



legacoop



Finanziato dall'Unione europea
NextGenerationEU



Presidenza del Consiglio dei Ministri
DIPARTIMENTO PER LE POLITICHE GIOVANI E IL SERVIZIO CIVILE UNIVERSALE



DIPARTIMENTO PER LA TRASFORMAZIONE DIGITALE



SERVIZIO CIVILE UNIVERSALE

Allegato A1 – Servizio Civile Digitale

SCHEDA ELEMENTI ESSENZIALI DEL PROGETTO ASSOCIATO AL PROGRAMMA DI INTERVENTO

TITOLO DEL PROGETTO:

LINK – CITTADINI digit@li – inter- CONNESSI

SETTORE E AREA DI INTERVENTO:

SETTORE E CODICE: Settore: E - Educazione e promozione culturale, paesaggistica, ambientale, del turismo sostenibile e sociale e dello sport
AREA DI INTERVENTO E CODICE: 23. Educazione informatica

DURATA DEL PROGETTO:

12 mesi

OBIETTIVO DEL PROGETTO:

Il progetto si sviluppa, NELL'AMBITO DI AZIONE "F" in coerenza con quanto indicato in **Agenda 2030 come Obiettivo 4** (Fornire un'educazione di qualità, equa e inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti), e nella Area d'intervento **SETTORE E - Educazione e promozione culturale, paesaggistica, ambientale, del turismo sostenibile e sociale e dello sport, codice AREA DI INTERVENTO E CODICE: E.23. Educazione informatica**

L'obiettivo del progetto in rapporto ai destinatari è diffondere l'uso delle tecnologie presso i cittadini al fine di migliorare la capacità di usufruire dei servizi offerti dalla pubblica amministrazione, attraverso attività di sensibilizzazione e di formazione dedicate alle competenze informatiche di base, alla navigazione su internet e all'uso degli strumenti telematici. In questo modo viene perseguito l'obiettivo di **ridurre il digital-divide, incrementare le competenze e favorire l'accesso ai servizi digitali di enti e istituzioni**, e conseguentemente aumentare la partecipazione attiva del cittadino. Dall'analisi del contesto si rileva infatti la necessità di attivare dei processi di alfabetizzazione digitale orientati a facilitare l'accesso a internet sia da parte di giovani cittadini di età compresa 11 e 19 anni, sia agli adulti, in particolare over 60. Riteniamo che internet e il computer possano incentivare lo sviluppo della relazione con gli altri e rafforzare l'inclusione sociale, poiché non risulta esserci incontro tra le diverse generazioni.

Le tecnologie digitali, e la convergenza tra queste, connettività e comunicazione, sono agente attivo di profondi cambiamenti sociali, culturali, politici ed economici in atto: è questa terza dimensione che questo progetto intende portare avanti, mirando quindi a

sviluppare spirito critico, consapevolezza e responsabilità nei cittadini, negli studenti, negli insegnanti e nelle famiglie.

Un primo passaggio fondamentale, perché questo accada, è l'acquisizione della consapevolezza, da parte di studenti, docenti, genitori e cittadini dell'evoluzione del concetto di cittadinanza in *cittadinanza digitale*, della necessità di essere competenti per poterla esercitare attivamente, infine, della necessità di essere formati ad agire le competenze, in modo integrato e complementare, tanto nella dimensione analogica che in quella digitale.

Essere cittadini attivi, nonché “partecipare digitalmente alla cittadinanza”, richiede il possesso di competenze connesse alle tecnologie. Questo progetto, pertanto, non deve essere letto in antitesi allo sviluppo di competenze digitali “verticali”. Al contrario, è da intendersi come **percorso iniziale e propedeutico allo sviluppo di competenze digitali e allo sviluppo del pensiero computazionale**, di cui è in corso, peraltro, l'introduzione negli ordinamenti scolastici attraverso le indicazioni nazionali.

<p style="text-align: center;">CONTRIBUTO ALLA PIENA REALIZZAZIONE DEL PROGRAMMA SCD - COMUNIT@ DIGITALE</p>

Il progetto si inserisce nella Tipologia 2 indicata nel Programma Quadro:

"Realizzazione di un servizio di “facilitazione digitale” attraverso un’attività di “educazione digitale”, proponendo servizi che riguardano l’educazione all’uso di strumenti digitali, con l’intento di curare la diffusione della cultura “digitale”.

In considerazione del target individuato, la presente iniziativa rappresenta un approccio che vede nel lavoro integrato di rete, tra le strutture co-progettanti, partner e comunità tutta, la metodologia efficiente ed efficace in grado di dare significato alle azioni progettuali e raggiungere la piena realizzazione del programma.

Al fine di una maggiore efficacia nel raggiungimento dei risultati, le attività preposte prevedono la partecipazione attiva di enti e risorse del territorio che possano agire direttamente sui contesti coinvolti in linea coi principi del servizio civile universale e dell’educazione civica digitale. Le attività specifiche, condivise e similari degli enti co-progettanti sono finalizzate a creare una rete di supporto in termini di facilitazione della diffusione e dell’acquisizione delle competenze informatiche per un uso consapevole della rete.

Garantire a tutti un'alfabetizzazione di base agli strumenti e ai linguaggi delle nuove tecnologie va considerata infatti una priorità, e non soltanto per i più giovani.

I dati di Ocse hanno reso evidente come il digital-divide - soprattutto tra i giovani - si sia progressivamente spostato dall'accesso all'uso che viene fatto della rete.

Si tratta di un gap che ci parla di disuguaglianze che vanno ben oltre quelle digitali. Riguardano il diritto dei minori a non cadere nella trappola della povertà educativa.

Il vero divario digitale non si misura più solo in termini di accesso. La questione è molto più complessa. Da un lato, riguarda il livello di competenze a disposizione per padroneggiare gli strumenti tecnologici. Dall'altro, il tipo di uso che viene fatto della rete.

Consapevolezza e competenze, quindi, devono andare di pari passo: solo così sarà possibile per i nostri destinatari esercitare una piena cittadinanza digitale.

Il progetto, partendo dalle criticità evidenziate, si propone di raggiungere i risultati espressi nelle tabelle di seguito, suddivise per sede di attuazione.

CONTRIBUTO AL RAGGIUNGIMENTO DELL'OBIETTIVO del progetto da parte DELL'ENTE LEGACOOP REGIONALE SICILIA

La presente proposta progettuale mira al raggiungimento di obiettivi mutuamente complementari, a beneficio di tutti i soggetti coinvolti, e si propone di assicurare un insieme di azioni di sostegno allo sportello di animazione digitale, potenziandone le attività consuete e integrandole con nuovi laboratori, proprio grazie al supporto dei volontari impegnati nel servizio civile. Mediante la realizzazione del progetto si mira, inoltre, alla promozione dell'auto-organizzazione dei giovani per la costruzione di processi che favoriscano la diffusione della "cultura" digitale e la capacità di usufruire dei servizi offerti dalla pubblica amministrazione in sicurezza.

Con la presente proposta progettuale, i destinatari avranno la possibilità di sperimentare un rapporto individuale specifico, in particolare nei casi con maggiore gap di conoscenza, e di appropriarsi dei mezzi digitali e diventare fruitori di Internet critici e responsabili.

Con i giovani si tende, attraverso una programmazione di interventi, far acquisire un comportamento "social" adeguato, tramite il rispetto delle regole e il rispetto dell'altro, e ad offrire delle occasioni di socializzazione in modo che essi riescano a operare correttamente, sensibilizzando i destinatari del progetto ad un utilizzo responsabile e consapevole degli strumenti e delle opportunità che offre la rete. Attraverso un lavoro di squadra si mirerà anche a far sviluppare attività in grado di incuriosire e di rimanere impresse ai target grazie all'esperienza maturata durante la partecipazione al progetto.

La presenza degli operatori volontari impegnati nel SCU Digitale all'interno della Legacoop Sicilia e della Thomas More contribuirà al raggiungimento dei seguenti aspetti (da innovare)

- ✓ favorire la partecipazione e la consapevolezza nei giovani e negli adulti dei servizi digitali dell'amministrazione pubblica
- ✓ Creare la consapevolezza nei giovani e negli adulti della tecnologia a disposizione, per muoversi in modo corretto nel mondo informatico. Si vogliono trasmettere anche doveri e diritti del cittadino digitale
- ✓ Favorire il percorso di educazione digitale dei giovani nelle scuole;
- ✓ Potenziare le attività di sportello digitale, integrandole con nuovi laboratori e workshop itineranti e con l'attivazione di un apposito spazio in rete;
- ✓ Potenziare l'autonomia digitale dei giovani e degli adulti;
- ✓ Favorire l'educazione digitale delle famiglie del territorio, migliorandone la sensibilità

La competenza digitale è una delle otto competenze chiave individuate nella Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio "Le competenze chiave per l'apprendimento permanente" del 2006; consiste nel saper utilizzare con padronanza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) e richiede quindi abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC).

Le competenze chiave dovrebbero essere acquisite:

- dai giovani durante il loro ciclo di istruzione obbligatoria e formazione;
- dagli adulti in tutto l'arco della loro vita, attraverso un processo di sviluppo e aggiornamento delle loro abilità.

Le competenze chiave sono una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini appropriate al contesto.

I risultati che vogliamo raggiungere sono:

- Rendere consapevoli i giovani, le famiglie e gli insegnanti sulla cittadinanza digitale;
- Ricevere risultati positivi dai quiz effettuati dal target;
- Una discreta diffusione delle animazioni e informazioni sulla cittadinanza digitale;
- Una discreta visione dei documenti e della piattaforma in rete da parte del target sulla cittadinanza digitale;
- Miglioramento delle competenze digitali e dell'uso di social e media dal 12 mese di progetto
- Potenziate condizioni di accesso alle attività extrascolastiche di ampliamento dell'offerta sin dai primi mesi del progetto e per tutta la durata.

Denominazione Sede di attuazione LEGACOOP REGIONALE SICILIA, via Alfonso Borrelli, 3 – Palermo, cod. sede 147708

Criticità/bisogno e/o aspetti da innovare/affrontare x migliorare la situazione di partenza	Indicatori di criticità	Indicatori di risultato previsti alla fine progetto
Scarsa partecipazione e consapevolezza nei giovani e negli adulti dei servizi digitali dell'amministrazione pubblica	Solo il 10% dei soggetti che hanno avuto accesso allo sportello sono a conoscenza ed utilizzo dei servizi digitali dell'amministrazione pubblica	Estendere a tutti i soggetti che hanno accesso allo sportello la conoscenza ed utilizzo dei servizi digitali dell'amministrazione pubblica.
Scarsa conoscenza ed utilizzo dei servizi digitali dell'amministrazione pubblica	Nessuna iniziativa volta alla conoscenza ed utilizzo dei servizi digitali dell'amministrazione pubblica	Aumentare da n. 0 a n. 6 iniziative volta alla conoscenza ed utilizzo dei servizi digitali dell'amministrazione pubblica nell'arco dell'anno di realizzazione del progetto
Scarsa diffusione delle animazioni e informazioni sulla cittadinanza digitale	Solo n. 2 attività di informazione e sensibilizzazione nell'arco dell'anno	Aumentare da n. 2 a n. 6 le attività di informazione e sensibilizzazione sulla cittadinanza digitale nell'arco dell'anno
Limitati accessi alla rete	Solo 1 postazione per l'accesso a internet gratuito	Aumentare da n. 1 a n. 3 postazioni per l'accesso a internet gratuito
Scarso grado di alfabetizzazione digitale nelle fasce giovanili	Solo il 10% di giovani tra i 14-18 anni, che hanno avuto accesso allo sportello, è in grado di usufruire dei servizi digitali di base;	Aumentare dal 10% al 50% la percentuale dei giovani che è in grado di usufruire dei servizi digitali di base

Scarso grado di alfabetizzazione digitale nelle fasce adulti	Solo il 5% degli adulti over 60, che hanno avuto accesso allo sportello, sono in grado di utilizzare le funzionalità base di un dispositivo digitale	Aumentare dal 5% al 30% la percentuale dei degli adulti che è in grado di usufruire dei servizi digitali di base
--------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CONTRIBUTO AL RAGGIUNGIMENTO DELL'OBIETTIVO del progetto da parte DELLA COOP. THOMAS MORE

I dati precedentemente esposti mostrano che la Sicilia, **in confronto alla media italiana ed europea, ha accumulato un maggior ritardo in diversi fronti della sfida digitale.** Tale ritardo rischia di essere pagato soprattutto dai più giovani e dalle loro famiglie. Una ragazza o ragazzo che non è pienamente a suo agio in un ambiente digitale avrà più problemi in futuro, dalle normali esigenze della vita quotidiana alle future possibilità di occupazione:

“È ormai accertato che se i giovani non sono in grado di navigare in un ambiente digitale complesso sarà per loro difficile in futuro partecipare pienamente alla vita economica, sociale e culturale del mondo che li circonda.” - Miur, Studenti computer e apprendimento. Dati e riflessioni (2015)

È fondamentale chiarire, infatti, che – se le strumentazioni sono il presupposto della digitalizzazione – da sole non bastano. In coerenza con il piano nazionale, fare scuola digitale significa innescare un processo educativo che va molto oltre l'utilizzo dei diversi dispositivi.

Gli studenti che vengono da famiglie socialmente ed economicamente svantaggiate fanno un utilizzo diverso della rete, meno orientato all'informazione rispetto ai loro coetanei di famiglie avvantaggiate:

“(…) gli studenti svantaggiati navigano più per motivi ludici rispetto a quelli “avvantaggiati” che si connettono anche per un uso informativo e di comunicazione.” - Miur, Studenti computer e apprendimento. Dati e riflessioni (2015)

In questa tendenza pesano tutti i divari che preesistono a quelli digitali, come l'inequità di apprendimenti fortemente correlati alla condizione della famiglia di origine. I divari digitali si sommano a questi, allargando le disuguaglianze. Con il risultato di escludere una quota importante di giovani da una piena cittadinanza, digitale e non.

Una società che si pone il giusto obiettivo di diventare una **gigabit society** deve anche essere in grado portare tutti a questo traguardo. Pena, il rischio di dividere tra cittadini di serie a, pienamente a loro agio in un ambiente digitale e tecnologico, e altri di serie b, esclusi dai processi innovativi, e per questo più a rischio di impieghi precari, disoccupazione e marginalità sociale.

Le parole chiave dell'educazione civica digitale sono: **spirito critico e responsabilità**. Spirito critico, perché è fondamentale - per studenti e non solo (**docenti e famiglie sono altrettanto coinvolti**) – essere pienamente consapevoli che dietro a straordinarie potenzialità per il genere umano legate alla tecnologia si celano profonde implicazioni sociali, culturali ed etiche. Lo **spirito critico** è condizione necessaria per “governare” il cambiamento tecnologico e per orientarlo verso obiettivi sostenibili per la nostra società. **Responsabilità**, perché i media digitali, nella loro caratteristica di dispositivi non solo di fruizione ma anche di produzione e di pubblicazione dei messaggi,

richiamano chi li usa a considerare gli effetti di quanto attraverso di essi vanno facendo.

Dallo spirito critico e dalla responsabilità deriva la capacità di saper massimizzare le potenzialità della tecnologia (ad es. in termini di educazione, partecipazione, creatività e socialità) e minimizzare quelli negativi (ad es. in termini di sfruttamento commerciale, violenza, comportamenti illegali, informazione manipolata e discriminatoria).

La prima e più efficace risposta ai divari sociali ed educativi tra i minori risiede nel ruolo della comunità educante. Un minore è libero dalla povertà educativa quando non è solo, ma può contare su una rete affettiva e educativa solida. Fatta dalle persone che lo aiuteranno a crescere e sviluppare le sue potenzialità: la famiglia, gli educatori, gli amici. Ma anche dai **presidi sociali e educativi presenti sul territorio** dove vive: associazioni sportive e centri culturali, oratori e biblioteche, laboratori pomeridiani e spazi verdi dove giocare. **È dall'ampiezza e dalla qualità di queste reti sociali che dipende la crescita del minore.**

Denominazione Sede di attuazione COOP. SOCIALE THOMAS MORE, via delle Croci, 6 – Palermo, cod. sede 146203

Criticità/bisogno e/o aspetti da innovare/ affrontare x migliorare la situazione di partenza	Indicatori di criticità	Indicatori di risultato previsti alla fine progetto
Livello di alfabetizzazione digitale nelle fasce giovanili inferiore alla media nazionale	Meno del 20% dei giovani tra i 11-19 anni è in grado di usufruire dei servizi digitali di base destinati nel progetto	Aumentare dal 20% al 60% la percentuale di giovani tra i 11-19 anni in grado di usufruire dei servizi digitali di base
Non adeguata conoscenza ed utilizzo dei servizi digitali dell'amministrazione pubblica da parte dei genitori e degli insegnanti	Solo il 15% dei genitori e del personale docente e non docente delle scuole coinvolte è a conoscenza dei servizi digitali della pubblica amministrazione e sa utilizzarli con competenza	Aumentare dal 15% al 60% la percentuale dei genitori e personale docente e non docente che conosce e sa utilizzare i servizi digitali della pubblica amministrazione
Scarsa abitudine a servirsi di internet per accedere alle notizie oppure accrescere le proprie conoscenze	In media, solo il 20% degli studenti usa internet per ottenere informazioni o approfondire le proprie conoscenze,	Aumentare dal 20% al 60% la percentuale degli studenti che utilizzano internet per ottenere informazioni o approfondire le proprie conoscenze.
Scarso sviluppo delle competenze strumentali finalizzate ad un corretto uso della rete (social media e altri strumenti) da parte degli studenti e degli adulti (famiglie e insegnanti)	Mancanza di proposte laboratoriali ed esperienziali extrascolastiche che coinvolgano studenti-famiglie-insegnanti	Aumentare da 0 a n. 4 le attività esperienziali extrascolastiche finalizzate ad un corretto uso social media da parte degli studenti e degli adulti (famiglie e insegnanti)

RUOLO ED ATTIVITÀ DEGLI OPERATORI VOLONTARI:

In stretto contatto con gli obiettivi che il progetto si pone e successivamente ad una prima fase di accoglienza e formazione, si procederà ad inserire i giovani operatori volontari in servizio civile “facilitatori digitali”, in affiancamento agli operatori degli enti proponenti e dei partner, nelle specifiche attività previste dal progetto.

In una logica di lavoro integrato e di attenzione alla formazione sull’educazione digitale, il principio guida delle attività che si intende avviare è quello della partecipazione attiva dei volontari alla realizzazione degli interventi con e per i giovani e gli adulti coinvolti nella crescita digitale.

I volontari in servizio civile digitale potranno in tal modo avere occasioni di conoscenza delle diverse realtà, dei bisogni e della necessità di colmare il gap digitale intergenerazionale presente nel territorio beneficiando di una profonda crescita umana e civile; e potranno avere la possibilità di valorizzare l’esperienza compiuta per successive scelte professionali, attraverso il riconoscimento delle competenze digitali che apprenderanno e delle quali saranno promotori e facilitatori durante il percorso progettuale. In seno al progetto “**#CresceRete: cittadini digit@li inter-connessi**” infatti, i volontari saranno affiancati dagli operatori degli enti proponenti e dagli Operatori Locali di Progetto, referenti per le due diverse sedi di attuazione, e, dopo un iniziale momento di accoglienza, presentazione delle attività e delle modalità di attuazione, si procederà all’affiancamento con il personale interno ai servizi e alle risorse umane messe a disposizione dai partner.

Il volontario apporterà alle diverse attività un plus valore, relativo all’innovazione e all’attenzione al singolo individuo e alla sua crescita digitale. In linea generale, i ruoli dei volontari e le loro modalità di impiego sono:

- ideare, proporre, promuovere ed organizzare le attività di lavoro collettivo sinergicamente agli operatori;
- operare con gli utenti frequentanti i progetti di educazione civica digitale, affiancandosi agli operatori;
- partecipare, insieme alla squadra degli operatori, alla rilevazione, al monitoraggio e alla valutazione dei risultati delle iniziative realizzate;
- partecipare attivamente alle riunioni di équipe.

L’intervento dei volontari a fianco agli operatori, sottolinea l’importanza della relazione, della pratica, della possibilità di un ulteriore saper fare insieme all’interno dei progetti socio-educativi attivati per rimarginare la distanza intergenerazionale e per rinforzare le conoscenze digitali in merito alla cittadinanza attiva e alla quotidianità dei mezzi digitali.

Si precisa che i giovani in servizio civile non sostituiscono gli operatori dipendenti e volontari dell’Ente, ma saranno comunque coinvolti all’interno dell’équipe della cooperativa e dell’ente.

L’attività prevede sempre una supervisione da parte degli operatori che affiancano il volontario, e il coordinamento dell’Operatore Locale di Progetto. L’impegno orario previsto dal progetto sarà concordato con gli operatori e coordinatori delle attività di riferimento.

In relazione alle attività dei due enti coprogettanti e dei partner è previsto il trasferimento su sedi temporanee di attuazione per un max di 60 gg.

ATTIVITA' SPECIFICHE

Denominazione Coop.va e Sede di attuazione LEGACOOOP REGIONALE
SICILIA, via Alfonso Borrelli, 3 – Palermo, cod. sede 147708

Descrizione attività: attività di formazione ed informazione sull'uso consapevole degli strumenti digitali, dei programmi e della sicurezza in rete.

ATTIVITA'	RUOLO DEL VOLONTARIO
Laboratorio di pratiche d'utilizzo degli strumenti digitali	Il volontario seguirà gli utenti durante l'attività laboratoriale secondo una logica di facilitazione all'uso degli strumenti digitali di base per poi introdurre l'utente ad un livello più complesso in merito alle applicazioni e alle caratteristiche più sofisticate degli apparati messi a disposizione. Il volontario guiderà l'utente alla comprensione dei dispositivi digitali come mouse, tastiera, casse, monitor, fotocamera ecc, sia legati alla amministrazione che al loro uso privato. Illustrando attentamente tutte le specificità tecniche dei programmi e delle applicazioni in essi presenti, il volontario assisterà all'utilizzo degli strumenti digitali attraverso una costante pratica incentrata a rendere autonomo l'utente stesso.
Workshop "Come proteggere i propri dati online"	Il volontario attraverso esempi pratici e visivi farà una breve illustrazione delle minacce che l'utente potrebbe incontrare nel mondo virtuale. Il volontario attraverso una presentazione online incentrata a promuovere una navigazione sicura renderà chiaro agli utenti i rischi che corrono nell'utilizzo scorretto degli strumenti digitali. Il volontario, inoltre, affiancando gli utenti e dando loro supporto pratico e teorico farà dimostrazioni pratiche su come gestire i dati personali nel web, leggendo e argomentando i contenuti di una informatica della privacy di base e spiegando l'importanza di fare attenzione all'accettazione o al rifiuto dei pop-up o dei cookie.

Eventuali attività da remoto (non superiore al 30% dell'attività totale):

SI

NO

Denominazione Coop.va e Sede di attuazione COOP. THOMAS MORE, via delle Croci, 6 – Palermo, cod. sede 146203

Descrizione attività: attività di supporto e facilitazione dell'uso degli strumenti digitali e della comunicazione intergenerazionale

ATTIVITA'	RUOLO DEL VOLONTARIO
Workshop “Educazione Civica Digitale”	Il volontario durante gli incontri affiancherà i docenti e i formatori digitali avendo il ruolo di mediatore tra essi e gli utenti. Il volontario aiuterà gli utenti durante le attività pratiche e le esercitazioni all'uso consapevole degli strumenti digitali. Il volontario avrà il compito di portare l'utente alla consapevolezza del funzionamento del web e delle implicazioni che una buona conoscenza delle pratiche di cittadinanza digitale attiva può comportare nella quotidianità. A tal scopo, il volontario affiancherà gli operatori durante la parte introduttiva di ogni incontro seguendo sia la parte pratica che teorica. Successivamente, il volontario si assicurerà di seguire gli utenti durante lo svolgimento degli esercizi collettivi pensati a seguito del momento teorico e necessari alla completezza dell'attività.
Laboratorio “Il tempo in una società mediatizzata”	Il volontario supporterà i docenti durante gli incontri con le famiglie e si occuperà di fornire ad essi informazioni pratiche e teoriche durante le attività predisposte. Il volontario si preoccuperà di seguire gli utenti durante gli incontri così da fornire il giusto supporto in caso di difficoltà di comprensione o di svolgimento da parte degli utenti coinvolti. Il volontario avrà anche il ruolo di mediatore attivo tra le famiglie e gli studenti così da semplificare la comunicazione e creare uno spazio comune attraverso attività pratiche comuni.
Laboratorio sperimentale “Gener-azioni digitali”	Il volontario avrà il compito di aiutare docenti e formatori nelle lezioni atte a educare i giovani e i cittadini più anziani alla educazione digitale. In quanto facilitatore, sarà anche la figura di tramite tra le generazioni connesse così da fornire un terreno comune e un parere mediate tra le stesse. Il volontario avrà il compito di dover spiegare le regole, i pericoli e le difficoltà che possono incontrare entrambe le generazioni nelle attività digitali sia attraverso spiegazioni teoriche che grazie ad esempi pratici e visuali.

Eventuali attività da remoto (non superiore al 30% dell'attività totale):

SI

NO

ATTIVITA' IDENTICHE/SIMILARI

Denominazione Coop.va e Sede di attuazione LEGACOOOP REGIONALE
SICILIA, via Alfonso Borrelli, 3 – Palermo, cod. sede 147708

Descrizione attività: attività di formazione sulle pratiche legate agli strumenti e ai servizi digitali della pubblica amministrazione

ATTIVITA'	RUOLO DEL VOLONTARIO
Laboratorio sui servizi digitali della pubblica amministrazione	Il volontario mostrerà come facilitare l'accesso e l'utilizzo degli strumenti digitali della pubblica amministrazione attraverso esercizi pratici e dimostrazioni interattive che coinvolgano l'utente e ne facilitino la comprensione. Seguendo gli utenti passo per passo, il volontario farà vedere agli utenti come creare un proprio profilo digitale connesso alle pratiche della pubblica amministrazione, spiegherà agli utenti come creare una SPID e come utilizzarla secondo i canali ufficiali ministeriali. Il volontario, ove possibile, mostrerà come gestire un profilo di online banking insieme al funzionamento delle OTP e dei token. Il volontario, oltre alla spiegazione teorica, si premurerà di ideare e progettare video tutorial e materiali cartacei da distribuire grazie alla rete dei partner. Il volontario avrà modo di interagire collettivamente con gli utenti, ma si occuperà anche di assisterli individualmente secondo appuntamenti dedicati esclusivamente a singoli utenti.
Laboratorio "Orientarsi e comportarsi in una società mediatizzata"	Il volontario mostrerà come gestire i prodotti ed i servizi digitali indispensabili per facilitare la vita privata e lavorativa dell'utente attraverso esercizi atti a mostrare i percorsi digitali necessari al raggiungimento di una matura conoscenza di questi strumenti. Il volontario spiegherà agli utenti cosa significa "traccia digitale" grazie ad esempi visivi e discussioni teoriche. Il volontario avrà modo anche di produrre materiale audiovisivo e cartaceo in merito ai temi dell'attività e grazie al supporto della rete dei partner.

Eventuali attività da remoto (non superiore al 30% dell'attività totale):

SI

NO

Denominazione Coop.va e Sede di attuazione COOP. THOMAS MORE, via delle Croci, 6 – Palermo, cod. sede 146203

Descrizione attività: attività di educazione all'utilizzo didattico e quotidiano degli strumenti digitali forniti dalla pubblica amministrazione

ATTIVITA'	RUOLO DEL VOLONTARIO
Laboratorio "Educare a colloquiare con le Istituzioni"	Il volontario supporterà i docenti durante le attività didattiche in modo da facilitare la comunicazione e lo svolgimento di ore dedicate all'educazione civica digitale. Attraverso lo svolgimento pratico di attività sul web, il volontario avrà il compito di coadiuvare, coordinare e facilitare le attività dei discenti insieme alla collaborazione dei docenti. Il volontario così creerà un ponte di comunicazione intergenerazionale tra gli alunni ed i docenti grazie a pratiche di dialogo collettivo che serviranno a mettere in contatto i due soggetti e a fornire

	l'educazione digitale che si vuole raggiungere. Il volontario avrà anche modo di mostrare agli alunni le pratiche di cittadinanza attiva digitale con esempi visivi guidati affiancati ai docenti.
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Eventuali attività da remoto (non superiore al 30% dell'attività totale):

SI

NO

ATTIVITA' CONDIVISE

Descrizione attività: attività laboratoriale di alfabetizzazione digitale e degli strumenti sociali ad essa connessi

ATTIVITA'	RUOLO DEL VOLONTARIO
Mappatura delle disuguaglianze digitali	Il volontario si dedicherà con l'aiuto degli esperti alla rilevazione dei dati di partenza, alla somministrazione in merito alla educazione digitale dei destinatari del progetto. Ideando questionari specifici con gli operatori, il volontario seguirà e monitorerà la compilazione dei questionari. In un secondo momento, con l'aiuto di un esperto dell'analisi dei dati, il volontario avrà modo di analizzare quanto raccolto secondo vari strumenti di analisi così da rilevare concretamente il livello di maturazione digitale del suo territorio. L'azione di analisi serve così per calibrare gli interventi futuri e le attività di educazione digitale.
Laboratorio di alfabetizzazione digitale	Il volontario proporrà attività laboratoriali incentrate sull'utilizzo degli strumenti necessari per cercare informazioni e comunicare nel e attraverso la rete con esercizi atti a rendere chiaro agli utenti l'uso e le funzioni degli stessi. Il volontario seguirà gli utenti mostrando come creare un nuovo foglio word, come creare presentazioni powerpoint. Il volontario farà vedere visivamente come produrre e-mail e come utilizzare i sistemi di archivio digitale come Dropbox e Google Drive. Il volontario seguirà gli utenti durante la creazione di profili social personali e nella creazione di una propria casella di posta.
Workshop itinerante sulla comunità online	Il volontario mostrerà agli utenti come vivere in una comunità online e come relazionarsi all'interno del contesto pubblico dei social network attraverso esercitazioni pratiche di creazioni di siti web, profili social e creazioni digitali di contenuto condivisibile. Il volontario dimostrerà praticamente come creare post accettabili e informativi all'interno dei social. Il volontario fornirà agli utenti tutte le informazioni di base per poter creare un profilo per ogni social network e dimostrerà il suo utilizzo specifico.
Campagna informativa di educazione digitale	Il volontario/a, anche con il supporto dello staff della Fondazione Pico, e tramite gli strumenti, kit e materiali forniti: - struttura e predispone un piano di comunicazione per la promozione e sensibilizzazione del progetto, definendo obiettivi misurabili (predisposti su un orizzonte

	<p>temporale e distinti per i diversi pubblici di riferimento, sia per livello di maturità digitale che per fasce di età, genere e altre informazioni utili) e relativi strumenti, azioni e attività svolte;</p> <ul style="list-style-type: none"> - predispone un piano di monitoraggio dei risultati raggiunti, e definisce, oltre alla misurazione oggettiva degli obiettivi come definiti, anche strumenti offline e online per la raccolta di valutazioni sulle attività e servizi resi attraverso la consultazione diretta degli utenti del progetto; - struttura un piano editoriale dei contenuti e materiali sia offline che online; - realizza i contenuti come definiti (video, audio, grafica, infografica, news, interviste, altro) e li distribuisce su canali distinti e precedentemente individuati sulla base dei pubblici di riferimento; - attiva canali social dedicati al progetto, come definiti nel piano di comunicazione, e ne gestisce contenuti e attività di contatto.
<p>PIATTAFORMA - Educare in Rete alla cittadinanza (digitale)</p>	<p>Il volontario supporterà ed assisterà gli operatori alla predisposizione di tutti gli strumenti necessari alla idealizzazione e alla creazione della piattaforma digitale. In un primo momento, il volontario avrà il compito di pensare la disposizione e la vetrina di facciata della piattaforma, dal nome alla formazione visuale. Successivamente, seguendo le quattro componenti Social, Tools, Spazio di contatto e Antenna di cittadinanza digitale, il volontario dovrà condurre un'attenta ricerca di materiale informativo per ogni sezione. Compiuta la ricerca, il volontario produrrà materiale informativo specifico per ogni sezione che verrà pubblicato e reso disponibile nella piattaforma. Il materiale sarà sia prodotto in cartaceo che digitalmente. Sarà anche cura del volontario monitorare tutte le attività regionali e nazionali (in presenza ed in remoto) riguardanti la formazione digitale e la cittadinanza attiva, così da poterle inserire nella calendarizzazione pubblica che intende fornire ai suoi utenti.</p>

Eventuali attività da remoto (non superiore al 30% dell'attività totale):

SI

NO

SEDI DI SVOLGIMENTO:

Codice sede			
146203	THOMAS MORE SCUOLA SOC COOP SOCIALE	PALERMO	VIA DELLE CROCI, 6 VIA ALFONSO
147708	legacoop regionale sicilia - sede operativa	PALERMO	BORRELLI, 3

POSTI DISPONIBILI, SERVIZI OFFERTI:

Posti disponibili 6 – Senza vitto e alloggio;

EVENTUALI PARTICOLARI CONDIZIONI ED OBBLIGHI DI SERVIZIO ED ASPETTI ORGANIZZATIVI:

giorni di servizio settimanali ed orario: sistema helios

- ✓ Durante il periodo di formazione (generale, specifica e di tutoraggio) non potranno essere usufruiti giorni di permesso.
- ✓ Disponibilità a trasferimenti in altre sedi similari temporanee per il periodo massimo di 60 gg.
- ✓ Disponibilità a forme di flessibilità legate ad eventuali variazioni apportate all'orario di attività, motivate da esigenze progettuali
- ✓ Rispetto dei regolamenti della cooperativa e attinenza alle carte dei servizi e alle procedure e protocolli di ciascun servizio.
- ✓ Rispetto del segreto professionale e delle norme relative alla privacy; in particolare, l'operatore volontario avrà l'obbligo di non divulgare i dati e le informazioni relative agli utenti/destinatari del progetto e sarà invitato a mantenere un comportamento rispettoso delle persone e dei contesti lavorativi (D.Lgs. 196/03).

CARATTERISTICHE COMPETENZE ACQUISIBILI:

Attestazione delle competenze in relazione alle attività svolte durante l'espletamento del servizio: ATTESTATO SPECIFICO RILASCIATO DA 4FORM

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 SPECIFICA DEGLI OPERATORI VOLONTARI:

Sede di realizzazione *

LEGACOOP REGIONALE SICILIA, via Alfonso Borrelli, 3 – Palermo, cod. sede 147708

COOP. THOMAS MORE, via delle Croci, 6 – Palermo, cod. sede 146203

Le sedi per la formazione specifica sono dotate anche delle seguenti risorse tecniche: lavagna a fogli mobili – dotazione multimediale quale proiettore, video proiettore, schermo, stampante, materiale di consumo (matite, colla, penne, fogli, forbici, giornali/riviste, puntine, gomme, cartelloni, nastri adesivi, ecc.).

Ogni volontario ha a disposizione un pc portatile collegato in rete, dotato di microfono, videocamera.

Durata *

72 ore

X Una tranche (entro i 90 gg dall'avvio del progetto)

TITOLO DEL PROGRAMMA DI INTERVENTO CUI FA CAPO IL PROGETTO:**SCD - COMUNIT@ DIGITALE****OBIETTIVO/I AGENDA 2030 DELLE NAZIONI UNITE**

Obiettivo 4 – Fornire un'educazione di qualità, equa e inclusiva e un'opportunità di apprendimento per tutti

AMBITO DI AZIONE DEL PROGRAMMA:

F – Rafforzamento della coesione sociale anche attraverso l'incontro tra diverse generazioni e l'avvicinamento dei cittadini alle istituzioni

PARTECIPAZIONE DI GIOVANI CON MINORI OPPORTUNITA' Nessuna**SVOLGIMENTO DI UN PERIODO DI TUTORAGGIO**

→Durata del periodo di tutoraggio:

3 mesi

→Ore dedicate:

27 ore

→ Tempi, modalità e articolazione oraria:

sono previsti 4 incontri collettivi (23 ore). Due incontri individuali di 2 ore ciascuno.

→Attività di tutoraggio:

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
- * Facilitare l'accesso al mercato del lavoro, la ricerca attiva del lavoro nel web o con metodi tradizionali

Attività opzionali

Durante il percorso di tutoraggio si prevedono anche delle attività opzionali rivolte alla presentazione/conoscenza dei servizi per il lavoro pubblici e privati sul territorio di riferimento (es. Informagiovani, agenzie di lavoro, centro per l'impiego, ...). Durante i laboratori di gruppo il tutor condividerà con gli operatori volontari fonti per la ricerca attiva, annunci, opportunità di formative nazionali ed europee messe a disposizione da servizi per il lavoro e informa giovani.

Partendo dalla conoscenza del funzionamento dei centri per l'impiego possiamo immaginare di valutare con gli operatori volontari le opportunità offerte dai servizi stessi, anche in termini di iscrizione, presa in carico, svolgimento di colloqui di accoglienza e analisi della domanda laddove l'operatore volontario lo desidera