

AVVISO PER IL FINANZIAMENTO DI INIZIATIVE E PROGETTI DI RILEVANZA LOCALE AI SENSI DEGLI ARTT. 72 E 73 DEL DECRETO LEGISLATIVO 3 LUGLIO 2017, N. 117

MODELLO C

SCHEDA DI PROGETTO

(Carattere: Tahoma – Dimensione carattere: 10)

1a.– Titolo

Solidarietà_Educativ@

1b - Durata

(Indicare la durata in..... mesi. (Massimo 15 mesi, a pena di esclusione)

12 mesi

2 - Obiettivo generale

Indicare l'obiettivo generale (preferibilmente da 1 a 3) prescelto fra i 12 (dodici) indicati all'art. 3 dell'Avviso e riportati nell'Allegato 1

1. Porre fine ad ogni forma di povertà;
4. Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento permanente per tutti.

3 – Aree prioritarie di intervento

Devono essere indicate le aree prioritarie di intervento fra quelle relative all'obiettivo generale prescelto (Cfr. Allegato 1 dell'Avviso)

Letto il D.M. n. 44 del 12 marzo 2020 del Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali:

- Obiettivo scelto: 1 (Porre fine ad ogni forma di povertà);

Aree prioritarie di intervento:

e) realizzare azioni di responsabilizzazione e di coinvolgimento attivo dei beneficiari finali (welfare generativo), al fine di aumentare il rendimento degli interventi attuati a beneficio dell'intera comunità;
g) contrastare condizioni di fragilità e di svantaggio della persona al fine di intervenire sui fenomeni di marginalità e di esclusione sociale.

- Obiettivo scelto: 4 (Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento permanente per tutti);

Area prioritaria di intervento:

c) promozione e sviluppo dell'integrazione sociale e dell'educazione inclusiva.

4- Linee di attività

Attività di interesse generale, in coerenza con gli statuti dell'ente proponente

Dal nostro statuto (consultabile sul sito web www.salviamocampana.it), adeguato al Codice del Terzo Settore e registrato il 28 ottobre 2020 presso l'Agenzia delle Entrate di Rossano:

a) interventi e servizi sociali ai sensi dell'articolo 1, commi 1 e 2, della legge 8 novembre 2000, n. 328, e successive modificazioni, e interventi, servizi e prestazioni di cui alla legge 5 febbraio 1992, n. 104, e alla legge 22 giugno 2016, n. 112, e successive modificazioni;

d) educazione, istruzione e formazione professionale, ai sensi della legge 28 marzo 2003, n. 53, e successive modificazioni, nonché le attività culturali di interesse sociale con finalità educativa;

l) formazione extra-scolastica, finalizzata alla prevenzione della dispersione scolastica e al successo scolastico e formativo, alla prevenzione del bullismo e al contrasto della povertà educativa.

5 – Descrizione dell’iniziativa /progetto (Massimo due pagine)

Esporre sinteticamente:

5.1. *Ambito territoriale del progetto (indicare le regioni, province e comuni in cui si prevede in concreto la realizzazione delle attività)*

Il contesto territoriale dove si realizzerà il progetto **"Solidarietà_Educativ@"** è il Comune di Campana, provincia di Cosenza, Regione Calabria.

5.2. *Esigenze e bisogni individuati e rilevati a livello delle singole regioni/territori*

Dal monitoraggio della situazione sociale attuale e da un’attenta analisi dei bisogni effettuata dall’associazione nelle varie attività di volontariato già svolte, è emerso che il numero di poveri nel nostro territorio, Campana, è in continuo aumento, soprattutto a causa della pandemia da Covid-19 e della recente crisi energetica provocata dalla guerra in Ucraina "caro bollette" .

Nel corso degli ultimi mesi, infatti, intervistando i dipendenti dei Servizi Sociali del Comune, oltre al riscontro pratico tramite conoscenza diretta, è emerso come la pandemia ha provocato un aumento del numero di persone che vivono in condizioni di povertà, per molti addirittura assoluta non potendo permettersi i beni di prima necessità (generi alimentari, farmaci, vestiti, ecc.).

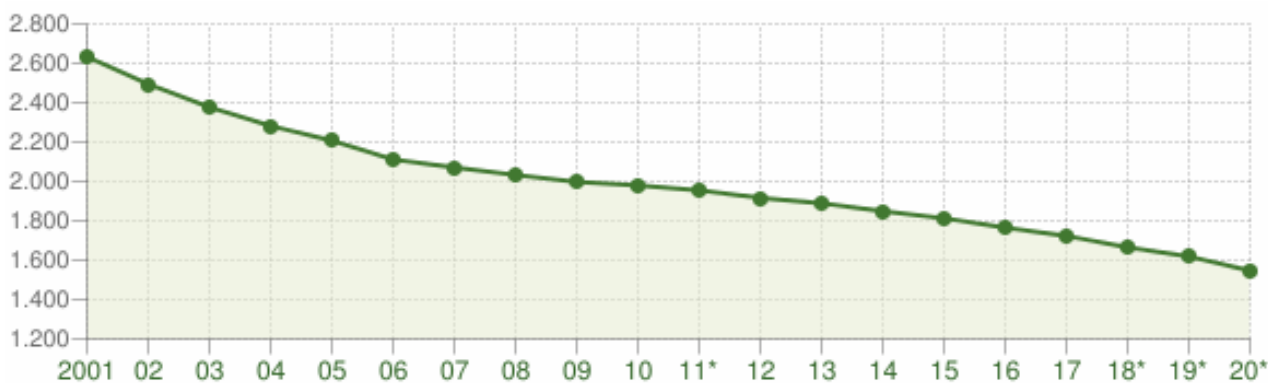
In questo scenario, a nostro avviso, è importante far capire che il diritto all'istruzione è una priorità che precede tutte le altre, poiché facilita l’abbattimento delle barriere del disagio sociale e permette di intraprendere attività e iniziative lavorative che possono dare ai giovani e non solo le risposte ai propri bisogni (lavoro, spazi adeguatamente attrezzati per mettersi in gioco concretizzando le proprie idee, conseguire certificazioni professionali, ecc.) anche vivendo in una piccola realtà difficile come la nostra, sfruttando le cosiddette "autostrade digitali".

Il progetto **"Solidarietà_Educativ@"** si occuperà, prioritariamente, di attenuare i fenomeni che generano povertà (es. mancanza di competenze professionali, "analfabetismo di ritorno", ecc.) cercando di attuare le cc.dd. "misure di accompagnamento", espressamente previste per gli "indigenti" dal Regolamento UE n. 223/2014, fornendo a questi ultimi un’opportunità di apprendimento con finalità inclusiva e culturale, facendo loro acquisire specifiche competenze professionali, soprattutto in ambito digitale, spendibili nel mondo del lavoro.

5.3. *Idea a fondamento della proposta progettuale, anche attraverso una breve ricostruzione di contesto e di realizzazione a livello regionale/locale*

Campana è una piccola realtà sociale interna, che conta una popolazione di appena 1546 abitanti (fonte ISTAT 31 dicembre 2020), ed è importante, a nostro avviso, partire dalle piccole realtà sociali, come la nostra, dove si deve cercare di costruire una reale ed efficiente tutela dell’ambiente contribuendo all’interesse generale del comprensorio. È situato ai piedi della Sila Greca in una zona prevalentemente montana e anche a causa di ciò ha subito negli ultimi anni il grave fenomeno dello spopolamento.

L’andamento demografico è in costante diminuzione (da oltre 20 anni), da come si evince dal grafico ISTAT:



Andamento della popolazione residente

COMUNE DI CAMPANA (CS) - Dati ISTAT al 31 dicembre di ogni anno - Elaborazione TUTTITALIA.IT

(*) post-censimento

Il nostro progetto tenta di porre un argine culturale a tale fenomeno, elevando il livello di conoscenza e competenza delle persone più fragili.

Lo spopolamento è provocato anche dalla carenza di servizi essenziali e dalla mancanza di opportunità lavorative, tutto ciò provoca la "fuga" dei giovani verso le regioni del Nord Italia e/o all'estero in cerca di nuove opportunità di vita.

Inoltre intendiamo combattere fenomeni di emarginazione sociale, disagio economico, povertà educativa e culturale: tutti fenomeni che riguardano il territorio di Campania, causati dallo spopolamento (carenza di lavoro, carenza di adeguate strutture socio-sanitarie, carenza di infrastrutture, di servizi adeguati, ecc.), e che generano forme di povertà.

L'economia del territorio si basa principalmente sull'agricoltura, settore che negli ultimi anni è stato colpito da fenomeni atmosferici avversi e non garantisce certezze e reddito. D'altro canto, si constata che lo sviluppo di un'economia basata sull'agricoltura ha provocato un'avversione verso la cultura e l'istruzione in genere, molto più frequente in passato ma ancora oggi molto diffusa. Essendo gli adulti spesso privi di un'adeguata preparazione scolastica, influenzano negativamente i più giovani che subiscono il fenomeno della dispersione scolastica.

Si fa presente che nel nostro comune oltre alla scuola dell'obbligo non esistono altre Agenzie educative pubbliche e/o private capaci di dare risposte dal punto di vista culturale.

Un progetto, che nel suo piccolo, con un gesto di solidarietà educativa, cercherà di rendere "visibili gli invisibili", contribuirà a dare risposte al disagio economico e alla precarietà sociale aggravati di recente dalla pandemia da Covid-19 fornendo alle famiglie non solo delle risposte ai bisogni immediati ma anche la possibilità di ri-creare ciò che la pandemia ha frammentato ossia legami, condivisione di esperienze, e scambio di aiuti nelle incombenze della vita quotidiana.

Oltre ai giovani si cerca, perciò, di dare delle risposte anche ai nuclei familiari nel loro insieme che già sosteniamo dal punto di vista alimentare, vedi punto 7, fornendo loro prodotti di prima necessità.

In conclusione l'obiettivo è la valorizzazione dei nuclei familiari indigenti, oltre ai giovani disoccupati, considerando questi come risorsa e soggetti attivi (inclusione sociale), ciò permetterà di dar vita a risposte più vicine ai problemi, più flessibili ed efficaci.

Lo scopo finale del progetto "**Solidarietà Educativ@**" è quello di attivare processi di formazione permanente per far acquisire ai destinatari le principali abilità di base (linguistiche, informatiche, digitali, progettuali-creative, ecc.) allo scopo di arginare tutte le forme di povertà non solo con il conseguimento di certificazioni di competenze professionali spendibili nel mondo del lavoro ma anche di stimolare nuove idee imprenditoriali e di contribuire ad elevare il loro livello culturale.

5.4. Metodologie

Indicare con una X la metodologia dell'intervento proposto, nella realizzazione di quanto indicato ai punti precedenti del paragrafo 5

A) Innovative rispetto:

al contesto territoriale

alla tipologia dell'intervento

alle attività dell'ente proponente (o partners o collaborazioni, se previste).

B) pilota e sperimentali, finalizzate alla messa a punto di modelli di intervento tali da poter essere trasferiti e/o utilizzati in altri contesti territoriali.

C) di innovazione sociale, ovvero attività, servizi e modelli che soddisfano bisogni sociali (in modo più efficace delle alternative esistenti) e che allo stesso tempo creano nuove relazioni e nuove collaborazioni accrescendo le possibilità di azione per le stesse comunità di riferimento.

Specificare le caratteristiche:

In sintesi "**Solidarietà Educativ@**" è un progetto altamente innovativo rispetto al contesto territoriale, infatti a Campania non esistono altre associazioni socio-culturali che si occupano di contrasto delle forme di povertà, proponendo percorsi formativi originali, utili e personalizzati.

Gli unici progetti di carattere formativo sono stati realizzati dalla nostra O.d.V., come ad esempio il progetto "*The Digit@l Bell*", finanziato dalla Regione Calabria (come riportato al punto 7).

Per raggiungere gli obiettivi verranno messi a disposizione dei destinatari tutti i nostri beni e attrezzature presenti nel laboratorio-atelier e le competenze acquisite in ambito informatico-linguistico, in aggiunta verrà selezionato personale qualificato nel settore socio-educativo-assistenziale oltre a professionalità non presenti.

Verrà così offerta agli utenti l'opportunità di superare le condizioni di disagio economico, sociale, culturale e attenuano il fenomeno dell'"analfabetismo funzionale".

6 - Risultati attesi (Massimo due pagine)

Con riferimento agli obiettivi descritti al precedente paragrafo, indicare:

1. *destinatari degli interventi (specificando tipologia, numero e fascia anagrafica, nonché modalità per la loro individuazione);*

| <i>Destinatari degli interventi (specificare)</i> | <i>Numero</i> | <i>Modalità di individuazione</i> |
|--|---------------|--|
| Giovani disoccupati (dai 18 ai 30 anni) | 10 | CPI, servizi sociali comunali e da precedenti screening: a cura degli operatori sociali. |
| Indigenti (con riferimento al Reg. UE n. 223/2014) – dai 30 ai 65 anni | 20 | Già censiti dalla nostra associazione |

2. *le ragioni per le quali le attività previste dovrebbero migliorarne la situazione;*

In un paesino come Campana (CS), colpito dal fenomeno dello spopolamento, dove si registra ogni anno un significativo calo demografico (come evidenziato sopra) con conseguente abbandono del territorio, perdita di posti di lavoro e servizi, il corretto possesso di abilità professionale è la base per poter riprogrammare adeguatamente il futuro e sovvertire l'attuale tendenza all'emigrazione e, comunque, porre fine a forme di povertà, soprattutto in coloro che decidono di resistere e restare.

Essendo il nostro un paese agricolo e, quindi, avverso alla cultura, ha bisogno di progetti formativi che mirino a garantire nuove competenze, nuovi stimoli imprenditoriali che portino all'abbassamento del tasso di disoccupazione locale e frenino, così, il fenomeno dello spopolamento e favorisca nel contempo la fuoriuscita da ogni forma di indigenza.

Il quadro drammatico presente si è ulteriormente aggravato in seguito alla pandemia da Covid-19, che ha accentuato il disagio psico-sociale (soprattutto provocato dalla mancanza di normali rapporti sociali) e accresciuto la povertà economica, a causa dell'endemica assenza di lavoro vero.

3. *risultati concreti (quantificare i dati inerenti a ciascuna azione da un punto di vista quali-quantitativo);*

L'art. 2, comma 11, del Regolamento UE n. 223/2014, recita: "le attività svolte in aggiunta alla distribuzione di prodotti alimentari e/o alla fornitura di assistenza materiale di base al fine di alleviare l'esclusione sociale e/o di affrontare le emergenze sociali in modo più cosciente e sostenibile", cc.dd. "misure di accompagnamento", cioè quelle attività, in aggiunta alla distribuzione di beni di prima necessità, che servono a favorire l'inclusione sociale degli indigenti, allo scopo di farli uscire dalla condizione di povertà assoluta in cui versano.

Il progetto, per buona parte, si occuperà proprio delle cc.dd. "misure di accompagnamento", nello specifico contiamo di formare n. 20 indigenti, sono tali in quanto rispettano i requisiti stabiliti dalla normativa, persone che vivono in condizioni di forte disagio e povertà assoluta in quanto non riescono a provvedere ai loro bisogni primari (cibo, vestiti, farmaci, ecc.).

Il sostegno alimentare, da solo, non è sufficiente a contrastare queste gravi forme di povertà, è necessario intervenire alla base del problema; con il progetto, difatti, contiamo di coinvolgere questi soggetti attivamente allo scopo di renderli partecipi alla vita sociale e politica del nostro paese, e nel contempo far loro acquisire specifiche competenze professionali spendibili nel mondo del lavoro, soprattutto in ambito informatico, tecnologico e linguistico.

Inoltre contiamo di individuare i cosiddetti "invisibili", cioè persone che vivono in condizioni di precarietà educativa-economico-sociale non censite dagli organi preposti (NEET e/o DROP-OUT), attraverso l'assunzione di personale qualificato (operatori sociali) che si farà carico di questa attività di "screening", stante anche la particolare carenza di personale dei servizi sociali del Comune e dell'intero ambito territoriale di Cariati (capofila). Una volta individuati saranno anch'essi inseriti in percorsi formativi professionali personalizzati allo scopo di farli uscire dalla condizione di precarietà in cui versano.

La nostra associazione possiede un moderno laboratorio tecnologico (ATELIER), creativo ed innovativo, dove potranno essere svolte attività come ad es.: elaborazione di suono e programmi video, creazione di siti web, editing immagine, creazione di piccoli lavori artistici (teatro, spot pubblicitari, gadget, e-book, storytelling, webcast, blog, ipertesti, ecc).

Tale spazio avrà come finalità quella di stimolare la creatività, far capire il concetto di "produttività", far nascere nuove idee imprenditoriali (necessarie per avviare start – up e nuove imprese) sfruttando le moderne tecnologie digitali. Inoltre l'atelier potrà essere utilizzato per la creazione di app digitali e/o software e/o archivi digitali (mappatura del centro storico e del territorio) sfruttando i contenuti del pensiero computazionale e le attrezzature digitali (Drone, Stampa 3D, Arduino, Foto e video camera, ecc). Con la realizzazione delle attività proposte, questi soggetti, oltre a ricevere un'adeguata preparazione, potranno ottenere competenze al fine di conseguire attestazioni professionali e certificazioni spendibili nel mondo del lavoro.

4. *possibili effetti moltiplicatori (descrivere le possibilità di riproducibilità e di sviluppo dell'attività di riferimento e/o nel suo complesso).*

L'iniziativa illustrata è perfettamente replicabile, per i seguenti motivi:

1) una volta censiti i cc.dd. "invisibili", cioè persone che vivono in condizioni di povertà non censite dagli organi preposti, questi saranno finalmente censiti: in questo modo sarà possibile, anche dopo la realizzazione del progetto, per la nostra associazione e per gli enti preposti, organizzare attività specifiche a loro dedicate cercando di farli uscire dalla forma di povertà, anche sociale, in cui versano; difatti l'associazione, come già specificato nel punto 7, svolge da svariati anni attività formative rivolte a persone che vivono in condizioni di disagio e di povertà focalizzando soprattutto l'attenzione sull'acquisizione delle competenze digitale. Sarà così possibile ricostruire nel nostro territorio una nuova forma di "welfare" più inclusivo, capace di prendere iniziative mirate e volte a combattere ogni forma di povertà;

2) per quanto riguarda gli indigenti, persone che ricevono in maniera continuativa o saltuaria i cc.dd. "pacchi alimentari" e che rispettano i requisiti di accesso dettate dal Regolamento UE n. 223/2014 e dalle norme Nazionali in materia, questi una volta inseriti in percorsi formativi personalizzati a loro dedicati si ci impegna a farli uscire dalla situazione di povertà assoluta in cui versano con la speranza che queste persone, una volta acquisite determinate competenze, possano entrare nel mercato del lavoro ed uscire dalla situazione di "analfabetismo funzionale" in cui, spesso, versano. Tutte queste situazioni di povertà, già presenti prima della pandemia, si sono particolarmente accentuate dopo l'emergenza e bisogna assolutamente intervenire non solo "aiutando materialmente" (attraverso la distribuzione di beni di prima necessità e/o con contributi economici), ma soprattutto cercando di organizzare attività formative e di supporto a favore di queste persone cercando, così, di risolvere il problema alla radice.

Così facendo, ovviamente, l'intero quadro economico del nostro territorio ne trarrà un enorme vantaggio, ottenendo persone qualificate e allo stesso tempo favorendo la nascita di nuove attività imprenditoriali.

In definitiva il settore su cui si ispira il progetto offre, di per sé, un'ottima replicabilità in quanto l'offerta formativa va modificata e rinnovata anno per anno alla luce dei continui cambiamenti della nostra società, che vede l'evoluzione e la nascita di nuovi mestieri soprattutto nel settore digitale.

7 – Attività (Massimo quattro pagine)

Indicare le attività da realizzare per il raggiungimento dei risultati attesi, specificando per ciascuna i contenuti, l'effettivo ambito territoriale, il collegamento con gli obiettivi specifici del progetto. Al fine di compilare il cronoprogramma di progetto utilizzare i seguenti codici numerici: **cod. "A"** per "Progettazione", **cod. "B"** per "Attività di promozione, informazione e sensibilizzazione", **cod. "C"** per "attività di Segreteria, Coordinamento e monitoraggio di progetto", **cod. "D"** per "Risorse direttamente impegnate nella gestione delle attività progettuali (es. docenti, tutor, esperti,...)". In caso di partenariato, descrivere il ruolo di ciascun partner, l'esperienza maturata nel settore di riferimento e la relativa partecipazione alla realizzazione delle azioni programmate.

Innanzitutto desideriamo brevemente tracciare le attività più salienti svolte dell'associazione di volontariato finalizzate a colmare alcuni vuoti esistenti nella comunità locale. L'associazione denominata "Comitato Salviamo Campana" nasce ufficialmente il 2007 allorché l'annuale rapporto dell'anno 2006 di Legautonomie Calabria riportava dati scientifici che dimostravano la scomparsa di sei Comuni calabresi nell'arco di trenta anni (calo demografico e carenza dei servizi) tra cui compariva anche il nome di Campana. La notizia veniva divulgata con diversi articoli sulla stampa locale e regionale dell'epoca e da qui la nascita di un comitato civico che ben presto si formalizzava in organizzazione di volontariato non lucrativa e di utilità sociale per cercare di approfondire, analizzare e cercare soluzioni alla problematica.

Tante le iniziative realizzate che hanno mirato a migliorare la qualità della vita degli abitanti di Campana, sensibilizzando i cittadini e le istituzioni preposte sulla difesa dei diritti e al miglioramento della qualità dei servizi.

Tra quelle più significative elenchiamo:

- **"Progetto ECDL"** - organizzazione di diversi corsi di formazione (rivolti a disoccupati, immigrati, diversabili, dropouts e studenti) finalizzati alla preparazione agli esami per la patente europea del computer. Il progetto ha coinvolto molti attori tra corsisti, soci-volontari e "studenti-tutor". La maggior parte dei corsisti ha conseguito la relativa certificazione ECDL presso un Test Center abilitato della zona;

- Progetti di Servizio Civile:

1. "Essere o Non Essere: *Terzetà_Viv@'*" - progetto di servizio civile nazionale per l'assistenza in una logica di invecchiamento attivo degli anziani campanesi (rendere gli anziani più partecipi alla vita sociale del paese). Prevede tra l'altro iniziative di alfabetizzazione informatica – digitale rivolte ad over 50enni (svolto nell'anno 2017-18);

2. "Campan@ Jones: alla ricerca dell'identità perduta" - progetto di servizio civile nazionale – garanzia giovani – volto alla riscoperta e divulgazione della cultura locale, antiche tradizioni, ricette tipiche, antichi usi e costumi, ecc. Campanese e suddiviso in tre fasi: riscoprire il nostro territorio, conservare la nostra cultura e tradizioni, divulgazione; tutto ciò con l'ausilio delle moderne tecnologie (svolto nell'anno 2018-19);

3. "La Second@_Opportunità: Lifelong Learning" - progetto di Servizio Civile Universale volto ad abbattere il fenomeno dell'abbandono scolastica e, inoltre, far acquisire specifiche competenze professionali e spendibili nel mondo del lavoro a chi in passato è stato vittima del fenomeno dell'abbandono scolastico. (svolto nell'anno 2019-20).

4. "Generazione di Fenomeni" - progetto di servizio civile universale in co-progettazione con il CSV di Cosenza nell'ambito del Programma "Generatività sociale" - per l'assistenza in una logica di invecchiamento attivo degli anziani campanesi (rendere gli anziani più partecipi alla vita sociale del paese). Prevede tra l'altro iniziative di alfabetizzazione informatica – digitale rivolte ad over 60enni (in fase di attuazione).

- **"The Digit@I Bell"**: progetto realizzato dalla nostra associazione, finanziato per buona parte dalla Regione Calabria e dal Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali, nell'ambito dell'"avviso pubblico per il finanziamento di iniziative e progetti di rilevanza locale ai sensi degli artt. 72 e 73 del decreto legislativo 3 luglio 2017, n. 117" - ideato nell'anno 2018 e realizzato dal 29/10/2019 al 31/05/2021 -, con "l'obiettivo di promuovere un'educazione di qualità, equa ed inclusiva ed opportunità di apprendimento per tutti" ha permesso di allestire un piccolo incubatore di idee, chiamato "atelier creativo", dotato di moderni strumenti informatici ed elettronici che hanno permesso di formare persone che vivono in condizioni di marginalità sociale e, quindi, contrastare forme di povertà educative e sociali.

Nell'atelier sono stati organizzati diversi corsi di formazione, nonostante la pandemia che ha rallentato (specie nella prima parte) e reso più difficoltosa la realizzazione pratica del progetto, che hanno permesso di formare n. 90 utenti (soprattutto persone che vivono in condizioni di disagio sociale) con: corsi di informatica di base, corsi di informatica avanzata (al fine di garantire ai destinatari competenze spendibili nel mondo del lavoro), corsi di preparazione di cultura generale (al fine di far conseguire un titolo di studio), ecc.

- **"Banco Alimentare"** - di recente la nostra associazione è stata accreditata come ente OpT (Organizzazione partner territoriale) insieme al Banco Alimentare della Calabria (ente principale OpC –

Organizzazione partner capofila), allo scopo di fornire beni di prima necessità agli indigenti (famiglie che versano in condizioni di povertà assoluta), in conformità del regolamento (UE) n. 223/2014 - Fondo di aiuti europei agli indigenti (FEAD).

Si fa presente che tutte le attività svolte dalla nostra associazione sono riportate, dettagliatamente, nel nostro sito web www.salviamocampana.it e nella nostra pagina facebook "Salviamo Campania OdV".

Il progetto si pone come obiettivo quello di combattere forme di povertà, soprattutto con riferimento a quelle che generano fenomeni di marginalità ed esclusione sociale, attraverso la realizzazione di specifici percorsi formativi personalizzati, in ambito informatico-digitale e linguistico, al fine di far acquisire competenze professionali spendibili nel mondo del lavoro.

Il primo mese di attività sarà dedicato alla **progettazione**: in particolare si cercherà di programmare nel concreto le successive fasi, coinvolgendo le professionalità presenti nell'associazione e cercando di tradurre nella pratica la presente proposta progettuale. Nel sito web della nostra associazione, www.salviamocampana.it, sarà creata una nuova sezione dedicata al progetto dove si pubblicheranno tutte le attività organizzate e dove si aprirà una procedura pubblica, aperta a tutti, volta ad individuare quelle che sono le figure professionali esterne da assumere ed inserire all'interno del progetto (docenti, tutor e operatori sociali), ovviamente il tutto con la massima trasparenza e seguendo criteri esclusivamente meritocratici.

Ogni candidato dovrà allegare il curriculum vitae, con dichiarazione di veridicità (ai sensi del DPR 445/2000) delle informazioni riportate, oltre che l'autorizzazione al trattamento dei dati personali, sottoscritta in ogni sua pagina e correlato di documento di riconoscimento in corso di validità, oltre che ad una "lettera di accompagnamento", redatta anche con modalità telematiche, dove il candidato dovrà specificare le proprie competenze ed esperienze acquisite e dove dovrà descrivere nel dettaglio le proprie motivazioni che lo spingono a candidarsi. Le candidature saranno tutte analizzate da una commissione, costituita da: progettista, legale rappresentante e soci direttamente coinvolti nelle attività, decidendo quali sono i candidati più meritevoli e con competenze ed esperienze idonee per essere coinvolti nel progetto.

Considerando che all'interno l'associazione ha gestito altri progetti con finalità simili a questo e che nell'associazione sono presenti diverse figure competenti in quest'ambito, l'intera fase di progettazione, in termini di risorse umane, sarà gestita da un socio con specifiche competenze per ricoprire tale ruolo.

A conclusione della fase di progettazione seguirà la fase di **"attività di segreteria, coordinamento e monitoraggio di progetto"**, che altro non è che la naturale prosecuzione della progettazione. Nella fase di coordinamento si daranno specifici compiti alle altre risorse umane e traducendo, così, dalla teoria alla pratica la presente proposta progettuale e cercando di rispettare le finalità istituzionali.

Nell'attività di segreteria si cercherà di dare supporto alle attività formative con la creazione della modulistica necessaria al corretto funzionamento delle attività formative (fogli presenze, calendario delle lezioni, pubblicazioni sul sito web: comunicazioni organizzative, programmi, schede dei corsi, appunti realizzati dai docenti, ecc.), ecc. Inoltre gli addetti alla segreteria dovranno procedere con la realizzazione della rendicontazione finale, cercando, soprattutto, di evidenziare i risultati raggiunti oltre che l'invio di documentazione richiesta dagli organismi preposti.

Inoltre, sempre nella fase di "attività di segreteria, coordinamento e monitoraggio di progetto", si occuperà anche del monitoraggio, come specificato al punto 10.

Tutte queste attività, in passato, sono state già svolte dai soci della nostra associazione, soprattutto con riferimento ai progetti "The Digit@I Bell", "ECDL", "Servizio Civile", ecc. (sopra meglio specificati), che hanno quindi maturato esperienza nella fase di segreteria, coordinamento e monitoraggio: quindi riteniamo che sia opportuno che questa delicata fase sia gestita da soci della nostra associazione con specifiche competenze per poter ricoprire tali ruoli.

Dopo la fase relativa alla progettazione, seguirà la fase di **"attività di promozione, informazione e sensibilizzazione"**, una fase molto importante per il progetto in quanto, in questa fase, si avvierà lo screening (scrematura) allo scopo di individuare i n. 10 giovani disoccupati (dai 18 ai 30 anni), con particolare riferimento ai cosiddetti "invisibili" (NEET e/o DROP-OUT), persone ai margini della società, che nonostante vivono in condizioni di disagio e povertà questi non sono stati mai individuati dagli organi preposti, che entreranno a far parte del progetto in qualità di destinatari.

Per raggiungere tale scopo saranno coinvolte figure professionali con specifiche competenze "operatori sociali" (es. educatori, assistenti sociali, ecc.), con la duplice finalità: tenere i contatti con gli enti pubblici (servizi sociali comunali-territoriali, CPI, ecc.), individuare gli "invisibili" e coinvolgerli nel progetto.

Come già riferito oltre alle professionalità interne si farà ricorso a professionisti esterni per raggiungere le finalità progettuali in modo più qualificato.

Inoltre si cercherà di pubblicizzare il progetto attraverso l'organizzazione di un "infoday", giornata informativa dedicata al progetto, alla presenza di tutte le figure coinvolte e i destinatari; in questa occasione i docenti e i tutor potranno capire come adattare la proposta formativa alle esigenze degli utenti e nel contempo approfondire aspetti di carattere organizzativo (giorni ed orario delle lezioni, durata delle lezioni, ecc.).

Si fa presente che l'associazione possiede un laboratorio linguistico ed uno informatico entrambi innovativi: il primo è di tipo portatile e wireless composto da n. 10 postazioni allievi più n. 1 docente corredato da un sistema audio professionale idoneo per una webradio, ecc., quello informatico ha n. 10 postazioni PC allievo, n. 1 consolle docente e un monitor interattivo che funge da lavagna multimediale. Nell'ambiente sono presenti inoltre una stampante 3D, un drone, ecc.

L'idea di fondo è "aprire" tale spazio ai destinatari del progetto, stante anche la pandemia che ha avuto un forte impatto negativo sulla vita sociale, soprattutto per le fasce più deboli, che sono diventate ostiche nell'intraprendere percorsi mirati all'autorealizzazione personale (es. acquisizione competenze professionali).

Lo scopo sarà quello di creare un piccolo "**incubatore di idee**" dove verrà data la possibilità ai destinatari di sfruttare le potenzialità dell'ambiente, dando sfogo alla creatività e con l'obiettivo di creare nuovi stimoli imprenditoriali, spronando, così, a uscire dalla situazione di povertà in cui i destinatari versano e abituarli a comprendere l'importanza del concetto di resilienza.

L'atelier darà la possibilità di sviluppare il pensiero computazionale e apprendere l'uso del coding che permette la creazione di APP e quindi la nascita di start-up sensibilizzando il finanziamento di idee innovative tramite il crowdfunding.

Inoltre i destinatari possono usufruire del laboratorio anche in orario extra-formativo allo scopo di mettere in pratica ciò che hanno appreso, condividendo momenti formativi e di socializzazione con l'aiuto, ovviamente, delle risorse umane impegnate nel progetto e dei soci dell'associazione.

- Il **primo percorso formativo** proposto sarà dedicato ai destinatari che non possiedono neanche le minime basi dell'informatica. Per molti questo percorso sarà propedeutico, per accedere al successivo (più tecnico e professionalizzante). e tratterà argomenti di **informatica di base**, come ad es. uso del mouse, della tastiera, navigazione web, uso di email e PEC, utilizzo dei software per documenti di testo e di calcolo, imparare ad accedere ai servizi pubblici tramite SPID e a fare un prelievo tramite ATM, ecc.

Il corso, inoltre, incorporerà dei moduli dedicati alla "spesa online", con tutte le incombenze che ciò comporta (metodi di pagamento, tipi di spedizione, ecc.), allo scopo di creare dei "consumatori intelligenti", cioè consumatori in grado di effettuare un'indagine di mercato su determinati beni e servizi (es. "economia della casa": come risparmiare sull'R.C. auto, risparmiare sulle bollette di gas ed energia elettrica; come prevenire truffe, ecc.) e, quindi, educare al risparmio e ad una migliore gestione della spesa.

- Il **secondo percorso formativo** che sarà realizzato è "**learning by doing**", imparare facendo. Un unico corso pratico volto anche a far ottenere ai partecipanti competenze professionali spendibili nel mondo del lavoro, attraverso un'offerta formativa altamente innovativa basata sul "digitale".

In questo percorso, a seguito della scelta dei moduli da parte dei destinatari, oltre alle classiche lezioni frontali laboratoriali saranno previste lezioni pratiche e anche fuori dall'aula, dove ad es. i corsisti dovranno realizzare piccoli gadget con la **stampante 3D**, lavori di **photo-video editing** con l'uso di foto e videocamera, mappatura del territorio e del centro storico con l'uso anche del **drone**, rivalutazione, catalogazione e riscoperta delle **risorse naturali** del nostro vasto territorio (piante officinali, funghi, frutti del sottobosco, e anche sentieri con valenza naturalistica storica e archeologica, ecc.), spingere verso un'agricoltura innovativa sfruttando le risorse digitali (es. apicoltura, lavorazione dei prodotti caseari e agricoli, ecc.). I risultati e i tutti i materiali utili prodotti porteranno alla creazione di una sorta di banca dati digitale e un "prodotto finale".

Tutto ciò permetterà l'organizzazione di un evento conclusivo pubblico a rendicontazione di quanto svolto, con l'obiettivo di veicolare l'importanza della formazione culturale in generale e soprattutto del digitale nella vita di tutti i giorni.

Sintesi del percorso formativo "learning by doing" (offre la possibilità di scelta fra i seguenti moduli):

- INFORMATICA AVANZATA (conoscenza dell'hardware del computer, assemblaggio e formattazione di un PC, creazione di siti web e blog, le reti informatiche, ecc.);
- STAMPANTE 3D (uso e utilizzo di software specifici per la creazione di gadgets);
- PHOTO-VIDEO EDITING (elaborazione di materiale multimediale e creazione di ipertesti e presentazioni);
- DRONE (dedicato all'acquisizione del patentino di pilotaggio);
- WEBRADIO e/o WEBTV (comprende piccoli lavori di music editor);
- ELETTRONICO-DIGITALE (riparazione circuiti, smartphone, tablet, notebook, ecc.);
- LINGUA INGLESE (elementi di nozioni e funzione di base, termini inglesi usati in informatica, ecc.);

- AMBIENTE (riscoperta delle risorse agricole naturali e del territorio: piante officinali, percorsi storico-archeologici, lavorazione prodotti, ecc.).

Parallelamente all'aspetto formativo ai destinatari del progetto, giovani disoccupati ed indigenti, sarà destinato un **"voucher educativo"** per fornire gli strumenti per una partecipazione attiva alle attività proposte, nel concreto verrà destinata una quota del finanziamento, fornendogli beni e/o servizi in comodato d'uso, durante la realizzazione del progetto.

Tutto ciò lo consideriamo molto importante nell'eventualità di una didattica basata sulla DDI (didattica digitale integrata) che permetterà di poter partecipare ai percorsi formativi scelti anche a distanza avendo a disposizione le apparecchiature fornite.

Gli operatori sociali dovranno indicare quali sono i "bisogni educativi" per ciascuno dei destinatari in termini pratici e l'associazione, utilizzando questo budget, provvederà a soddisfare quel bisogno comprando quel bene e/o servizio richiesto.

Con il voucher educativo, ovviamente, si potranno acquistare solo beni e/o servizi attinenti al progetto, quali ad es.: libri, pagamento di corsi di formazione, beni tecnologici (notebook, tablet, pendrive, ecc.) e servizi tecnologici (es. internet, abbonamenti a riviste e quotidiani online, ecc.).

La tempistica delle attività, sintetizzata nel cronoprogramma, è la seguente:

- primo mese dedicato alla "progettazione" (cod. A) svolto dal progettista, dal secondo al dodicesimo mese "coordinamento, monitoraggio e segreteria" (cod. C), speculari alle attività progettuali (cod. D), tutte attività svolte dai soci;

- gli operatori sociali, esterni, svolgeranno le "attività di promozione, informazione e sensibilizzazione" (cod. B) con la seguente cadenza: nei primi due mesi sarà svolta l'attività di "screening" per l'individuazione di n. 10 giovani disoccupati; a partire dal secondo mese, inoltre, si dedicheranno anche alla pubblicizzazione del progetto ed in particolare del percorso "informatica di base"; nei successivi 4° e 5° mese sarà pubblicizzato l'altro percorso formativo "learning by doing". Negli ultimi due mesi dovranno collaborare, insieme alle altre figure professionali coinvolte, alla stesura della rendicontazione finale, nello specifico dovranno documentare i risultati raggiunti dai destinatari, con maggior riguardo ad eventuali miglioramenti raggiunti dai destinatari in ambito sociale e rilevando i punti di forza e debolezza dei percorsi proposti.

- in sintesi si illustrano i tempi delle attività svolte dai docenti, tutor ed esperti (*"Risorse direttamente impegnate nella gestione delle attività progettuali (es. docenti, tutor, esperti,...)"*), **cod. D:**

| Attività svolte inerenti al cod. D | Mesi (colorare le celle interessate) | | | | | | | | | | | |
|------------------------------------|--------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| Informatica di base | | | | | | | | | | | | |
| Learning by doing | | | | | | | | | | | | |
| Incubatore di idee | | | | | | | | | | | | |

8 - Cronogramma delle attività, redatto conformemente al modello seguente:

| Attività di riferimento di cui al precedente paragrafo n. 7 | Mesi (colorare le celle interessate) | | | | | | | | | | | |
|--|--------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| Cod. A – "progettazione" | | | | | | | | | | | | |
| cod. B - "Attività di promozione, informazione e sensibilizzazione" | | | | | | | | | | | | |
| Cod. C – "attività di Segreteria, Coordinamento e monitoraggio di progetto" | | | | | | | | | | | | |
| cod. D – "Risorse direttamente impegnate nella gestione delle attività progettuali (es. docenti, tutor, esperti,...)" | | | | | | | | | | | | |

9 a - Risorse umane

Indicare per gruppi omogenei il numero e la tipologia di risorse umane impiegate – **esclusi i volontari** - per la realizzazione del progetto

| | Numero | Tipo attività che verrà svolta (e) (1) | Ente di appartenenza | Livello di Inquadramento professionale (2) | Forma contrattuale (3) | Spese previste e la macrovoce di riferimento, come da piano finanziario (Modello D) |
|----|--------|--|----------------------|--|------------------------|---|
| 1 | 03 | D | | Docenti | Collab. esterno | € 4.500,00 |
| 2 | 06 | D | | Tutor | Collab. esterno | € 4.500,00 |
| 3 | 03 | B | | | Collab. esterno | € 5.400,00 |
| 4 | | | | | | |
| 5 | | | | | | |
| 6 | | | | | | |
| 7 | | | | | | |
| 8 | | | | | | |
| 9 | | | | | | |
| 10 | | | | | | |

(1): "Attività svolta": indicare: cod. "A" per "Progettazione", cod. "B" per "Attività di promozione, informazione e sensibilizzazione", cod. "C" per "attività di Segreteria, Coordinamento e monitoraggio di progetto", cod. "D" per Risorse direttamente impegnate nella gestione delle attività progettuali – es. docenti, tutor, esperti".

(2) Livello di inquadramento professionale: specificare per gruppi uniformi le fasce di livello professionale così come previsto nella "Sez. B – Spese relative alle risorse umane" della Circ. 2/2009, applicandole per analogia anche riguardo al personale dipendente (vedi nota n° 3 sotto riportata).

(3): "Forma contrattuale": specificare "Dipendente" se assunto a tempo indeterminato o determinato; "Collaboratore esterno" nel caso di contratti professionali, contratto occasionale ecc.

9 b. Volontari

Indicare per gruppi omogenei il numero e la tipologia di volontari coinvolti nella realizzazione del progetto

| | Numero | Tipo attività che verrà svolta (e) (1) | Ente di appartenenza | Spese previste e la macrovoce di riferimento, come da piano finanziario (Modello D) |
|---|--------|--|----------------------------|---|
| 1 | 01 | A | Comitato Salviamo Campania | € 2.250,00 |
| 2 | 03 | C | Comitato Salviamo Campania | € 6.750,00 |
| 3 | | | | |
| 4 | | | | |
| 5 | | | | |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |

(1): "Attività svolta": indicare: cod. "A" per "Progettazione", cod. "B" per "Attività di promozione, informazione e sensibilizzazione", cod. "C" per "attività di Segreteria, Coordinamento e monitoraggio di progetto", cod. "D" per Risorse direttamente impegnate nella gestione delle attività progettuali – es. docenti, tutor, esperti".

10. Sistemi di valutazione

(Indicare, se previsti, gli strumenti di valutazione eventualmente applicati con riferimento a ciascuna attività/risultato/obiettivo del progetto)

| Obiettivo specifico | Attività | Tipologia strumenti |
|--|--|--|
| Percorsi formativi rivolti ai destinatari dell'intervento (indigenti e disoccupati). | Cod. D - "Risorse direttamente impegnate nella gestione delle attività progettuali (es. docenti, tutor, esperti,...)" | 1) Questionario di ingresso per valutare il grado di preparazione dei destinatari; 2) Questionario intermedio al fine di valutare il grado di soddisfazione e ciò che si è realmente appreso e, nel caso, modificare l'offerta formativa; 3) Verifica finale al fine di valutare ciò che si è appreso e la ricaduta sociale. |

| | | |
|---|---|---|
| Empowerment (potenziamento delle capacità dei destinatari: crescita relazionale e personale) – incubatore di idee | Cod. D - <i>"Risorse direttamente impegnate nella gestione delle attività progettuali (es. docenti, tutor, esperti,...)"</i> | 1) verifica delle idee maturate. Le migliori saranno pubblicate sui social network, sito internet e quotidiani; 2) Creazione di un report per descrivere le fasi del lavoro prodotto e/o ideato. |
| Individuare i giovani disoccupati (dai 18 ai 30 anni) – screening | Cod. B - <i>"Attività di promozione, informazione e sensibilizzazione"</i> | 1) raccolte di relazioni scritte dagli operatori sociali, al fine di monitorare l'operato degli stessi; 2) n. di adesioni raccolte e partecipazione alle iniziative progettuali. |

11. Attività di comunicazione

(Indicare, se previste, le attività di comunicazione del progetto)

| Descrizione dell'attività | Mezzi di comunicazione utilizzati e coinvolti | Risultati attesi | Verifiche previste, se SI' specificare la tipologia |
|---|--|---|---|
| Infoday informativo | Social Network, volantini, manifesti pubblici, brochure, sito internet, ecc. | Coinvolgere la cittadinanza al progetto ed informare i destinatari del progetto sul valore della formazione | Questionario sul grado di soddisfazione e raccolta dati statistici. |
| Attività progettuali di cui al Cod. D – percorsi formativi. | Social Network, volantini, manifesti pubblici, brochure, sito internet, ecc. | Pubblicizzare le attività progettuali tra la cittadinanza, allo scopo di dare maggiore visibilità al progetto ed incentivare la resilienza. | Questionario sul grado di soddisfazione e raccolta dati statistici. |
| Evento finale | Creazione di un prodotto finale da presentare alla cittadinanza. | Divulgare lo spirito della cultura e della formazione all'interno della cittadinanza di Campania. | Compilazione di un modulo creato con "google form" per acquisire riscontri sulla validità dell'offerta formativa. |

Campana (CS), lì 03/05/2022