativa. L'obiettivo è duplice: realizzare un progetto di utilità sociale e contribuire alla formazione civica, sociale, culturale dei giovani volontari, con azioni come

- **Laboratori di Peer Education:**
Organizzare laboratori periodici in cui i giovani volontari possono condividere conoscenze e competenze tra loro. Questi laboratori possono includere sessioni su temi specifici come le tecniche di comunicazione, la gestione delle emozioni o l'uso delle tecnologie digitali.
- **Progetti di animazione socioeducativa:**
Coinvolgere i volontari nella progettazione e realizzazione di attività di animazione socioeducativa per la comunità locale, come eventi culturali, workshop creativi, giochi di gruppo e attività ricreative. Queste attività non solo arricchiscono la comunità, ma permettono ai volontari di sviluppare capacità organizzative e relazionali.
- **Collaborazioni con il Terzo Settore e lo Sport:** Stabilire partnership con organizzazioni del terzo settore e dello sport per offrire ai volontari opportunità di apprendimento in contesti diversi. Ad esempio, i volontari potrebbero partecipare a progetti di volontariato in altre organizzazioni, ampliando così le loro esperienze e competenze.

Il progetto mira a coinvolgere i giovani volontari nel mondo del terzo settore e del volontariato, collaborando con gli enti locali attivi sul territorio. Questi enti riceveranno supporto digitale dai giovani, consentendo un arricchimento reciproco tramite uno scambio intergenerazionale. I giovani impareranno le metodologie e le esigenze specifiche del volontariato locale, mentre gli enti operanti potranno migliorare le loro competenze digitali.

Attraverso questo scambio, il progetto intende rafforzare le capacità degli enti del terzo settore e promuovere una maggiore consapevolezza e partecipazione tra i giovani. Il risultato sarà un miglioramento delle risorse digitali degli enti locali e una formazione pratica per i volontari, che potranno applicare le competenze acquisite in contesti reali. Inoltre, il progetto mira a creare una rete di collaborazione duratura tra giovani e organizzazioni, favorendo un volontariato più efficiente e innovativo. In questo modo, i giovani saranno più coinvolti nelle dinamiche del territorio e del volontariato, contribuendo attivamente al benessere della comunità e acquisendo preziose esperienze professionali e personali.

Il progetto non si limita a fornire supporto digitale, ma si estende anche all'educazione e alla sensibilizzazione dei giovani riguardo al ruolo cruciale del terzo settore. Questo approccio olistico permette ai giovani di sviluppare una comprensione approfondita delle sfide e delle opportunità legate al volontariato, preparandoli a diventare futuri leader e sostenitori delle cause sociali. La collaborazione con gli enti locali favorisce lo sviluppo di programmi e iniziative congiunte, creando sinergie che possono portare a soluzioni innovative e sostenibili per le problematiche sociali del territorio.

Un ulteriore obiettivo del progetto è quello di promuovere l'inclusione digitale, riducendo il divario tecnologico tra le generazioni e garantendo che tutti abbiano accesso alle risorse e alle competenze necessarie per partecipare attivamente alla società digitale. I giovani volontari, con la loro familiarità e competenza nel campo della tecnologia, giocano un ruolo fondamentale in questo processo, facilitando l'integrazione degli enti del terzo settore nelle piattaforme digitali e migliorando la loro capacità di comunicazione e gestione delle risorse.

CONTESTO TERRITORIALE

SCHEDA SINTETICA DI PROGETTO E GRIGLIA DI VALUTAZIONE DEI CANDIDATI

Il progetto si svolgerà nella Città di Rovigo, con l'obiettivo di educare le realtà del terzo settore e la terza età alla cittadinanza digitale. Il contesto offre un ambiente ideale per la promozione della solidarietà e dell'inclusione sociale. Le associazioni di promozione sociale presenti sono circa 1000 nel nostro territorio provinciale. Gli enti scelti in cooperazione sono realtà affermate nel territorio locale, con esperienza ultra decennale e che possono garantire una formazione di qualità sia dal punto di vista teorico e contenutistico sia di apprendimento attivo per i giovani volontari.

La Città di Rovigo rappresenta il luogo ideale per un progetto che mira a favorire l'inclusione digitale tra le fasce più anziane della popolazione e il terzo settore. L'ambiente è particolarmente favorevole alla creazione di legami solidali e alla promozione dell'integrazione sociale. Con circa 1000 associazioni di promozione sociale operanti sul territorio provinciale, il progetto si inserisce in un contesto ricco di risorse e opportunità per il volontariato e la partecipazione comunitaria.

Gli enti che partecipano al progetto sono selezionati per la loro consolidata presenza e reputazione nel territorio locale, avendo accumulato decenni di esperienza nel campo del volontariato. Questi enti sono in grado di offrire una formazione di alto livello, sia dal punto di vista teorico, con contenuti mirati, sia dal punto di vista pratico, attraverso l'apprendimento attivo e l'interazione diretta con i giovani volontari. I giovani avranno l'opportunità di imparare in un contesto dinamico e stimolante, mettendo in pratica le competenze digitali acquisite per sostenere il terzo settore e le realtà sportive.

PROGETTO E AMBITO DI INTERVENTO

Il progetto si concentra su attività di assistenza e servizio sociale, rivolte in particolare alla formazione digitale degli anziani e alla valorizzazione del ruolo delle organizzazioni dello sport e del terzo settore. I volontari saranno impegnati in attività di supporto e formazione, favorendo l'inclusione digitale e la partecipazione attiva alla vita comunitaria.

La proposta progettuale si concentra su due specifici ambiti di intervento: **Assistenza e servizio sociale e Promozione di attività educative e culturali**. L'obiettivo principale è quello di coinvolgere i giovani volontari nel mondo del terzo settore e del volontariato, collaborando con enti locali attivi sul territorio di Rovigo.

Ambito di intervento

- **Assistenza e servizio sociale:** I giovani volontari forniranno supporto agli enti del terzo settore e dello sport, aiutando a migliorare le competenze digitali e promuovendo l'inclusione digitale tra le fasce più anziane della popolazione.
- **Promozione di attività educative e culturali:** I volontari parteciperanno a programmi di sensibilizzazione e educazione sulla cittadinanza digitale, sviluppando una comprensione approfondita delle sfide e opportunità legate al volontariato e allo sport.

Ruolo degli Enti in cooperazione

- **Formazione teorica e pratica:** Gli enti locali, con la loro esperienza decennale, offriranno una formazione di qualità, sia dal punto di vista teorico sia pratico, ai giovani volontari.
- **Scambio intergenerazionale:** Gli enti in cooperazione promuoveranno uno scambio di competenze tra giovani e anziani, riducendo il divario digitale e migliorando la coesione sociale.
- **Supporto operativo e logistico:** Forniranno supporto operativo e logistico, garantendo l'efficienza delle attività e facilitando l'integrazione dei giovani volontari nelle piattaforme digitali.

Valore aggiunto del progetto

- **Miglioramento delle risorse digitali:** Attraverso il supporto dei giovani volontari, gli enti locali miglioreranno le loro risorse digitali e la capacità di comunicazione e gestione.

SCHEDA SINTETICA DI PROGETTO E GRIGLIA DI VALUTAZIONE DEI CANDIDATI

- **Creazione di una rete di collaborazione duratura:** Il progetto favorirà la creazione di una rete di collaborazione tra giovani e organizzazioni, rendendo il volontariato più efficiente e innovativo.
- **Formazione di futuri volontari e sportivi:** I giovani volontari acquisiranno competenze preziose che li prepareranno a diventare futuri leader e sostenitori delle cause sociali e sportive.

Estensione del progetto

Il progetto non solo favorirà l'inclusione digitale e la cittadinanza attiva tra le fasce più anziane e le realtà del terzo settore, ma rafforzerà anche il tessuto sociale della comunità, creando opportunità di collaborazione e crescita per tutti i soggetti coinvolti. L'inclusione digitale non si limiterà agli aspetti tecnici, ma comprenderà anche l'educazione dei giovani alle dinamiche del terzo settore e del volontariato, preparandoli a diventare protagonisti attivi delle comunità locali.

Collaborazione intergenerazionale

La collaborazione intergenerazionale sarà al centro del progetto, con i giovani che, grazie alla loro competenza in campo digitale, supporteranno gli enti locali, mentre gli enti offriranno una formazione sul campo. Questo scambio contribuirà a ridurre il divario digitale tra le generazioni, migliorando la coesione sociale e favorendo uno sviluppo sostenibile del territorio.

CRITERI DI SELEZIONE

Le informazioni riguardo alle valutazioni attribuite al candidato devono essere totalmente desumibili nel CV formato europeo allegato alla domanda di partecipazione.

TITOLI DI STUDIO E/O FORMAZIONE (Max 42 punti)		
Diploma di scuola secondaria di secondo grado	<ul style="list-style-type: none"> • Votazione compresa fra 60/100 e 65/100 punti 4 • Votazione compresa fra 66/100 e 70/100 punti 4,5 • Votazione compresa fra 71/100 e 75/100 punti 5 • Votazione compresa fra 76/100 e 80/100 punti 5,5 • Votazione compresa fra 81/100 e 85/100 punti 6 • Votazione compresa fra 86/100 e 90/100 punti 6,5 • Votazione compresa fra 91/100 e 95/100 punti 7 • Votazione compresa fra 96/100 e 100/100 punti 7,5 • Votazione pari a 100/100 con lode punti 8 	E' possibile dichiarare massimo 1 titolo ,
Laurea triennale, di primo livello o titoli equipollenti	<ul style="list-style-type: none"> • Votazione inferiore o uguale a 90/110 punti 5 • Votazione inferiore o uguale a 100/110 punti 6 • Votazione inferiore o uguale a 110/110 punti 7 • Votazione uguale a 110/110 con lode punti 8 	E' possibile dichiarare massimo 1 titolo , le cui informazioni devono essere totalmente desumibili nel CV formato europeo allegato alla presente.
Laurea magistrale, di secondo livello o titoli equipollenti	<ul style="list-style-type: none"> • Votazione inferiore o uguale a 90/110 punti 5 • Votazione inferiore o uguale a 100/110 punti 6 • Votazione inferiore o uguale a 110/110 punti 7 • Votazione uguale a 110/110 con lode punti 8 	E' possibile dichiarare massimo 1 titolo , le cui informazioni devono essere totalmente desumibili nel CV formato europeo allegato alla presente.

SCHEDA SINTETICA DI PROGETTO E GRIGLIA DI VALUTAZIONE DEI CANDIDATI

Certificazioni informatiche	ICDL, Microsoft, Cisco, ECDL, EIPASS, etc.	Per ogni titolo sarà attribuibile n. 1 punto fino ad un massimo di 4 punti.
Certificazioni linguistiche	Certificazioni linguistiche documentate di Livello B1 o superiore conseguite presso Enti o Istituti certificatori accreditati. Per ogni lingua sarà valutato un solo certificato. Massimo 2 lingue valutabili separatamente.	Per ogni titolo sarà attribuibile n. 1 punto fino ad un massimo di 4 punti.
Corsi di formazione	Corsi di formazione e/o aggiornamento sulle discipline informatiche, l'inclusione e la soluzione non violenta dei conflitti	Per ogni titolo sarà attribuibile n. 2,5 punti fino ad un massimo di 10 punti.
ESPERIENZE PROFESSIONALI (Max 28 punti)		
Esperienze lavorative nello stesso o analogo settore di intervento progettuale c/o ente proponente o qualsiasi altro ente (periodo massimo valutabile 12 mesi)		Per ogni mese o frazione superiore o uguale ai 15 giorni sarà attribuito 1 punto fino ad un massimo di 12 punti conseguibili.
Esperienze di volontariato nello stesso o analogo settore di intervento progettuale c/o ente proponente o qualsiasi altro ente (periodo massimo valutabile 12 mesi)		Per ogni mese o frazione superiore o uguale ai 15 giorni sarà attribuito 1 punto fino ad un massimo di 12 punti conseguibili.
Stage e/o tirocini nello stesso o analogo settore (superiori alle 50 ore)		Massimo 4 punti.
COLLOQUIO (Max 40 punti)		
Conoscenza del Servizio Civile Regionale e relativa condivisione delle sue finalità.		Max 5 punti
Grado motivazionale di approccio al progetto		Max 5 punti
Conoscenza dell'area di intervento in cui si sviluppa il progetto		Max 5 punti
Conoscenza dell'Ente proponente il progetto		Max 5 punti
Conoscenza e condivisione degli obiettivi progettuali e delle relative attività		Max 5 punti
Attitudine e idoneità allo svolgimento delle mansioni previste dal progetto		Max 5 punti
Doti umane, capacità relazionali ed eventuali particolari abilità in possesso dal candidato		Max 5 punti
Disponibilità e compatibilità rispetto ad eventuali obblighi o condizioni espresse dal progetto		Max 5 punti

In caso di parità di punteggio, sarà data la precedenza al candidato anagraficamente più giovane. In caso di ulteriore parità di punteggio e di età anagrafica, sarà data la precedenza in base alla data e all'ora di ricezione della candidatura a mezzo PEC.