

MI METTO IN GIOCO_2026

METTI IN GIOCO IL TUO TEMPO! TRASFORMA LE TUE ENERGIE
IN VALORE PER LA COMUNITÀ.

IL SERVIZIO CIVILE UNIVERSALE È MOLTO PIÙ DI
UN'ESPERIENZA: È UN ANNO CHE PUÒ FARE LA DIFFERENZA.

UN'OPPORTUNITÀ CONCRETA PER CONTRIBUIRE AL
BENESSERE DEL TERRITORIO, SOSTENERE CHI HA PIÙ
BISOGNO E PARTECIPARE ATTIVAMENTE ALLA COSTRUZIONE
DI UNA SOCIETÀ PIÙ INCLUSIVA E SOLIDALE.

SE HAI TRA I 18 E I 28 ANNI
CON IL SERVIZIO CIVILE
UNIVERSALE POTRAI
METTERTI ALLA PROVA IN
AMBITI DI INTERVENTO
DIVERSIFICATI, ACQUISIRE
COMPETENZE UTILI PER IL
TUO FUTURO
PROFESSIONALE E VIVERE
UN'ESPERIENZA
FORMATIVA
RICONOSCIUTA.



**UN ANNO PER GLI ALTRI.
UN'OPPORTUNITÀ PER TE.**



**INQUADRA IL QR CODE
PER CONOSCERE IL
NOSTRO PROGETTO**



G.O. BUFALINI
SCUOLA DI ARTI E MESTIERI

TITOLO DEL PROGETTO:

"Mi Metto in Gioco_2026"
PTXSU0032925012765NMTX

SETTORE ED AREA DI INTERVENTO:

E - Educazione e promozione culturale, paesaggistica, ambientale, del turismo sostenibile e sociale e dello sport
02 - Animazione culturale verso giovani

DURATA DEL PROGETTO:

12 mesi

OBIETTIVO DEL PROGETTO:

Obiettivo principale del progetto è promuovere l'educazione motoria e sportiva fornendo gli strumenti necessari per favorire un'integrazione ed un adattamento ai valori dello sport delle nuove generazioni ovvero mettere in relazione i significati dell'azione sportiva con la società. Questo progetto vuole rispondere alle necessità poste dal programma "2026 Partecipazione e inclusione attiva in Umbria", e favorire l'inclusione e la piena realizzazione delle persone con disabilità e/o con disagio psico-sociale e le loro famiglie in linea con il Piano Sociale della Regione Umbria. Si vogliono formulare azioni realmente inclusive tenendo conto delle potenzialità personali, della possibilità di "essere" ciò che una persona desidera, potenziando tra l'altro progetti di autonomia, d'inserimento lavorativo, dell'empowerment e della socialità, anche attraverso lo sport. Il contributo che il progetto apporta al programma si incentra nella sua azione di creazione di situazioni e buone prassi in grado di attuare una partecipazione alla vita culturale e ricreativa, agli svaghi ed allo sport ampliando il più possibile la più vasta gamma di soggetti.

"Mi Metto in Gioco", in particolare, vuole essere il proseguimento di un percorso iniziato nel nostro territorio, in grado di rafforzare un impegno comune per trasformare le difficoltà e le criticità in occasioni e soprattutto di condividere un approccio positivo e fattivo. Obiettivo principale del progetto è che tutti i bambini e i ragazzi - a sviluppo tipico e con disabilità - possano credere nelle possibilità che si creano intorno a un incontro, a un gioco con nuove regole inventate insieme, a un pallone da basket che si lancia dentro a una rete a misura di carrozzina, a un sorriso strappato dopo la vittoria di una gara. L'approccio che tesse la tela che lega le diverse sedi ed è base dell'idea progettuale, muove dal superamento della concezione della disabilità come limite invalicabile, vuole valorizzare il ruolo della motivazione della progettualità e dell'autodeterminazione della persona con disabilità, riconoscere le esperienze ludiche e sportive quali tratti fondamentali della vita individuale e sociale che rappresentano valori in sé, afferenti dunque alla dignità fondamentale di ogni essere umano.

LINK PER CANDIDARTI:

<https://domandaonline.serviziocivile.it/>



G.O. BUFALINI
SCUOLA DI ARTI E MESTIERI

Indicatore atteso a fine progetto (ex-post)

Aumento in percentuale facendo una media tra le ASD coinvolte

Bambini /ragazzi disabili iscritti alle diverse ASD coinvolte

Percentuale di frequenza dei bambini e ragazzi con disabilità

Numero di famiglie che partecipano agli open-days e agli incontri con esperti dedicati ai bambini e ragazzi con disabilità

Percentuale di famiglie che dopo gli open-days finalizzano l'iscrizione ad una delle ASD

Numero di abbandoni di bambini e ragazzi con disabilità

Numero di scuole coinvolte nelle attività di promozione nell'edizione 2026

Numero dei docenti di educazione motoria e di insegnanti di altre materie impegnati nelle scuole contattate

Casistica di criticità riscontrate dalle famiglie a seguito di abbandono

Percentuali complessive per il progetto

Attività specifiche che ciascuna ASD propone ai bambini e ragazzi con disabilità

Numero di incontri realizzati con CIP Umbria, scuole e Associazioni del territorio

Numero di Associazioni e scuole che aderiscono alla co-progettazione con l'Amministrazione comunale



G.O. BUFALINI

SCUOLA DI ARTI E MESTIERI

RUOLO ED ATTIVITÀ DEGLI OPERATORI VOLONTARI:

All'interno del progetto, gli/le OV ricoprono un ruolo chiave nella realizzazione di attività educative, informative e partecipative rivolte a giovani sportivi, alle loro famiglie, alle ASD e ai rispettivi staff.

Gli/le operatori volontari non si sostituiscono al personale esperto, ma lo affiancano, arricchendo il progetto con uno sguardo giovane, creativo e più vicino ai destinatari finali. Certamente un OV è maggiormente in grado di creare un legame empatico. Gli OV lavoreranno sempre in stretta collaborazione con le segreterie organizzative delle diverse sedi e con gli istruttori, in particolare:

A. Promozione nelle scuole:

- Ampliamento del database di tutte le scuole del territorio diviso per ordine e grado, aggiornamento dei contatti dei docenti coinvolti al fine di aggiornare la mailing list a cui poter inviare materiale informativo e promozionale del progetto;
- Aggiornamento del database con anche l'inserimento dei doposcuola attivi nel territorio;
- Creazione di materiale promozionale del progetto da presentare alle scuole e condividere con gli uffici scolastici comunali, le segreterie scolastiche ed i doposcuola;
- Organizzazione di tavoli di co-progettazione relativamente ad incontri in cui raccontare il progetto presso le scuole.

B. Mappatura ed analisi dello stato dell'arte:

- Aggiornamento del questionario alla luce dell'esperienza svolta nell'edizione 2025;
- Presentazione del nuovo questionario alle segreterie delle scuole, alle famiglie e ai doposcuola, somministrazione dello stesso e monitoraggio delle risposte ricevute;
- Creazione di materiale promozionale che possa raccontare anche ai cittadini lo stato dell'arte dei servizi e delle proposte offerte dal territorio da condividere sui social.

C. Creazione di una rete territoriale:

- Organizzazione di incontri con le associazioni e onlus che si occupano di disabilità, e loro coinvolgimento nella fase di analisi e di contatto con le famiglie;
- Organizzazione di tavoli di co-progettazione relativamente ad incontri in cui raccontare il progetto per allargare la rete territoriale.

D. Supporto nelle Attività Sportive Adattate:

- Affiancamento degli istruttori durante gli allenamenti di calcio per bambini e ragazzi con disabilità, supporto individuale o a piccoli gruppi per facilitare la partecipazione agli esercizi e ai giochi e aiuto nella preparazione e sistemazione del campo e delle attrezzature;
- Attività di supporto organizzativo e logistico; preparazione del materiale sportivo e ludico necessario per le sessioni (palloni, coni, cerchi, ecc.); garantire la sicurezza degli spazi e delle attrezzature; riordinare e conservare il materiale al termine delle attività;
- Contribuire a creare un ambiente positivo e accogliente, promuovendo il rispetto delle diversità e la valorizzazione delle capacità di ciascuno.

E. "Sportelli informativi Cip" e comunicazione

- Strutturazione e implementazione della rete di contatto con lo sportello Cip (Comitato Italiano Paralimpico) di Perugia per l'organizzazione di incontri dedicati alle famiglie dei bambini e dei ragazzi disabili che parteciperanno alle giornate di lezione aperta promosse dallo sportello.
- Aiutare nella creazione di materiali informativi e promozionali per il progetto e documentare le attività.



G.O. BUFALINI
SCUOLA DI ARTI E MESTIERI



F. Lezioni aperte dedicate ai bambini e ai ragazzi disabili

- Raccolta iscrizioni presso la propria ASD e breve confronto con gli assistenti/educatori che seguono i bambini/ragazzi nel percorso scolastico, al fine di raccogliere maggiori informazioni. Incontro con i genitori per accogliere paure o attenzioni da tenere in considerazione affinché l'attività sportiva sia vissuta in modo positivo all'interno del nucleo familiare, ed organizzazione dei gruppi da avviare alle attività sportive;
- Durante queste giornate gli OV affiancheranno gli allenatori nello svolgere le analisi della situazione, dei bisogni, potenzialità e difficoltà del soggetto; delle competenze, abilità e conoscenze possedute a livello motorio; predisporranno un report degli obiettivi individuali e la pianificazione delle attività adattate al soggetto (correzione, assistenza, linguaggio) con le indicazioni metodologiche;
- Parteciperanno agli allenamenti aiutando i ragazzi nello svolgimento degli esercizi e saranno punti di riferimento fondamentali per ogni singolo partecipante preoccupandosi di mantenere scambi e confronti con la famiglia dell'utente e la sue rete di servizi al fine di giungere coralmente al raggiungimento degli obiettivi del ragazzo;
- Approfondire le conoscenze sulle diverse tipologie di disabilità e sulle migliori pratiche per l'inclusione sportiva attraverso il confronto con gli esperti, organizzando anche incontri dedicati alle famiglie.

G. Evento conclusivo

- Organizzazione dell'evento sulle attività svolte dal progetto
- Contatto ed invito dei genitori dei bambini e dei ragazzi disabili che hanno aderito alle giornate di lezione aperta;
- Invito e coinvolgimento delle scuole del territorio.



SEDI DI SVOLGIMENTO:

Codice Ente	Sede	Indirizzo	Comune	Cod. Sede	N° OV
SU00329A06	ASD JUNIOR CASTELLO CALCIO	VIA CADIBONA	CITTÀ DI CASTELLO	193272	2 (GMO: 1)
SU00329A10	STADIO COMUNALE	VIA OLIMPIA	SAN GIUSTINO	203013	2 (GMO: 1)
SU00329A12	IMPIANTO SPORTIVO "ASD ATLETICA"	VIA ALDO BOLOGNI	CITTÀ DI CASTELLO	203014	2 (GMO: 1)
SU00329A23	PALAZZETTO DELLO SPORT - SALA B	VIA FEDERICO ENGELS	SAN GIUSTINO	203232	2 (GMO: 1)
SU00329A24	IMPIANTO SPORTIVO "USU"	VIA CESARE BATTISTI	UMBERTI DE	203251	1
SU00329A34	CAMPO RUGBY	VIA G. BARTALI	CITTÀ DI CASTELLO	211687	2 (GMO: 1)



G.O. BUFALINI
SCUOLA DI ARTI E MESTIERI



EVENTUALI PARTICOLARI CONDIZIONI ED OBBLIGHI DI SERVIZIO ED ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Alle/ai volontarie/i si richiedono doti quali buona capacità di relazionarsi con le persone, versatilità, capacità di adattamento alle diverse situazioni da affrontare sia a livello pratico che emotivo.

Richiediamo pertanto ai volontari:

- Disponibilità alla realizzazione delle attività previste dal progetto, ove fosse necessario e coerentemente con le necessità progettuali, anche in giorni festivi e/o prefestivi con flessibilità oraria in caso di esigenze particolari (tornei, manifestazioni, attività promozionali);
- Disponibilità alla fruizione dei giorni di permesso previsti in concomitanza della eventuale chiusura della sede di servizio (nei periodi di chiusura del servizio); il monte ore verrà ridistribuito nei giorni di effettiva apertura dei servizi interessati;
- Disponibilità alla partecipazione a momenti di verifica e monitoraggio;
- Disponibilità alla frequenza di corsi, di seminari e ogni altro momento di incontro e confronto utile ai fini del progetto e della formazione dei volontari coinvolti, anche nei giorni prefestivi e festivi e al di fuori del territorio comunale;
- Disponibilità a muoversi – durante l'orario di servizio – nell'ambito del territorio per missioni, trasferimenti, servizi di accompagnamento, ecc., anche ponendosi alla guida – per coloro che risultano in possesso della relativa patente – di automezzi appartenenti o comunque a disposizione dell'ente di assegnazione per l'attuazione degli interventi programmati nel presente progetto;
- Osservanza della riservatezza dell'ente e della privacy di tutte le figure coinvolte nella realizzazione del progetto (i volontari sono tenuti al pieno rispetto del "segreto d'ufficio" per le notizie di cui vengono a conoscenza nell'ambito delle attività del progetto).

GIORNI DI SERVIZIO SETTIMANALI ED ORARIO:

25 ore settimanali / 5 giorni di servizio settimanali

CARATTERISTICHE DELLE COMPETENZE ACQUISIBILI:

Attestato specifico da ente terzo

EVENTUALI REQUISITI RICHIESTI:

Nessuno

DESCRIZIONE DEI CRITERI DI SELEZIONE:

La scala di valutazione dei candidati è espressa in punti, con un massimo ottenibile di 110, che derivano dalla somma algebrica dei punteggi parziali ottenibili nelle seguenti voci:

- 50 punti dall'analisi dell'istanza (corredata da eventuale CV)
- 18 punti dal colloquio di gruppo
- 42 punti dal colloquio individuale

Valutazione dei titoli di studio, professionali, altra formazione extra-scolastica, altre conoscenze certificabili:

TITOLI DI STUDIO

Iscrizione Ordini professionali (Punteggio max 2 pt).

- iscrizione ad ordini professionali coerenti con il progetto SCU = 2 punti
- iscrizione ad altri ordini professionali = 1 punto

Titoli di studio (Punteggio max 12 pt).

- Laurea V.O. o laurea specialistica/magistrale = 10 punti
- Laurea triennale/primo livello = 9 punti
- Diploma di Scuola secondaria II° grado = 8 punti
- Qualifica professionale = 6 punti
- Titolo conclusivo del primo ciclo (licenza media) = 5 punti



G.O. BUFALINI

SCUOLA DI ARTI E MESTIERI

Votazione

- Titolo conseguito con votazione pari o maggiore di 105/110 per la Laurea = 2 punti
- Titolo conseguito con votazione pari o maggiore di 95/100 per il Diploma = 2 punti
- Titolo conseguito con votazione pari o maggiore a 28/30, per Attestati di Qualifica = 2 punti

COMPETENZE LINGUISTICHE ED INFORMATICHE

- Certificati linguistici secondo i livelli riconosciuti in ambito internazionale e da un organo italiano (a partire dal livello B1 - 1 punto per certificazione prodotta - max n.2 certificazioni) = max 2 punti
- Conoscenza autocertificata di una lingua straniera a livello B2 (a partire dal livello B1 - 1 punto per certificazione prodotta - max n.1 certificazione) = max 1 punto
- EiPASS/ECDL (max n.1 certificazione) = max 1 punto

ESPERIENZE PROFESSIONALI/TIROCINI EXTRACURRICOLARI/ESPERIENZE DI VOLONTARIATO (Punteggio max 20 pt)

- Per ogni frazione mensile (15 gg) di attività nell'ambito previsto dal progetto specifico fino ad un massimo di 10 mesi = 1 punto
- Per ogni frazione mensile (15 gg) di attività in ambito attinenti/coerenti fino ad un massimo di 10 mesi = 0,5 punti

ALTRI ELEMENTI DI VALUTAZIONE (Punteggio max 12 punti)

- Periodo di permanenza all'estero per mobilità studentesca (Erasmus) - 0,25 per ciascun mese di permanenza fino ad un massimo di 12 mesi = max 3 punti
- Partecipazione attiva e certificabile ad associazioni di varia tipologia - saranno attribuiti 0,25 punti per mese di partecipazione ad associazioni, non precedentemente valutate, e quindi ulteriori a quanto indicato al punto "Esperienze professionali/tirocini extracurricolari/esperienze di volontariato maturate" = max 3 punti
- Svolgimento di tirocini extracurricolari in ambiti non riconducibili/non attinenti/non coerenti con il progetto - 0,25 per ciascun mese di tirocinio fino ad un massimo di 12 mesi = max 3 punti
- Svolgimento di tirocinio per praticantato (finalizzato all'iscrizione ad ordini professionali) - 0,25 per ciascun mese di permanenza = max 2 punti
- Corsi di formazione in area attinente al progetto, della durata minima di 40 ore - 0,25 per ciascun corso fino ad massimo di 4 corsi conclusi = max 1 punto

Colloquio di gruppo/colloquio individuale

COLLOQUIO DI GRUPPO (Punteggio max 18 punti - 3 punti per ciascun aspetto valutato)

I candidati non recitano nessuna parte prefissata. Devono ragionare su uno o più temi assegnati, come se fossero nel contesto organizzativo (le tematiche saranno decise in sede collegiale), quale ad esempio una problematica "comune"; il tempo assegnato è pari a 1 ora, e durante la prima mezz'ora i candidati esprimono un parere individuale, nella seconda devono raggiungere una conclusione unica, e possibilmente condivisa, sul problema, attraverso una discussione in gruppo. Saranno valutate soprattutto queste abilità:

- Negoziazione, collaborazione, leadership = max 3 punti
- Comunicazione = max 3 punti
- Flessibilità al cambiamento = max 3 punti
- Persuasione, influenza = max 3 punti
- Assertività = max 3 punti
- Collaborazione = max 3 punti



G.O. BUFALINI

SCUOLA DI ARTI E MESTIERI

COLLOQUIO INDIVIDUALE (Punteggio max 42 punti)

- Conoscenza delle caratteristiche e finalità del Servizio Civile = max 2 punti
- Conoscenza dell'Ente ed eventuale pregressa esperienza presso lo stesso = max 2 punti
- Pregressa esperienza in analogo settore d'impiego = max 2 punti
- Condivisione da parte del candidato degli obiettivi perseguiti dal progetto = max 3 punti
- Motivazioni generali del candidato per la prestazione del Servizio Civile = max 3 punti
- Interesse del candidato per l'acquisizione di particolari abilità e professionalità previste dal progetto = max 3 punti
- Disponibilità del candidato nei confronti di condizioni richieste per l'espletamento del servizio = max 2 punti

Caratteristiche personali

- Capacità comunicativa e di relazione = max 5 punti
- Adattabilità e tolleranza allo stress = max 5 punti
- Problem solving e capacità decisionale = max 5 punti
- Capacità negoziale = max 5 punti
- Propensione alla leadership e capacità di coordinamento = max 5 punti

IDONEITA' DEL CANDIDATO A SVOLGERE LE MANSIONI PREVISTE DALLE ATTIVITA' DEL PROGETTO.
PUNTEGGIO MINIMO DA RAGGIUNGERE 36/60



G.O. BUFALINI
SCUOLA DI ARTI E MESTIERI

FORMAZIONE GENERALE DEGLI OPERATORI VOLONTARI:

La formazione generale sarà realizzata attraverso una combinazione di metodologie attive e partecipative, finalizzate a promuovere l'apprendimento esperienziale, la riflessione critica e il coinvolgimento diretto dei volontari. Tali metodologie si basano sui principi dell'educazione non formale e si adattano alle diverse modalità di apprendimento dei partecipanti.

Si prevede l'implementazione di:

- Lezioni frontali interattive: saranno utilizzate per introdurre i temi fondamentali (es. il Servizio Civile, la Costituzione, la cittadinanza attiva), favorendo l'interazione tra formatore e volontari tramite domande, confronti e sintesi collettive.
- Lavori di gruppo e cooperative learning: i volontari verranno divisi in sottogruppi per analizzare temi, risolvere problemi o costruire presentazioni, favorendo la collaborazione, lo scambio di opinioni e la responsabilità condivisa.
- Role playing e simulazioni: l'utilizzo di tali tecniche attive consentirà di sperimentare in prima persona dinamiche relazionali e situazioni tipiche della vita civile e comunitaria, sviluppando empatia e capacità comunicative.
- Analisi di casi (case study): utilizzo di situazioni concrete o simulate per stimolare la riflessione critica, l'individuazione di alternative e la capacità decisionale.
- Circle time e momenti riflessivi: momenti di confronto in cerchio per favorire la condivisione di esperienze, emozioni e vissuti personali, utili per rafforzare il senso di gruppo e la consapevolezza individuale.
- Utilizzo di strumenti audiovisivi e multimediali: visione di filmati, documentari, presentazioni o podcast per facilitare la comprensione di concetti complessi e stimolare il confronto tra i partecipanti.
- Brainstorming e costruzione di mappe concettuali: tecniche creative per raccogliere e organizzare le idee del gruppo attorno a un tema chiave, favorendo il pensiero divergente e la costruzione di significato condiviso.
- Quiz, test e giochi formativi: saranno utilizzati come strumenti di verifica e rinforzo degli apprendimenti in modo dinamico, leggero e inclusivo.

L'impiego di tali metodologie consentirà di:

- Promuovere il coinvolgimento attivo dei volontari nel processo di apprendimento.
- Valorizzare le esperienze personali e le competenze pregresse.
- Favorire l'apprendimento cooperativo e la costruzione condivisa del sapere.
- Sviluppare competenze trasversali (comunicazione, lavoro di gruppo, gestione dei conflitti, empatia).

Per la lezione frontale e per le dinamiche non formali i formatori potranno avvalersi, in compresenza, di esperti sulle tematiche trattate e/o sulle tecniche utilizzate, anche in relazione alle specificità dei singoli progetti.

L'utilizzo delle metodologie suddette è stato individuato sulla base dell'esperienza svolta dai "formatori accreditati" negli anni precedenti con i Volontari in SCU.

In particolare negli incontri rivolti ai giovani l'uso di entrambe le metodologie sopra esposte permette di raggiungere in breve tempo e con gruppi di origine non omogenea – infatti i volontari spesso hanno in comune solo il fatto di svolgere il Servizio Civile Universale – i migliori risultati.

Tali metodologie verranno erogate con le seguenti modalità e nel rispetto dei limiti stabiliti dalle Linee Guida:

- in presenza;

- a distanza (asincrona e sincrona). La formazione generale "a distanza", in termini di monte ore formativo, non supererà il 50% del totale delle ore dichiarate nel progetto: in particolare, la formazione in modalità "asincrona" non supererà il 30% del totale delle ore dichiarate nel progetto.

Durata della Formazione Generale 30 ore



G.O. BUFALINI

SCUOLA DI ARTI E MESTIERI

FORMAZIONE SPECIFICA DEGLI OPERATORI VOLONTARI:

La formazione specifica all'interno dei progetti di Servizio Civile Universale è un elemento fondamentale per garantire che i Volontari acquisiscano conoscenze, abilità e competenze coerenti con le attività previste dal progetto.

Le principali tecniche utilizzate saranno:

- Lezioni frontali interattive: Per trasmettere contenuti teorici, integrando spiegazioni con domande, discussioni e casi pratici.
- Laboratori pratici e simulazioni: I Volontari sperimenteranno attività concrete che rispecchino quelle previste nel progetto, come simulazioni di intervento, role-playing, esercitazioni operative.
- Studio di casi (case study): Analisi guidata di situazioni reali o verosimili che stimolino la riflessione critica e il problem solving.
- Lavori di gruppo e cooperative learning: Favoriscono la collaborazione, lo scambio di idee e la costruzione collettiva di soluzioni.
- Testimonianze ed esperienze dirette: Interventi di esperti o ex volontari per arricchire il percorso con contributi esperienziali.

Saranno utilizzati i seguenti strumenti a supporto della formazione:

- Dispense e materiali didattici specifici;
- Schede di auto-valutazione e diario di bordo;
- Slide, video, strumenti multimediali;
- Piattaforma e-learning (nel caso di formazione a distanza).

Durante e al termine della formazione verranno effettuate attività di:

- monitoraggio della partecipazione e del coinvolgimento;
- verifica degli apprendimenti (test, prove pratiche, valutazioni narrative);
- raccolta di feedback per migliorare la qualità formativa.

Il 30% della formazione specifica (22 ore), in linea con quanto previsto dalla normativa vigente, sarà erogata in modalità a distanza sincrona tramite piattaforma zoom/teams e coinvolgerà tutti gli operatori volontari del programma in sessioni diverse.



G.O. BUFALINI
SCUOLA DI ARTI E MESTIERI



Mod. 1 - Approfondimento sui rischi connessi all'impiego degli OV in progetti di Servizio Civile Universale (16 ore)

Obiettivi formativi: Acquisire le conoscenze relative a tutti i rischi specifici connessi allo svolgimento delle attività.

Contenuti:

Formazione generale: concetti di rischio e di danno; concetti di prevenzione e protezione; organizzazione della prevenzione aziendale; diritti, doveri e sanzioni per i vari soggetti aziendali; organi di vigilanza, controllo e assistenza.

Formazione specifica: rischio infortuni; attrezzature, eventuali DPI ed organizzazione del lavoro, microclima ed illuminazione, videoterminali; ambienti di lavoro; stress lavoro-correlato; movimentazione manuale dei carichi; segnaletica; gestione delle emergenze, incendio, primo soccorso, procedure per l'esodo; incidenti e infortuni mancati; procedure di sicurezza con riferimento al profilo specifico; altri rischi.

Mod. 2 - Metodologie e tecniche di comunicazione e per il lavoro cooperativo (10 ore)

Obiettivi formativi: Acquisire le conoscenze utili a comprendere le diverse strategie di comunicazione in rapporto alle caratteristiche dei beneficiari, a comunicare in modo chiaro e coinvolgente le attività da svolgere e gli obiettivi da raggiungere, così da promuovere l'inclusione anche dei soggetti meno attivi, e ad attivare relazioni d'aiuto rivolte a stimolare la capacità di socializzazione, favorire un clima di fiducia, gestire le emozioni dimostrando capacità di ascolto ed accoglienza dell'Altro e della situazione di disagio.

Mod. 2.1. Concetti di gruppo, posizione, ruolo, comportamenti individuali e collettivi, dinamiche di gruppo e clima organizzativo.

Mod. 2.2. Fondamenti psicologici della comunicazione.

Mod. 2.3. Tecniche di comunicazione interpersonale e dinamiche di gruppo volte a ottenere partecipazione e collaborazione.

Mod. 2.4. Costruire situazioni relazionali positive con gruppi costituiti anche da soggetti a rischio potenziale di marginalità e/o devianza.

Mod. 3 - Metodologie e tecniche per la gestione del conflitto (12 ore)

Obiettivi formativi: Gestire in modo efficace i conflitti e prevenire i disaccordi, attuando metodologie di problem solving e negoziazione.

Elementi di psicologia dei gruppi: ruoli, norme, status e funzioni nei gruppi. I fenomeni delle dinamiche di gruppo, potere e leadership, l'interazione nei gruppi e tra i gruppi sociali. Lavorare in gruppo: norme, ruoli e comportamenti.

Tipologie e luoghi di conflitto: conflitti di relazione, conflitti di compito e conflitto di metodo.

Le cinque fasi del conflitto: opposizione potenziale o incompatibilità, cognizione e personalizzazione, intenzione, comportamento, esito. Le cause e gli ambiti di manifestazione dei conflitti.

Gli esiti del processo di conflitto: il conflitto funzionale e il conflitto disfunzionale, e le ricadute di una cattiva gestione del conflitto sulla motivazione e sul clima interno del gruppo/organizzazione.

Tecniche di risoluzione: problem-solving, obiettivi superiori, aumento delle risorse, elusione, appiattimento, compromesso, comando autoritario, alterazione della variabile umana o delle variabili strutturali. La negoziazione e le sue fasi.

Mod. 4 - Metodi e strumenti per la realizzazione di attività didattiche e a carattere espressivo e ludico-ricreativo a beneficio di giovani e anziani (12 ore)

Obiettivi formativi: Acquisire le conoscenze relative alle attività di animazione ed alle relative tecniche di realizzazione, necessarie a mettere in grado l'OV in servizio di favorire l'integrazione e lo sviluppo delle potenzialità delle persone, realizzando gli interventi previsti nel progetto. In base alla formazione pregressa degli OV, saranno affrontati, di massima, i seguenti argomenti:

- Tecniche per la gestione del lavoro in gruppi: il setting formativo e l'organizzazione dello spazio; la gestione cooperativa e la formazione dei gruppi; il monitoraggio del lavoro dei gruppi; la motivazione/rimotivazione dell'apprendimento.
- Cenni sulle strategie di coping degli adolescenti e rischio drop out: stili decisionali degli adolescenti, l'orientamento per gli adolescenti, autoefficacia ed orientamento; condizioni che favoriscono l'autoefficacia; strategie di coping negli adolescenti.
- Apprendimento attivo: role-playing, discussioni guidate, ecc.
- Learning by doing: attività pratiche, laboratori, progetti.
- Cooperative learning: apprendimento collaborativo in piccoli gruppi.
- Microlearning: contenuti brevi e facilmente fruibili, ideali per la generazione digitale.
- Apprendimento esperienziale: partire dall'esperienza personale per introdurre nuovi concetti.

Per le attività a beneficio degli anziani, gli argomenti trattati saranno:

- Didattica narrativa: uso del racconto per coinvolgere e stimolare la memoria.
- Peer tutoring: apprendimento intergenerazionale.
- Educazione socio-affettiva: creare un ambiente accogliente, valorizzare l'autostima.
- Strumenti digitali semplificati (tablet con interfacce intuitive, app semplificate).



FAD SINCRONA TRASVERSALE DI PROGRAMMA

Mod. 1 - Team Work

Corso formativo sul lavoro di squadra e la psicologia dei gruppi rivolto a volontari del Servizio Civile. Dopo un'introduzione storica alla psicologia del lavoro, il corso esplora i principali modelli organizzativi, le dinamiche comunicative e i metodi per favorire la collaborazione efficace. Particolare attenzione è data ai bisogni individuali, alla motivazione, al ruolo del singolo nel contesto lavorativo e alle criticità come stress, mobbing e stereotipi di genere. La parte centrale è dedicata alle caratteristiche del lavoro di gruppo: ruoli, leadership, problem solving, brainstorming e gestione delle comunicazioni. Il corso si conclude con un'esercitazione pratica, favorendo un approccio esperienziale e consapevole al lavoro collettivo. Tutte competenze che gli OV potranno utilizzare nell'espletamento delle attività e nella gestione dei rapporti interni all'ente e al gruppo di OV.

Durata 6 ore

Mod. 2 - Privacy e Data Protection

Corso introduttivo alla Privacy e protezione dei dati personali pensato per i volontari del Servizio Civile. Affronta in modo chiaro la storia e l'importanza della tutela dei dati, le fonti normative (in particolare il GDPR), i soggetti coinvolti e i loro ruoli. Sono analizzati anche casi concreti e aspetti applicativi come il consenso, l'accountability, i cookies e il Registro dei Trattamenti. Un percorso formativo utile per acquisire consapevolezza giuridica e pratica sul tema, considerato che sicuramente gli OV entreranno più volte in contatto con dati personali durante l'espletamento delle loro attività. Al termine del corso, dovrebbero quindi avere maggiore consapevolezza della responsabilità del loro possesso e saperli gestire correttamente.

Obiettivi formativi: Sensibilizzare sul valore dei dati personali e sulla necessità di tutelarli, promuovere una cultura della privacy e della responsabilità digitale, fornire competenze di base sulle normative vigenti, educare a un uso consapevole delle tecnologie digitali e dei social media, prevenire comportamenti a rischio, violazioni e abusi legati al trattamento dei dati.

Durata 14 ore

Mod.3 - "Sport e Disabilità: Oltre i Limiti, Insieme sul Campo"

Modulo formativo dedicato ad attività di role-playing gestito con equilibrio tra informazione, interazione e ispirazione.

Obiettivi formativi: Sensibilizzare i partecipanti sull'importanza dell'inclusione attraverso lo sport per le persone con disabilità. Fornire una panoramica sulle diverse discipline sportive adattate e loro benefici. Condividere esperienze e best practices. Stimolare la riflessione e l'engagement attivo dei partecipanti.

Durata 2 ore

Sarà proposto un percorso formativo di 72 ore. Si precisa che il 70% delle ore saranno realizzate entro il 90° giorno dall'avvio del progetto e il restante 30% entro e non oltre il 270° giorno, per poter proporre ai volontari una formazione permanente durante il periodo di servizio. Tale formazione potrà prevedere anche degli incontri online, dove consentito. Sedi di realizzazione: Scuola di Arti e Mestieri G.O. Bufalini - Centro di Istruzione e Formazione Professionale ASP o piattaforma per formazione a distanza.



G.O.BUFALINI

SCUOLA DI ARTI E MESTIERI

TITOLO DEL PROGRAMMA DI INTERVENTO CUI FA CAPO IL PROGETTO:

2026 Partecipazione e inclusione attiva in Umbria

PMCSU0030825010540NMTX

OBIETTIVO/I AGENDA 2030 DELLE NAZIONI UNITE:

- Obiettivo 3 Agenda 2030: Assicurare la salute ed il benessere per tutti e per tutte le età
- Obiettivo 4 Agenda 2030: Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e un'opportunità di apprendimento per tutti
- Obiettivo 10 Agenda 2030: Ridurre l'ineguaglianza all'interno di e fra le Nazioni

AMBITO DI AZIONE DEL PROGRAMMA:

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

PARTECIPAZIONE DI GIOVANI CON MINORI OPPORTUNITA'

Gli enti coinvolti nel progetto si impegnano a favorire l'inserimento di volontari giovani con difficoltà economiche desumibili da un valore ISEE inferiore o pari alla soglia di 15.000 euro, assicurando una quota minima del 25% di posti riservata a candidati in questa situazione economica. Le specifiche posizioni riservate sono indicate nella tabella relativa alle sedi.

SVOLGIMENTO DI UN PERIODO DI TUTORAGGIO

L'attività di tutoraggio si svolgerà in 22 ore alla fine del periodo di servizio civile e comunque non prima della metà dell'intero periodo di svolgimento del progetto per una durata complessiva di tre mesi. L'attività avrà la seguente articolazione: 18 ore di incontri di gruppo e 4 ore di colloqui individuali fra ciascun operatore volontario e il tutor. Gli incontri di gruppo saranno complessivamente 3 e si svolgeranno in presenza e avranno durata di 6 ore, svolte fra le 9:00 e le 15:00, mentre il colloquio individuale sarà 1 e avrà durata di 4 ore. Lo schema di svolgimento degli incontri è il seguente: - primo incontro di gruppo (6 ore); - secondo incontro di gruppo (6 ore); - terzo incontro di gruppo (6 ore); - colloquio individuale (4 ore). I gruppi saranno costituiti da un massimo di 30 operatori volontari, con l'obiettivo di favorire una partecipazione attiva di tutti e di rendere possibile la personalizzazione dell'intervento. Il 50% delle ore verrà erogato on line in modalità sincrona, ossia garantendo la presenza di una figura di riferimento quale il tutor e la possibilità di partecipazione attiva da parte dell'operatore volontario. L'Ente referente garantirà che l'operatore volontario disponga di adeguati strumenti per l'attività da remoto, fornendogli il materiale o rendendolo accessibile materiale idoneo in caso di necessità. Verrà garantita la presenza di una figura di riferimento quale il tutor e la possibilità di partecipazione attiva da parte dell'operatore volontario.

Il percorso è articolato in tre incontri di gruppo e uno individuale. Incontro di gruppo 1: individuazione e messa in trasparenza delle competenze; Incontro di gruppo 2: orientamento e costruzione del progetto personale; Incontro di gruppo 3: conoscenza del mercato del lavoro, dei servizi e delle tecniche per accedervi. Incontro individuale: accompagnamento dell'OV nell'individuare le competenze che emergono dalle esperienze vissute e a raccordarle con il quadro delle competenze chiave per l'apprendimento permanente.



G.O. BUFALINI

SCUOLA DI ARTI E MESTIERI