

Allegato A – Servizio Civile Universale Italia

**SCHEDA ELEMENTI ESSENZIALI DEL PROGETTO ASSOCIATO AL PROGRAMMA DI
INTERVENTO DI SERVIZIO CIVILE UNIVERSALE – ITALIA - anno 2022**

LEGA NAZIONALE DELLE COOPERATIVE E MUTUE – Cod. ente SU00042

TITOLO DEL PROGETTO:

VITAMINE CULTURALI

SETTORE E AREA DI INTERVENTO:

**Settore: Educazione e promozione culturale, paesaggistica, ambientale, del turismo
sostenibile e sociale e dello sport**

Animazione di Comunità

DURATA DEL PROGETTO:

12 mesi

OBIETTIVO DEL PROGETTO:

Il progetto ha l'obiettivo di valorizzare in modo significativo i luoghi e le opportunità educative, ludiche, ricreative e culturali e, conseguentemente, nel favorire interventi con e per la cittadinanza. Nello specifico intende contribuire a promuovere e potenziare l'inclusione sociale, economica e politica, senza distinzione di sesso, etnia, disabilità, origine, religione e status economico, promuovendo interventi culturali ed educativi, soprattutto per le fasce giovani della popolazione, attraverso modalità di aggregazione, partecipazione attiva e nuovi linguaggi.

Questa sfida è raccolta dall'intero mondo cooperativo, dalle associazioni e dalle società che lo compongono, con la consapevolezza che, da punti di partenza non coincidenti ma vicini, territori separati ma confinanti, "saperi" espressi con modalità differenti ma affini, si possono percorrere strade che confluiscono e che raggiungono gli stessi traguardi e la stessa meta che è comune a tutti: potenziare l'inclusione, la coesione sociale e la qualità della vita, garantendo a tutti pari opportunità.

Le cooperative che hanno scelto di mettersi insieme per collaborare in questo progetto condividono, infatti, valori come l'interesse generale della comunità nei confronti della promozione umana e l'integrazione sociale dei cittadini, ispirandosi a principi di mutualità e solidarietà, sanciti dalla costituzione Italiana e dalle leggi di tutela sociale.

Operano per il miglioramento della qualità della vita dei gruppi sociali più deboli, basandosi sui grandi principi universali di Etica e Dignità con la volontà di trasformare le condizioni e i rapporti sociali in cui la persona fragile vive, promuovendo la dignità sociale.

La co-progettazione, da attuare nel progetto di SERVIZIO CIVILE UNIVERSALE diventa quindi una occasione concreta per:

- creare un circuito virtuoso, lavorare in rete favorendo la diffusione di buone pratiche e le relazioni fra le sedi che rappresentano la base della rete stessa, interagendo in un contesto territoriale omogeneo e pronto a sperimentare modalità operative innovative;
- incrementare la capacità della rete di rendere cooperativo le fasi di progettazione, realizzazione e monitoraggio del progetto attraverso momenti di scambio fra le figure coinvolte nel progetto di servizio civile;
- attuare un approccio di gestione organizzativa dei progetti basato sui processi per rendere possibile una visione d'insieme delle attività;
- generare cambiamento culturale centrato sulla partecipazione e collaborazione;
- valorizzare in modo significativo i luoghi e le opportunità educative, ludiche, ricreative e culturali come strumento di sviluppo locale attraverso progetti di animazione territoriale e la promozione di esperienze che mirano alla partecipazione attiva delle persone.
- inserire elementi innovativi nei servizi resi alla cittadinanza impiegando giovani che, per le loro caratteristiche (giovane età, forte motivazione etica e ideale) potranno introdurre elementi di creatività e originalità.

RUOLO ED ATTIVITÀ DEGLI OPERATORI VOLONTARI:

Gli Operatori Volontari del servizio civile che prenderanno parte al progetto avranno l'occasione di essere parte di processi volti allo sviluppo di relazioni di cittadinanza attiva, soprattutto in relazione alle giovani generazioni con particolare attenzione agli studenti. Un anno della propria vita, investito al servizio di un percorso formativo e professionale che possa metterli a confronto con un lavoro inusuale e straordinario come quello del promotore di iniziative culturali. Gli

Operatori Volontari opereranno in un contesto dinamico e partecipativo che li stimolerà nell'attivazione di azioni atte ad animare una fitta rete di rapporti interpersonali e di occasioni di scambio costruttive per tutte le parti coinvolte (operatori, tecnici, esperti, associazioni, enti profit e no profit). I Volontari collaboreranno attivamente con gli operatori per la crescita di un sistema regolato da una base di valori, obiettivi, metodologie, strategie, interamente condivisi ai fini della realizzazione di azioni a favore di tutte le fasce d'età affiancando quotidianamente gli operatori al fine di promuovere l'offerta culturale.

- o Cooperativa: Il Quadrifoglio società cooperativa sociale Community Hub "Lo Scalo"
Sede di attuazione: Il Quadrifoglio, Via Sette Martiri 51/a - Orvieto (Tr)

Lo Sc@lo è uno spazio polifunzionale di circa 170 mq., inserito nell'intervento di recupero di un immobile in disuso (ex albergo) ad Orvieto Scalo adibito ad ospitare la sede della cooperativa Il Quadrifoglio, e destinato a proporsi nella comunità locale come luogo di innovazione, inclusione ed animazione socio-culturale. In breve tempo si è affermato come polo di aggregazione con e per i giovani, cantiere di scambi intergenerazionali e interculturali e ambiente fertile alla creazione di reti utili alla progettazione di nuovi interventi sul territorio per le associazioni culturali e sociali e alle organizzazioni imprenditoriali locali.

Tra le attività che si segnalano per sintetizzare la varietà propositiva del community hub, viene evidenziata la compresenza di un bistrot ecosostenibile con prodotti a km 0, una vetrina delle economie rurali, civili e solidaristiche del territorio, una radio web e una postazione di comunicazione digitale, uno spazio per cineforum con proiezioni di videodocumentari tematici, la realizzazione di eventi culturali come seminari, workshop e presentazioni di libri, ma anche mostre d'arte, concerti dal vivo e laboratori creativi, ludici ed educativi. Il wi-fi a banda ultra larga dell'hub consente di lavorare in smart working e di effettuare, grazie ad un proiettore di ultima generazione, videoconferenze di alta qualità, inoltre lo spazio mostra la sua utilità comunitaria

offrendo percorsi formativi di alternanza scuola-lavoro e di inserimenti socio lavorativi per giovani e adulti svantaggiati, un servizio di portierato di quartiere e uno sportello per accompagnare le persone impegnate nella ricerca di un impiego.

La rete sociale composta da partner e sostenitori della Cooperativa Il Quadrifoglio continua costantemente a fornire spunti e suggestioni per sviluppare le attività de Lo Scalo.

o Cooperativa: Borgorete Soc. Coop. Sociale

Sedi di attuazione: 146286 CULT - COMMUNITY HAB VIA CARLO GOLDONI 8 - PERUGIA

La logica degli hub di comunità si basa sul riconoscimento del valore del tessuto urbano nello sviluppo del territorio, sia sul piano estetico che dal punto di vista culturale, economico e sociale.

L'obiettivo è interagire e collaborare, condividere conoscenze e cultura.

Rigenerazione, integrazione e innovazione sono le parole che rendono riconoscibile CULT è uno spazio ibrido, "gli spazi puri impazziscono" (Festival: Comunità del Cambiamento 2016).

CULT è uno spazio dedicato alla cultura, agli affari, ai giovani, è la piattaforma migliore da cui osservare la città. Coinvolgendo e unendo le giovani conoscenze di una città universitaria come Perugia, ci muoviamo per stimolare nuovi business e nuove risposte intelligenti per la città. CULT è un luogo dove l'aspetto artistico esprime la metafora della possibilità, dell'opportunità del fare insieme.

CULT vuol dire condivisione. Condivisione di idee grazie al supporto e per aiutare tutta la sua community, per questo si costruisce uno spazio di benessere dove tutti sono ben accolti e sono stimolati a portare il loro contributo. CULT è un laboratorio creativo, proprio in questa creatività si nasconde la sua generativa. Crea infatti un mix di attività e poi le organizza passando questo caos creativo che lo rende sempre fluido, sempre in eterno movimento.

CULT si distingue per la presenza in uno stesso spazio fisico di studenti universitari (e non solo) e professionisti operanti nei settori del sociale, ma anche della creatività, della cultura e dell'agricoltura. CULT è il primo luogo della città di Perugia in cui studenti e professionisti possono incontrarsi senza la pretesa di gli uni di essere incubati gli altri di incubare. È un luogo in cui il valore si genera dalla connessione di idee in cui i professionisti della creatività si cimentano nell'organizzare gite escursionistiche coinvolgendo studenti durante un aperitivo.

o Cooperativa: Anonima Impresa Sociale

Sedi di attuazione: Cinema PostModernissimo (Via del Carmine n.4 - Perugia); Cinema Metropolis (p.zza Carlo Marx - Umbertide)

Il Progetto attivato dall'Anonima Impresa Sociale Società Cooperativa nel cinema PostModernissimo e nel cinema Metropolis (sedi di attuazione), ha lo scopo di essere un punto di riferimento nella zona territoriale di tutto il Comune di Perugia e nell'area metropolitana ad esso limitrofa. Ciò porterà a realizzare il principale obiettivo dell'Anonima Impresa Sociale, che è quello di perseguire l'interesse generale della comunità e all'integrazione sociale dei cittadini attraverso la promozione culturale.

I Cinema PostModernissimo e Metropolis si distinguono per la loro particolarità della programmazione che offre ampio spazio al cinema d'autore, ai film d'essai, alle opere prime, ai documentari, ai film in lingua originale, al cinema italiano e anche a film che generalmente non si vedono nei circuiti commerciali.

Le proiezioni sono solitamente accompagnate da materiali critici di approfondimento, offerti gratuitamente agli spettatori. Inoltre, vengono stabilmente organizzati incontri con i registi, rassegne, retrospettive e proiezioni evento, oltre ad una particolare attività dedicata ai minori, il KinderKino, con tariffe e ambientazioni speciali dedicate ai giovani fino ai 14 anni di età. Da tempo impegnati nell'ingaggio del pubblico giovane, Anonima ha contribuito alla realizzazione della Schermitutti Card, un progetto condiviso con tutte le sale dei centri storici dell'Umbria e che dà la possibilità a tutti gli studenti delle scuole superiori della regione di partecipare, con tariffe agevolate, alle attività promosse da ciascuna sala.

I cinema in questione offrono un format innovativo che, partendo dalle criticità del mercato del cinema, è stato ideato per trasformare la sala cinematografica, comunemente intesa come "bigliettificio", in una vera e propria industria culturale. L'Anonima Impresa Sociale punta al cinema di qualità, allo spettacolo e alle arti visive in generale, ma più di tutto alla capacità di mettere al centro della propria iniziativa lo spettatore. Attraverso lo strumento dell'azionariato

diffuso si è posta l'obiettivo allargare la partecipazione e la condivisione del progetto in modo paritetico tra il fruitore e i promotori delle iniziative. Una partecipazione che in questi anni non si è limitata ad un mero concorso economico, ma che ha visto la nascita di spazi dedicati al confronto con l'intera comunità, avendo contribuito al coinvolgimento attivo della stessa comunità nella programmazione delle sale e nella progettazione degli eventi. La specifica attività GOODFELLAS si rivolge direttamente agli adolescenti e ai giovani di età compresa tra i 18 e i 25 anni, dando loro non solo un cinema dove poter essere spettatori, ma principalmente un cinema di comunità dove essere protagonisti nell'organizzazione di rassegne ed eventi cinematografici.

GOODFELLAS vuole consolidare, in maniera strutturale, una forma di sperimentazione partecipativa dei giovani studenti all'interno della realtà del PostModernissimo e del Metropolis, realtà che da sempre, grazie allo strumento dell'alternanza scuola lavoro e degli stage universitari, hanno tentato di inserire nel proprio staff studenti e giovani, grazie alla collaborazione dei quali, seppur per un periodo molto limitato, si è avviata una prima analisi dei bisogni dei coetanei dei partecipanti al fine di mettere in campo delle azioni ad essi mirate che portassero ad un incremento della partecipazione di questo specifico target.

Il PostModernissimo ed il Metropolis, infatti, oltre ad essere i cinema ideali dove poter assistere alla proiezione dei film più belli ed interessanti della stagione, sono anche la piazza cittadina ideale, una vera e propria agorà dove poter incontrare e conoscere persone con interessi comuni e professionisti del cinema, del mondo dello spettacolo e delle arti visive in generale. Gli spazi sono dedicati alla formazione, grazie all'organizzazione di masterclass e conferenze con i più importanti autori di cinema, scrittori, musicisti, artisti italiani ed internazionali. Vi si ritrovano attività cicliche di rassegne musicali, retrospettive, mostre d'arte, corsi di formazione sui mestieri del cinema e dello spettacolo realizzati in collaborazione con professionisti ed associazioni operanti nel settore. PostModernissimo e Metropolis sono il centro culturale dedicato alle arti visive che mancava alla regione Umbria: hanno "teatri" dedicati al cinema, concepiti come auditorium e pertanto disponibili ad ospitare eventi musicali, ha una hall e spazi di socialità ibridi e modulari che saranno, a seconda delle esigenze, galleria d'arte, centro espositivo, music hall, agorà culturale etc. I cinema in questione per loro stessa natura non pongono limiti alle collaborazioni in senso artistico e commerciale. Pensando al futuro delle arti creative, immaginano un luogo capace di trasformarsi a seconda delle esigenze, della domanda del pubblico e delle necessità dell'offerta proposta dall'organizzatore. PostModernissimo e Metropolis quindi si pongono in maniera trasversale rispetto allo spettro delle arti visive e si propone come nuovo motore di sviluppo culturale all'interno di un piano di riqualificazione urbana del centro storico della città di Perugia, attraverso il fare e vivere la cultura. Il raggiungimento di tali scopi sarà frutto anche delle collaborazioni che si attiveranno con le realtà del territorio che coadiuveranno le iniziative alle quali gli Operatori Volontari prenderanno parte.

o Cooperativa: Cooperativa Immaginazione

Sedi di attuazione: Cinéma Sala Pegasus, Piazza Giovanni Bovio, snc – Spoleto; Cinema Sala Frau – Vicolo San Filippo, 16

La Cooperativa Sociale Immaginazione, con la gestione delle sale Pegasus e Frau (sedi di attuazione del presente progetto) situate nel comune di Spoleto, ha avuto ed ha lo scopo di costruire un punto di riferimento per la zona territoriale limitrofa.

Le sale cinematografiche Pegasus e Frau, si distinguono per la loro programmazione, la quale offre ampio spazio al cinema d'autore, ai film d'essai, alle opere prime, ai documentari, ai film in Vost, al cinema italiano. Attività particolari come il progetto Nickelodeon e SchermiTutti, permettono di entrare in stretta collaborazione con le scuole del territorio, dando l'opportunità ai giovani di entrare a contatto con il mondo del cinema e di esserne loro stessi partecipi. Queste attività puntano inoltre a sensibilizzare i giovani verso temi particolari legati al mondo del sociale.

Le proiezioni verranno accompagnate da materiali critici di approfondimento, rassegne e proiezioni dedicate a minori con annesso attività ludico-creativi e film in lingua originale per facilitare anche l'accesso al cinema per gli stranieri.

Attraverso diversi supporti verranno messi a disposizione strumenti per interpretare e decodificare il film, dunque schede di approfondimento che collochino il film all'interno di un universo di riferimenti, supporti digitali che realizzino in presa diretta un collegamento, percorsi tematici che

realizzano un mosaico di input in grado di costruire un percorso di approfondimento, in cui lo spettatore sia immerso in una sorta di cineforum permanente e autogenerativo in un luogo in cui imparare da occasioni di crescita, di confronto, di dialogo. Lo spettatore si troverà protagonista di una forza centrifuga di punti di vista e sensibilità differenti ed in questo senso sarà fondamentale la volontà di poter intersecare le singole esperienze dei fruitori in uno scambio quanto più possibile intergenerazionale, dunque ricco e proficuo.

Il progetto includerà per la naturale configurazione dello spazio la possibilità di ospitare rappresentazioni teatrali e reading nell'ottica di un'offerta culturale che dia voce non solo ai diversi linguaggi artistici ma che possa ospitare le differenti iniziative del territorio in questa direzione. Nella convinzione che il cinema operi anche una funzione didattica fondamentale, sarà pensato un "cinema a misura di bambino" e la programmazione avrà un occhio di riguardo per tutti quei titoli che possano funzionare da avvicinamento del pubblico giovane e giovanissimo ad un linguaggio attivatore di nuovi ragionamenti. Verranno dunque costruite iniziative collaterali che rendono la visione del film un'esperienza insieme ludica e formativa e attivate collaborazioni con le scuole per i POF (piani offerta Formativa).

Strettamente connessa all'attività cinematografica potrà essere la realizzazione di un'attività seminariale che funzioni come laboratorio per il linguaggio filmico e che possa operare a diversi livelli di preparazione da parte di fasce di età diverse, a seconda degli argomenti trattati, degli incontri con i registi, delle tematiche legate alla disabilità, alle giovani generazioni, a tema di attualità.

Per ampliare i servizi offerti, rispondendo ad una domanda congenita alla nostra contemporaneità, lo spazio sarà dotato anche di una rete wi-fi libera a disposizione del pubblico della sala che non solo permetterà l'immediatezza dell'uso di contenuti che agiscano come sostegno all'approfondimento del discorso generato dalla programmazione, ma potrà garantire un accesso gratuito a chiunque per varie motivazioni sia escluso da questa possibilità.

Molta importanza verrà data alla filosofia del linguaggio umano e al sistema di comunicazione, infatti indaga le relazioni tra linguaggio, pensiero e realtà, studiando quindi il rapporto tra segno e significato e la capacità umana di usarli nella comunicazione.

In tale ottica verranno organizzati anche dei laboratori di narrazione il cui scopo sarà quello di attribuire un ruolo fondamentale al pensiero narrativo in virtù della funzione che esso riveste in termini di attribuzione e costruzione di un ordine significativo nel mondo delle esperienze. I laboratori utilizzeranno il resoconto del proprio vissuto per comprendere meglio se stessi e gli altri, il percorso di ascolto dell'altro da sé creerà un processo di riconoscimento e memoria. I ricordi spontanei ed emotivamente salienti, definiti "self defining memories" possono fornire informazioni importanti relative a schemi ed emozioni, temi ricorrenti e conflitti che caratterizzano la personalità del soggetto, qualsiasi età esso abbia. Quindi tutti i fruitori del progetto saranno stimolati a percepire come la narrazione tratta essenzialmente di avvenimenti e di questioni specifiche riguardanti il proprio sé.

o Cooperativa: Cooperativa Sociale Densa

Sedi di attuazione: COOPERATIVA SOCIALE DENSA SEDE OPERATIVA 209788

DENSA è una cooperativa con base a Perugia, in Umbria, la cui mission è produrre un cambiamento positivo portando l'Educazione al centro delle trasformazioni sociali, culturali ed economiche dei territori. Lo fa progettando percorsi educativi in ambito STEAM (Science, Technology, Engineering, Art & Mathematics) e di cittadinanza attiva che hanno l'obiettivo di contrastare varie forme di fragilità economica, educativa e sociale e promuovere l'inclusione intergenerazionale.

DENSA promuove modelli di apprendimento innovativi creando ponti tra ricerca educativa e sperimentazione in campo artistico e delle nuove tecnologie digitali utilizzando l'educazione non formale come mezzo di espressione ed equità sociale e culturale. La sede operativa sorge - volutamente - all'interno di uno spazio residenziale di edilizia pubblica gestito dall'Azienda Territoriale per l'Edilizia Residenziale - ATER nel quartiere di Ponte San Giovanni, ai margini di una zona periferica della città di Perugia, all'inizio di una zona industriale, adiacente ad alcuni degli eco-mostri tra i più invadenti dell'Umbria. Un perimetro dove immaginare e progettare opportunità formative e culturali rivolte a bambine, bambini, ragazze, ragazzi, adulti e anziani,

volte a promuovere processi partecipati di ricucitura del tessuto urbano attraverso i temi dell'arte e del digitale.

o Cooperativa: Il Poliedro società cooperativa sociale

Sede di attuazione: Pinacoteca Comunale - Via della Cannoniera 22/A - Città di Castello (Pg)

L'Area Cultura della cooperativa si avvale di soci in possesso di attestato di Operatore Intramuseale (Legge Regionale 35/90) con esperienza pluriennale nella gestione di spazi e strutture museali. L'obiettivo che si pone l'area cultura è quello di migliorare e valorizzare il sistema museale cittadino creando nuove opportunità di approccio alla conoscenza dei beni culturali. Le proposte, rivolte soprattutto ai giovani e agli studenti, nascono con l'intento di contrastare la povertà educativa e l'esclusione sociale. Per raggiungere tale l'obiettivo la strategia adottata dal settore cultura è principalmente quella di promuovere laboratori didattici finalizzati al coinvolgimento di scolaresche, da effettuarsi sia all'interno dei Musei sia direttamente all'interno delle scuole.

Di seguito elenchiamo le attività di cui si occupa l'Area Cultura:

1. gestione di spazi museali, con servizio di accoglienza al pubblico;
2. progettazione e realizzazione di attività ed eventi culturali e promozionali quali: concerti, conferenze, mostre, visite guidate alla città, performance, ed altre iniziative in grado di valorizzare il patrimonio artistico coinvolgendo una più ampia fascia di pubblico;
3. Servizio di visite guidate all'interno dei musei proponendo diversi itinerari e tematiche. Per valorizzare l'offerta culturale del territorio sono proposti percorsi di visita diversificata e mirata a soddisfare le più svariate esigenze. Particolare attenzione è rivolta ai più giovani che vengono avvicinati alle opere d'arte in modo divertente ed attivo. Segnaliamo alcuni percorsi che abbiamo sperimentato: itinerario medievale, itinerario rinascimentale e itinerario moderno; visite tematiche su: mitologia, simbologia, grottesche, strumenti musicali, affreschi e tecniche pittoriche;
4. visite didattico – culturali, rivolte a bambini e adulti, attraverso l'analisi e l'osservazione dei principali monumenti di Città di Castello e dell'Alta Valle del Tevere alla scorta di realtà storiche locali meno conosciute;
5. ideazione e realizzazione di materiale promozionale e divulgativo come depliant, locandine e piccole guide atti a promuovere l'offerta culturale e le iniziative proposte all'interno degli spazi museali. Questi materiali potranno essere utilizzati anche come supporti informativi sia dai cittadini che dai turisti in visita alla città;
6. progettazione, gestione e promozione tramite le piattaforme social ad oggi diventati indispensabili per il coinvolgimento dei giovani fruitori.

A Città di Castello Il Poliedro si occupa, in particolare, della gestione totale dei servizi museali della Pinacoteca comunale e del Museo delle Tradizioni Popolari; nonché dell'accoglienza e visite guidate presso la Rotonda Medievale e la Torre Civica.

All'interno dell'Area Cultura si è inoltre sviluppato un settore specializzato in:

- organizzazione di eventi rivolti a famiglie, residenti e turisti che hanno l'obiettivo di avvicinare più persone possibili alla conoscenza attiva del territorio. Fra questi spiccano le iniziative che vengono svolte nella Pinacoteca Comunale, volte a promuovere vari aspetti del museo; gli incontri organizzati presso il Museo delle Tradizioni Popolari di Garavelle, volti al recupero delle tradizioni cittadine.
- progettazione e realizzazione di laboratori di didattica museale e del territorio con il fine di creare una partecipazione attiva dei giovani, in particolare dei minori, per contrastare la dilagante povertà educativa e culturale. Le proposte, concepite come sostegno educativo alle scuole di ogni ordine e grado e come supporto per le famiglie, sono strutturate in vari percorsi per fornire un'educazione di qualità.

Negli schemi di seguito sono riportate:

- le presenze alle iniziative promozionali rivolte a famiglie, bambini, residenti e turisti;
- gli alunni che hanno partecipato alle attività didattiche proposte per la Pinacoteca Comunale per il Centro delle Tradizioni Popolari e nel territorio, registrate annualmente dalla cooperativa.

SEDI DI SVOLGIMENTO:

Denominazione Sede attuazione del progetto	Comune	Indirizzo	Cod. ident. Sede SCU	N. vol. per sede
IL QUADRIFOGLIO	ORVIETO	VIA SETTE MARTIRI 51/A	203022	2
CULT COMMUNITY Hab	Perugia	Via Carlo Goldoni 8	146286	1
ANONIMA IMPRESA SOCIALE SOC.COOP. CINEMA POSTMODERNISSIMO -	PERUGIA	VIA DEL CARMINE N.4	147513	3
ANONIMA IMPRESA SOCIALE SOC.COOP CINEMA METROPOLIS	UMBERTIDE	P.ZZA CARLO MARX 6	147515	2
Coop Immaginazione - Cinema Sala Pegasus	Spoletto	Piazza Giovanni Bovio, snc	146487	3
Coop Immaginazione - Cinema Sala Frau	Spoletto	Vicolo San Filippo, 16	146486	3
COOPERATIVA SOCIALE DENSA SEDE OPERATIVA	PERUGIA	STRADA DEI LOGGI 18	209788	1
IL POLIEDRO PINACOTECA COMUNALE	Città di Castello	Via della Cannoniera 22/A	146485	4

POSTI DISPONIBILI, SERVIZI OFFERTI:**numero posti previsti dal progetto: 19 POSTI**

- di cui n. 19 senza vitto e alloggio
- di cui n. 0 solo vitto
- di cui n. 0 con vitto e alloggio

EVENTUALI PARTICOLARI CONDIZIONI ED OBBLIGHI DI SERVIZIO ED ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Durante il periodo di formazione (generale e specifica) non potranno essere usufruiti giorni di permesso.

È necessario che gli operatori volontari in Servizio Civile possiedano buone doti interpersonali, senso di responsabilità nell'affrontare gli impegni previsti dal progetto e la capacità di adattarsi a situazioni molto diverse tra loro.

È richiesta inoltre:
puntualità;
flessibilità oraria

disponibilità alla frequenza di corsi e di seminari utili al progetto, anche al di fuori del territorio comunale;

Osservanza della riservatezza dell'ente e della privacy di tutte le figure coinvolte nella realizzazione del progetto (gli operatori volontari sono tenuti al pieno rispetto del "segreto d'ufficio" per le notizie di cui vengono a conoscenza nell'ambito delle attività del progetto). Le attività del progetto prevedono la possibilità di assegnare il volontario, per il periodo massimo previsto dalla normativa vigente di sessanta giorni, su sedi di servizio temporanee, per soggiorni, eventi culturali, manifestazioni, gite o uscite di vario genere nel territorio, etc. Tutte le sedi di attuazione indicate nel progetto prevedono la possibilità di utilizzare sedi temporanee di servizio secondo quanto indicato nell'elaborato progettuale e nel rispetto della normativa vigente.

numero giorni di servizio settimanali: 5 giorni a settimana

**orario: monte ore annuo di 1.145 ore da svolgere nei 12 mesi
(pari a 25 ore settimanali)**

CARATTERISTICHE DELLE COMPETENZE ACQUISIBILI:

Certificazione delle competenze in relazione alle attività svolte durante l'espletamento del progetto, rilasciate dall'ente
ARPAL UMBRIA

DESCRIZIONE DEI CRITERI DI SELEZIONE:

Valutazione dei titoli e delle esperienze lavorative e/o di volontariato in aree attinenti e non attinenti al progetto prescelto, per un **massimo di 35 punti complessivi**, così suddivisi:

Per i **titoli di studio** (si valuta solo il titolo più elevato) vengono assegnati:

- 10 punti per la Laurea specialistica (magistrale) attinente al progetto:
- 9 punti per la Laurea specialistica (magistrale) non attinente al progetto
- 8 punti per la Laurea triennale (di primo livello) attinente al progetto
- 7 punti per la Laurea triennale (di primo livello) non attinente al progetto
- 6 punti per il Diploma di scuola secondaria di II grado attinente al progetto
- 5 punti per il Diploma di scuola secondaria di II grado non attinente al progetto
- 4 punti per Qualifiche/Diplomi professionali attinenti al progetto (triennali/quadriennali)
- 3 punti per Qualifiche/Diplomi professionali non attinenti al progetto (triennali/quadriennali)
- 1 o 2 punti per assolvimento dell'obbligo di istruzione (biennio con certificati frequenza scolastica = 1 punto per ogni anno concluso. Max 2 punti assegnabili)
- 0.50 punti per Esame di Stato del primo ciclo di studio

Per **altra formazione** (il punteggio può essere cumulato per un **massimo di 6 punti**):

Tirocini/stage svolti (relativi a percorsi di studio NON ancora terminati. Max 2 punti assegnabili):

- 2 punti se attinenti al progetto
- 1 punto se non attinenti al progetto

Svolgimento del Servizio Civile (garanzia giovani e/o bandi sperimentali...)

- 3 punti. L'esperienza deve intendersi conclusa al momento della selezione e deve essere stata espletata nella sua interezza. In caso contrario il punteggio non sarà assegnato)

Per la valutazione delle **esperienze lavorative e/o di volontariato** (**massimo punteggio 15 punti**):

- nelle aree di intervento previste dal progetto viene assegnato 0.75 punti per ogni mese o frazione superiore a 15 giorni (fino ad **massimo di 9 punti** con un periodo massimo valutabile di 12 mesi).
- nelle aree di intervento differenti da quelle indicate dal progetto vengono assegnati 0,5 punti per ogni mese o frazione superiore a 15 giorni (fino ad un **massimo di 6 punti** con un periodo massimo valutabile di 12 mesi).

N.B. *le esperienze lavorative e/o di volontariato devono essere dichiarate con autocertificazione oppure documentate dal datore di lavoro e/o che ne attesti, in particolare, la tipologia e la durata. In assenza di documentazione/dichiarazione e/o di durata/tipologia (quest'ultima anche non chiaramente rilevabile) il punteggio non sarà assegnato.*

Per il **colloquio** viene assegnato un punteggio complessivo di massimo **65 punti**. Qualora il candidato non raggiunga la soglia minima di 36/65 sarà considerato non idoneo al Servizio Civile Universale, indipendentemente dal punteggio titoli e/o esperienze lavorative, altra formazione raggiunti.

Nello specifico, in relazione al colloquio, saranno valutate:

- le conoscenze riguardanti il Servizio Civile, la conoscenza dei principi della cooperazione e dell'ente Legacoop, la rilevanza del percorso formativo e lavorativo sotto il profilo qualitativo e agli interessi generali del candidato, la conoscenza del mondo dell'associazionismo con conseguente bagaglio esperienziale nel campo del sociale, nonché in interventi rivolti alla comunità locale.

In questa prima parte del colloquio vengono assegnati fino ad un **massimo di 20 punti**;

- la conoscenza del progetto scelto, le motivazioni generali che hanno spinto il candidato alla scelta del progetto, la disponibilità verso le modalità di attuazione riguardanti il progetto, nonché le caratteristiche comunicative e relazionali del candidato e capacità di autovalutazione.

Nella seconda parte del colloquio vengono assegnati fino ad un **massimo di 45 punti**

FORMAZIONE GENERALE DEGLI OPERATORI VOLONTARI:

La formazione generale in presenza sarà svolta presso Legacoop Umbria – Str. S. Lucia, 8 – Perugia.

Modalità erogazione Formazione Generale:

Parte delle 34 ore di Formazione Generale degli operatori volontari sarà erogata dall'ente anche on line (sia in modalità sincrona che asincrona) per un totale massimo di 17 ore nel rispetto delle percentuali massime indicate nella Circolare del 25/01/2022

FORMAZIONE SPECIFICA DEGLI OPERATORI VOLONTARI:

Sedi di realizzazione:

Cooperativa Sociale Il Quadrifoglio: Sede Cooperativa Il Quadrifoglio, via sette martiri 51/A Orvieto (tr)
 Cooperativa Sociale Immaginazione: Sede Cooperativa Immaginazione – Via Flaminia, 3 P.zza Garibaldi. Spoleto
 Cinema Sala Pegasus piazza Bovio, Spoleto - Cinema Sala Frau vicolo S.Filippo n.16, Spoleto
 Cooperativa Sociale Il Poliedro: Pinacoteca Comunale, via della Cannoniera 22/A Città di Castello (PG)
 Cooperativa Sociale Borgorete: CULT – Community Hab – Via Carlo Goldoni, 8 Perugia.
 Sede amministrativa della Coop. Borgorete – Strada Ospedale San Francesco, 5, Collestrada - PG
 Cooperativa Sociale DENSA: Strada dei Loggi, 18/F - 06135 Perugia (PG)
 Anonima Impresa Sociale: PostModernissimo. Via del Carmine, 4 06122 Perugia.
 Cinema Metropolis. Piazza Carlo Marx 06019 Umbertide (PG)

Tecniche e metodologie

La formazione specifica prevista per gli operatori volontari del Servizio Civile è organizzata in diversi moduli formativi che riguardano argomenti inerenti all'organizzazione del lavoro, la comunicazione ed argomenti specifici che contribuiscano ad arricchire il bagaglio di conoscenze degli operatori volontari e li aiutino ad integrarsi

nell'ambito dei servizi in maniera appropriata. La formazione viene svolta utilizzando nel setting formativo, diverse tecniche e metodologie didattiche innovative, sperimentate e acquisite all'interno di percorsi formativi e di aggiornamento periodico dei formatori accreditati, nonché le metodologie e le tecniche individuate dal Dipartimento in base alle Linee guida per la Formazione.

Per conseguire gli obiettivi formativi verranno privilegiate le metodologie didattiche attive che favoriscano la partecipazione dei giovani, basate sul presupposto che l'apprendimento effettivo sia soprattutto apprendimento dall'esperienza.

Le metodologie utilizzate saranno:

- Lezione partecipata – consente di trasmettere elementi conoscitivi e di omogeneizzare le disparità di conoscenze teoriche;
 - Lezione frontale – finalizzata alla trasmissione diretta delle informazioni di base;
- Il lavoro di gruppo – permette di suddividere in sottogruppi, di operare in autonomia su aspetti che prevedono la partecipazione attiva dei partecipanti, lo scambio delle reciproche conoscenze ed esperienze, fa crescere l'autostima e la consapevolezza delle proprie capacità, stimola e crea lo "spirito di gruppo";
- Learning by doing – apprendere attraverso l'esecuzione dei compiti così come si presentano in una giornata di servizio. Si tratta di Role Playing individuale in cui si simulano in modo realistico una serie di problemi decisionali ed operativi;
- Training on the job: fare formazione in affiancamento con una persona esperta è un'esperienza di apprendimento tra le più efficaci. Si impara vedendo fare ma soprattutto provando e emettendo in pratica. Viene utilizzata in particolare rispetto ai moduli che prevedono la trattazione delle tecniche operative per la realizzazione dei laboratori.

Modulo 1 – Presentazione del SCU e accoglienza

Durata del modulo: 6 ore

Modulo 2 – Sicurezza nei luoghi di lavoro
--

Durata del modulo: 8 ore

Modulo 3 – la comunicazione

Durata del modulo: 8 ore

Modulo 4 – CULTURA DEL TERRITORIO
--

Durata del modulo: 10 ore

Modulo 5 - IDEAZIONE E GESTIONE DI LABORATORI EDUCATIVI/CULTURALI
--

Durata del modulo: 20 ore

Modulo 6 - PROMOZIONE E DIVULGAZIONE

Durata del modulo: 12 ore

Modulo 7 - VISITA ALLE STRUTTURE

Durata del modulo: 8 ore

TITOLO DEL PROGRAMMA DI INTERVENTO CUI FA CAPO IL PROGETTO:
--

UMBRIA=INCLUSIONE=FUTURO

OBIETTIVO AGENDA 2030 DELLE NAZIONI UNITE:

Obiettivo 10: Ridurre le disuguaglianze all'interno e fra le Nazioni

AMBITO DI AZIONE DEL PROGRAMMA:

Ambito C - Sostegno, inclusione e partecipazione delle persone fragili nella vita sociale e culturale del Paese

PARTECIPAZIONE DI GIOVANI CON MINORI OPPORTUNITA':

MISURA NON ATTIVA

SVOLGIMENTO DI UN PERIODO DI SERVIZIO IN UNO DEI PAESI MEMBRI DELL'U.E. O IN UN TERRITORIO TRANSFRONTALIERO

MISURA NON ATTIVA

SVOLGIMENTO DI UN PERIODO DI TUTORAGGIO OPPORTUNITA'

Durata del tutoraggio **ULTIMI TRE MESI DI SERVIZIO CIVILE** per un totale complessivo di 22 ore.

Il percorso prevede l'alternanza di incontri collettivi e individuali. In particolare:

le sessioni di gruppo sono finalizzate all'acquisizione di skills e conoscenze indispensabili per facilitare l'acquisizione della certificazione delle competenze, l'accesso al mercato del lavoro, all'esplorazione in gruppo dello scenario di riferimento e al confronto sociale;

i colloqui individuali sono finalizzati all'approfondimento e alla personalizzazione del percorso anche in riferimento alle competenze chiave apprese e implementate durante il progetto di SCU ed il sistema di individuazione/validazione/certificazione delle competenze in base a tutti i dispositivi che saranno operativi nel periodo di realizzazione delle attività progettuali, se fattibili con l'attuazione delle normative regionali di riferimento. Parte delle ore di tutoraggio potranno essere svolte anche attraverso la modalità on line nel rispetto del 50% del totale delle ore precedentemente indicate.

Le attività obbligatorie di tutoraggio avranno i seguenti obiettivi:

- Promuovere e rafforzare la conoscenza di sé stessi, del proprio bagaglio di risorse personali e professionali;
- Stimolare il self-empowerment e l'attivazione personale (autoefficacia, strategie di coping, problem solving, ecc.)
- Migliorare le conoscenze degli operatori volontari sul mercato del lavoro territoriale, supportando l'acquisizione di opportune chiavi di lettura del contesto e sulle tecniche di ricerca attiva
- Migliorare la capacità degli operatori volontari in servizio civile di comunicazione con i servizi di orientamento, formazione e lavoro offerti a livello territoriale
- Potenziare negli operatori volontari le capacità di self-marketing e di utilizzo degli strumenti di autopromozione e di autoimprenditorialità;
- Supportare i volontari per agevolare l'acquisizione della certificazione delle competenze che ne aumenterà la spendibilità nel mondo del lavoro
- Facilitare l'accesso al mercato del lavoro, la ricerca attiva del lavoro nel web o con metodi tradizionali.