



# Elementi essenziali del progetto

## DIPENDI DA TE

### Settore e area di intervento

Educazione e promozione culturale – Sportelli Informa...

### Descrizione dell'area di intervento

Sostanze stupefacenti, alcool, fumo, gioco d'azzardo, abuso di psicofarmaci rappresentano le **forme più comuni di dipendenza** nella popolazione con alcune specificità generazionali.

Con particolare riferimento **all'uso di sostanze pericolose quali fumo, alcol e droghe** l'analisi sulle abitudini dei giovani dimostra che si tratta di un fenomeno in crescita che sembra interessare fasce sempre più giovani della popolazione.

Secondo i dati dell' Osservatorio Adolescenti di Telefono Azzurro e DoxaKids (2014), al 50,6% degli adolescenti intervistati dagli 11 ai 19 anni è capitato di bere alcolici; di questi il 49,9% si è ubriacato almeno una volta. Inoltre, sebbene l'alcol rappresenti la sostanza assunta con più frequenza, il 13% dei ragazzi intervistati ha dichiarato di fare uso di droghe (senza distinzione tra "leggere" e "pesanti"), percentuale almeno in parte sottostimata, dato che più della metà dei ragazzi (53,6%) conosce almeno una persona che ne fa uso.

Si tratta di numeri non trascurabili: infatti, da una parte i **ragazzi che vengono a contatto con tali sostanze spesso non ha la percezione del rischio connesso ai danni che esse provocano**, dall'altra anche le figure adulte di riferimento possono sottovalutare il fenomeno. I giovani usano spesso queste sostanze per sperimentare sensazioni di piacere e per sentirsi a proprio agio nel trascorrere una serata con coetanei, per non sentirsi diversi dai propri amici, eliminando le inibizioni e le barriere psicologiche alle proprie capacità espressive e comunicative, sia fisiche che verbali. Ciò accade anche di fronte ad un insuccesso scolastico o ad una lite familiare, per noia, curiosità o desiderio di rilassarsi, molti giovani ricorrono alle bevande alcoliche e alle droghe in generale.

Ed alcool, cannabis e altre sostanze psicoattive sono spesso considerate un mezzo per alleviare l'ansia e la paura legate al presente e al futuro.

Inoltre, sembra sempre più raro il consumo che si ferma ad una sola sostanza: il fenomeno del *poli-abuso* è molto comune e vede gli adolescenti italiani come capofila in Europa (European Monitoring Centre for Drugs and Drug Addiction, 2014).

Come sottolineato dal Dipartimento Politiche Antidroga (2013), emerge negli adolescenti



italiani una tendenza all'uso contemporaneo, all'interno di una stessa occasione – ad esempio una serata in discoteca - di più droghe e quasi costantemente di alcol.

La crescente diffusione dell'abitudine al poli-abuso è confermata dai risultati dell'Osservatorio Adolescenti (Telefono Azzurro e DoxaKids, 2014), secondo cui il 26,4% dei ragazzi intervistati ha visto qualcuno dei propri amici usare alcool e droghe insieme.

I rischi maggiori sono naturalmente quelli per la salute e per la sicurezza, di se stessi e degli altri, a breve come a lungo termine: la ridotta lucidità mentale, il rischio di incidenti stradali, ridotte performance o *drop-out* scolastico, **sviluppo di una dipendenza** (da una sola sostanza o mista). I ragazzi non sempre sono consapevoli delle conseguenze negative determinate non soltanto dalle cosiddette droghe “pesanti”, ma anche dalle sostanze considerate “leggere” come la cannabis (peraltro maggiormente diffuse).

Tutte le sostanze psicoattive, inoltre, agendo su un substrato in crescita, possono influire sul funzionamento cerebrale, in particolare delle aree prefrontali deputate ai processi decisionali e alla regolazione emotiva/comportamentale, influenzando su abilità molto importanti quali la memoria, l'attenzione e le capacità cognitive generali. Gli effetti sembrano essere tanto più gravi quanto più precoce è l'età in cui si comincia a fare uso di queste sostanze.

Ed è così che abitudini, luoghi e riti dello sballo cambiano e si sovrappongono a quelli della cosiddetta normalità, dove intanto dilagano comportamenti compulsivi che trasformano abitudini e passatempi in autentiche dipendenze

La Commissione Europea ha fornito dei dati, secondo cui sono circa 70 milioni i consumatori regolari o occasionali nel nostro continente di cannabis tra i 15 e i 34 anni, almeno 12 milioni per la cocaina, 9,5 milioni per l'ecstasy e 11 per le anfetamine.

Secondo la “Relazione al Parlamento sullo stato delle tossicodipendenze”, il 51 per cento degli studenti fra i 15-19 anni ritiene facile o piuttosto facile reperire una sostanza psicoattiva illegale. Il primo luogo dove i ragazzi se la procurano è la discoteca, ma anche recandosi a casa dello spacciatore, in strada o a scuola.

Se pensiamo all'alcool, considerato la droga più accettata nel nostro paese, l'Istat precisa: in Italia l'iniziazione all'alcool per il 70 cento dei ragazzi che l'hanno provato almeno una volta negli ultimi 12 mesi avviene a soli 12 anni. E quasi la metà degli 11-15enni sono bevitori abituali. Non a casa si parla di *binge drinking* (abbuffate alcooliche).

Per non parlare del danno che può procurare l'uso ripetuto degli psico-farmaci. L'International Narcotic Board dell'Onu afferma che la somministrazione di medicinali antidepressivi è raddoppiata in oltre 50 paesi, nonostante il rischio di assuefazione e ispirazione di idee suicidarie legato a diverse molecole antidepressive, attestato dall'Agenzia europea per il farmaco. Un fenomeno senz'altro correlato alla illusione della pillola che “guarisce” qualunque sofferenza, anche l'infelicità.

Analogamente sempre più diffusa tra adulti e ragazzi è la **dipendenza dal gioco d'azzardo**.



Per ludopatia (o gioco d'azzardo patologico) si intende l'incapacità di resistere all'impulso di giocare d'azzardo o fare scommesse, nonostante l'individuo che ne è affetto sia consapevole che questo possa portare a gravi conseguenze.

Per continuare a dedicarsi al gioco d'azzardo e alle scommesse, chi è affetto da ludopatia trascura lo studio o il lavoro e può arrivare a commettere furti o frodi.

Questa patologia condivide alcuni tratti del disturbo ossessivo compulsivo, ma rappresenta un'entità a sé: è una condizione molto seria che può arrivare a distruggere la vita. Difatti, durante i periodi di stress o depressione, l'urgenza di dedicarsi al gioco d'azzardo per le persone che ne sono affette può diventare completamente incontrollabile, esponendoli a gravi conseguenze, personali e sociali. La ludopatia può portare a rovesci finanziari, alla compromissione dei rapporti familiari, alla perdita del lavoro, allo sviluppo di dipendenza da droghe o da alcol fino al suicidio. Le cause di questo disturbo non sono note ma potrebbero consistere in un insieme di fattori genetici e ambientali.

Tra i maschi in genere il disturbo inizia negli anni dell'adolescenza, mentre nelle donne inizia all'età di 20-40 anni. Secondo alcune stime americane la ludopatia può interessare il 2-4% della popolazione, rappresentando dunque anche un importante problema di salute pubblica. Secondo alcuni autori, la ludopatia è la patologia da dipendenza a più rapida crescita tra i giovani e gli adulti (Ministero della Salute).

La ricerca presentata a luglio 2015 da Nomisma presentata a Bologna nel luglio 2015 e intitolata "*Young Millennials Monitor*" presenta un quadro della ludopatia giovanile non particolarmente preoccupante, ma comunque problematico, perché dimostra ancora una volta come il gioco d'azzardo mieta le sue vittime principalmente tra i più poveri e meno istruiti.

E se una ricerca con lo stesso tema condotta dall'IPSAD, (*Italian population survey on alcohol and other drugs*) dell'Istituto di Fisiologia clinica del Cnr di Pisa aveva calcolato nel 2013 in circa 630.000 i giovani che hanno giocato almeno una volta, la ricerca di Nomisma rivela che il numero oggi è doppio e che, anche se il quadro non è inquietante come quello offerto dai 19 milioni di scommettitori adulti di cui almeno un milione è considerato a rischio ludopatia, resta lo stesso preoccupante considerando in particolare che la legge vieta il gioco ai minori, che quindi non dovrebbero proprio giocare.

I dati raccolti dicono prima di tutto che, nonostante il gioco sia vietato ai minori, molti giovani giocano abitualmente e più o meno tutti hanno giocato almeno una volta nella vita, almeno la metà nell'ultimo anno scolastico.

I numeri riferibili all'insorgere di ludopatie, cioè quelli che evidenziano i minori che giocano abitualmente e più (anche parecchio) di 5 euro a settimana, sono all'apparenza modesti, però sono potenzialmente traducibili in migliaia di casi di ludopatia conclamata, che sono quasi sempre molto penosi e sempre costosi e difficili da trattare con successo.

Il dato che emerge con prepotenza dalla ricerca di Nomisma è che i principali fattori di rischio sono la mancanza d'istruzione e il censo. La natura anticiclica del business dell'azzardo è testimoniata dal raddoppio del fatturato del settore in Italia dal 2007 al 2014, a



dispetto della crisi o più probabilmente grazie alla crisi, che spinge più persone a gettare i pochi soldi che hanno nel sogno senza speranza di una vincita che cambia la vita da grama a supportabile. Al raddoppio del fatturato ha sicuramente contribuito l'elevato e concomitante aumento dell'offerta, ma anche negli altri paesi europei si è assistito all'aumento delle giocate in controtendenza rispetto al calo delle economie ed è abbastanza assodato che in condizioni del genere aumenti la propensione al gioco delle classi meno abbienti, tanto che c'è chi ha definito il gioco d'azzardo come una «tassa sulla povertà».

I fenomeni appena descritti rilevanti per consistenza numerica dei giovani coinvolti e per grado di pericolosità spingono ad analizzare le dipendenze dai diversi punti di vista, accrescendo il livello di attenzione sul problema e attivando tutte le forme possibili di azione preventiva, indirizzandole in modo particolare verso le scuole e verso le famiglie. La loro capillare diffusione dipende in gran parte dal fatto che spesso **manca una reale informazione sui rischi che si corrono quando ci si lascia andare ad uso/abuso di droga ed alcol nonché al gioco d'azzardo**, spesso identificati come semplici vizi, sottovalutando il rischio di dipendenza che invece va contrastata e curata.

Spesso ci si avvicina all'alcol, alla droga e al gioco per pura e semplice curiosità, per alleviare il senso di solitudine, disagio ed esclusione sociale, trovandosi poi intrappolati all'interno di un meccanismo dal quale è davvero difficile districarsi e uscire. Inoltre, la scarsa capacità degli adulti di riconoscere ed accettare questo tipo di difficoltà nei propri figli o nei propri allievi, tende a far ritardare un intervento terapeutico che, se tempestivo, faciliterebbe un appianamento del problema, evitando situazioni talvolta molto gravi.

Racchiudere sinteticamente la gamma e la complessità delle problematiche psicologiche adolescenziali e degli approcci terapeutici conseguenti è sicuramente impresa difficile: si spazia dai rapporti familiari, ai rapporti amicali, ai disagi affettivi, alle difficoltà scolastiche, fino all'uso di sostanze e agli atteggiamenti aggressivi.

Appare, dunque, evidente la necessità di realizzare un progetto di informazione e sensibilizzazione che punti decisamente ad un cambiamento di rotta nella politica di prevenzione del disagio giovanile e che sia in grado di cogliere a pieno la portata e la complessità dello stesso.



## Obiettivi del progetto

**OBIETTIVO GENERALE:** Informare e sensibilizzare i giovani sui pericoli legati all'uso/abuso di alcol, droga e al gioco d'azzardo.

Si intende in tal modo promuovere un atteggiamento consapevole e responsabile dei giovani destinatari diretti del progetto, stimolando la loro partecipazione attiva.

**OBIETTIVO SPECIFICO 1** Aumentare il livello quantitativo e qualitativo dell'accesso dei giovani alle informazioni sui pericoli derivanti dall'uso di alcol, droga e dal gioco d'azzardo nonché sui servizi ed iniziative a loro destinate attraverso l'attivazione di sportelli informativi sul territorio.

In tal modo, si vuole creare un luogo di espressione ed ascolto dei bisogni, dei problemi e dei vissuti dei giovani atti a soddisfare il bisogno di informazioni mirate ed efficaci sui rischi e pericoli derivanti dall'uso/abuso di droga e dal gioco d'azzardo.

Agevolare la fruizione delle informazioni aiuterà i giovani ad orientarsi tra opportunità e iniziative a loro destinate e a conoscere e riconoscere i rischi riguardanti il mondo a cui appartengono, saranno ascoltati ed aiutati ad affrontare gli imprevisti che si pongono sul loro cammino.

<u>INDICATORE</u>	<u>SITUAZIONE DI PARTENZA</u>	<u>SITUAZIONE DI ARRIVO</u>
N. Sportelli informativi	0	2
N. Utenti Sportelli Informativi	0	700
N. Ore Sportelli Informativi	0	600
N. Brochure informative distribuite	0	7000

**OBIETTIVO SPECIFICO 2** Sensibilizzare i giovani sui pericoli derivanti dall'uso di droga, alcol e dal gioco d'azzardo attraverso la realizzazione di una campagna di sensibilizzazione con il coinvolgimento di famiglie, scuole, associazioni e istituzioni del territorio.

In tal modo si vogliono realizzare attività di animazione territoriale e workshop di sensibilizzazione rivolti, oltre che agli adolescenti, ai loro genitori, alle comunità territoriali, a docenti, educatori e animatori., realizzate tra le "strade" del quartiere, finalizzate a creare consenso e mobilitare la partecipazione di tutti gli attori sociali presenti sul territorio.

<u>INDICATORE</u>	<u>SITUAZIONE DI PARTENZA</u>	<u>SITUAZIONE DI ARRIVO</u>
N. Workshop di sensibilizzazione	0	10
N. Partecipanti Workshop di sensibilizzazione	0	700



N. Report	0	1
-----------	---	---

## Attività d'impiego dei volontari

### Azione 1: INFORMAZIONE

#### **Attività 1: Predisposizione dello Sportello Informativo "Dipendi da te"**

I volontari daranno il proprio contributo a supporto delle attività di organizzazione e pianificazione delle attività dello Sportello Informativo "Dipendi da te".

#### **Attività 2: Predisposizione Sportello Itinerante "Dipendi da te"**

I volontari daranno il proprio contributo a supporto delle attività di organizzazione e pianificazione delle attività dello Sportello Informativo Itinerante "Dipendi da te".

#### **Attività 3: Pubblicizzazione attività Sportello Informativo "Dipendi da te"**

I volontari daranno il proprio contributo a supporto dell'organizzazione del piano di comunicazione, della predisposizione e realizzazione del materiale pubblicitario (definizione contenuti, scrittura, resa grafica), della diffusione materiale pubblicitario presso luoghi fisici (scuole, parrocchie, Asl, luoghi di aggregazione giovanili, palestre, biblioteche, etc.) e luoghi virtuali (sito web istituzionale del Comune di Eboli, su social network etc.).

#### **Attività 4 Attivazione Sportello Informativo fisso e itinerante "Dipendi da te"**

I volontari offriranno il proprio supporto all'implementazione delle attività dello Sportello Informativo fisso e itinerante "Dipendi da te"

#### **Attività 5: Predisposizione brochure informative tematiche**

I volontari offriranno il proprio contributo a supporto della definizione dei contenuti e della predisposizione di brochure informative.

#### **Attività 6: Realizzazione e diffusione brochure informative**

I volontari daranno il proprio contributo a supporto delle attività di realizzazione e diffusione di brochure informative presso luoghi fisici (scuole, parrocchie, Asl, luoghi di aggregazione giovanili, palestre, biblioteche, etc.) e luoghi virtuali (sito web istituzionale del Comune di Eboli, su social network etc.).



### Azione 2: SENSIBILIZZAZIONE

#### **Attività B 1: Organizzazione e pianificazione campagna di sensibilizzazione**

I volontari daranno un supporto alle attività di organizzazione e pianificazione della campagna di sensibilizzazione, della definizione contenuti, predisposizione e diffusione di brochure pubblicitarie dei workshop di sensibilizzazione.

#### **Attività B 2: Realizzazione di una campagna di sensibilizzazione**

I volontari daranno il proprio contributo a supporto della realizzazione della campagna di sensibilizzazione e dello svolgimento di workshop tematici

### Azione 2: DISSEMINAZIONE

I volontari daranno il proprio contributo a supporto della predisposizione (raccolta, analisi, sintesi dati), realizzazione e diffusione di un Report sulle dipendenze giovanili.

## **Criteri di selezione**

### **Sistema Certificato UNI EN ISO 9001:2008**

**Cert. N. 008b/12**

Di seguito si riporta uno estratto del 'Sistema di Reclutamento e Selezione' adeguato ad Ottobre 2015 e approvato dall'UNSC con decreto n.576/2015 cui per ogni eventuale approfondimento si rimanda alla consultazione sul sito [www.amesci.org](http://www.amesci.org)

#### **CONVOCAZIONE**

La convocazione avviene attraverso il sito internet dell'ente con pagina dedicata contenente il calendario dei colloqui nonché il materiale utile per gli stessi (bando integrale; progetto; procedure selettive, etc.);

Presso le sedi territoriali di AMESCI è attivato un front office finalizzato alle informazioni specifiche ed alla consegna di modulistica, anche attraverso servizio telefonico e telematico.

#### **SELEZIONE**

Controllo e verifica formale dei documenti;

Esame delle domande e valutazione dei titoli con le modalità di seguito indicate e con i seguenti criteri di selezione che valorizzano in generale:

- le esperienze di volontariato;
- le esperienze di crescita formative
- le capacità relazionali;
- l'interesse del candidato.





<b>Valutazione dei titoli massimo</b>	<b>MAX 50 PUNTI</b>
Precedenti esperienze	<b>MAX 30 PUNTI</b>
Titoli di studio, esperienze aggiuntive e altre conoscenze	<b>MAX 20 PUNTI</b>

  

<b>ESPERIENZE</b>	
<b>Precedenti esperienze di volontariato max 30 punti</b>	
L'esperienza di attività di volontariato costituisce un titolo di valutazione.	
Sono valutate le esperienze per mese o frazione di mese superiore o uguale a 15 gg; il periodo massimo valutabile è di 12 mesi <i>per ogni singola tipologia di esperienza svolta</i> .	
Le esperienze sono cumulabili fino al raggiungimento del punteggio massimo previsto.	
<b>ITEM</b>	<b>PUNTEGGIO</b>
Precedenti esperienze di volontariato presso lo stesso Ente che realizza il progetto <i>nello stesso settore</i>	<i>1 punto</i> <i>(per mese o fraz. ≥15gg)</i>
Precedenti esperienze di volontariato nello stesso settore del progetto presso Ente diverso da quello che realizza il progetto	<i>0,75 punti</i> <i>(per mese o fraz. ≥15gg)</i>
Precedenti esperienze di volontariato presso lo stesso Ente che realizza il progetto ma in settore diverso	<i>0,50 punti</i> <i>(per mese o fraz. ≥15gg)</i>
Precedenti esperienze di volontariato presso Enti diversi da quello che realizza il progetto <i>ed in settori diversi</i>	<i>0,25 punti</i> <i>(per mese o fraz. ≥15gg)</i>
<b>Esperienze aggiuntive non valutate in precedenza: max 4 punti</b>	





Si tratta di esperienze diverse da quelle valutate al punto precedente (per esempio: stage lavorativo, animatore di villaggi turistici, attività di assistenza ai bambini durante il periodo estivo, etc.).

L'esperienze sono cumulabili fino al raggiungimento del punteggio massimo previsto.

ITEM	PUNTEGGIO
Esperienze di durata superiore od uguale a 12 mesi	4 punti
Esperienze di durata inferiore ad un anno	2 punti

#### TITOLI DI STUDIO

**Titoli di studio: max 8 punti**

Sono valutabili i titoli rilasciati da scuole, istituti, università dello Stato o da esso legalmente riconosciuti. Viene valutato solo il titolo più elevato.

ITEM	PUNTEGGIO
Laurea (magistrale, specialistica, vecchio ordinamento)	8 punti
Laurea triennale	7 punti
Diploma scuola superiore	6 punti
Per ogni anno di scuola media superiore concluso ( <b>max 1 punto/anno 4 punti</b> )	

**Titoli di studio max 4 punti professionali:**

I titoli professionali sono quelli rilasciati da Enti pubblici o Enti accreditati (valutare solo il titolo più elevato).

ITEM	PUNTEGGIO
Titolo completo	4 punti
Titolo non completo	2 punti



***N.B.: in caso di qualifica professionale afferente il triennio della scuola media superiore, essa non va valutata se è presente il diploma; in caso contrario il titolo viene riportato solo in questa sezione e non anche nella precedente***

**ALTRE CONOSCENZE**

**Altre conoscenze in possesso del max 4 punti giovane**

Si valutano le conoscenze dichiarate e/o certificate riportate dal giovane (es. specializzazioni universitarie, master, conoscenza di una lingua straniera, conoscenza del computer). Per ogni conoscenza riportata è attribuito 1 punto fino ad un massimo di 4 punti

<b>ITEM</b>	<b>PUNTEGGIO</b>
Attestato o autocertificati	1 <i>punto/conoscenza</i>

I candidati effettueranno, secondo apposito calendario pubblicato sul sito web dell'ente, un colloquio approfondito sui seguenti argomenti:

1. Il servizio civile nazionale
2. Il progetto
3. Le pregresse esperienze sotto l'aspetto qualitativo (con particolare riguardo alle precedenti esperienze di volontariato e lavorative nel settore specifico del progetto e non)
4. La motivazione e l'idoneità del candidato al fine di avere un quadro completo e complessivo del profilo del candidato, delle sue potenzialità, delle sue qualità e delle sue attitudini.

<b>COLLOQUIO</b>	<b>MAX 60 PUNTI</b>
------------------	---------------------

***La somma di tutti i punteggio assegnati al set di domande diviso il numero delle domande dà come esito il punteggio finale del colloquio.***

***L'idoneità a partecipare al progetto di servizio civile nazionale viene raggiunta con un minimo di 36 PUNTI al colloquio***

**REDAZIONE E PUBBLICAZIONE DELLA GRADUATORIA FINALE**

Al termine delle selezioni si procederà alla pubblicazione on-line della graduatoria.



## Condizioni di servizio ed aspetti organizzativi

*Numero ore di servizio settimanali dei volontari, ovvero monte ore annuo:*

30

*Giorni di servizio a settimana dei volontari (minimo 5, massimo 6) :*

5

*Eventuali particolari obblighi dei volontari durante il periodo di servizio:*

- Realizzazione (eventuale) delle attività previste dal progetto anche in giorni festivi e prefestivi, coerentemente con le necessità progettuali
- Flessibilità oraria in caso di esigenze particolari
- Disponibilità alla fruizione dei giorni di permesso previsti in concomitanza della chiusura della sede di servizio (chiusure estive e festive)
- Partecipazione a momenti di verifica e monitoraggio
- 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 festivi, organizzati anche dagli enti partner del progetto
- Disponibilità ad effettuare il servizio al di fuori della sede entro il massimo di 30 gg previsti
- Osservanza della riservatezza dell'ente e della privacy di tutte le figure coinvolte nella realizzazione del progetto
- Disponibilità ad utilizzare i veicoli messi a disposizione dell'Ente.

*Eventuali requisiti richiesti ai candidati per la partecipazione al progetto oltre quelli richiesti dalla legge 6 marzo 2001, n. 64:*

Cultura media; buone conoscenze informatiche; buone capacità relazionali.

E' titolo di maggior gradimento:

- diploma di scuola media superiore;
- pregressa esperienza nel settore specifico del progetto;
- pregressa esperienza presso organizzazioni di volontariato;
- buona conoscenza di una lingua straniera;
- spiccata disposizione alle relazioni interpersonali e di gruppo;
- capacità relazionali e dialogiche;
- studi universitari attinenti;
- buone capacità di analisi.



## Sedi di svolgimento e posti disponibili

Numero dei volontari da impiegare nel progetto:

16

Numero posti con vitto e alloggio:

0

Numero posti senza vitto e alloggio:

16

Numero posti con solo vitto:

0

N.	Sede di attuazione del Progetto	Comune	Indirizzo	Cod. ident. sede	N. vol. per sede
1	COMUNE DI EBOLI 2 (SCORPORO SEDE 4156 DEL 07/07/2009)	EBOLI (SA)	VIA UMBERTO NOBILE snc 84025 (PIANO:1)	4156	11
2	COMUNE DI EBOLI 2	EBOLI (SA)	VIA Matteo Ripa 49 84025	4157	5

## Caratteristiche conoscenze acquisibili

Eventuali crediti formativi riconosciuti: NO

Eventuali tirocini riconosciuti: NO

Attestazione delle conoscenze acquisite in relazione alle attività svolte durante l'espletamento del servizio utili ai fini del curriculum vitae:

Durante l'espletamento del servizio, i volontari che parteciperanno alla realizzazione di questo progetto acquisiranno le seguenti competenze utili alla propria crescita professionale:

- **competenze tecniche** (specifiche dell'esperienza vissuta nel progetto, acquisite in particolare attraverso il *learning by doing* accanto agli Olp e al personale professionale): supporto alle relazioni sociali, organizzazione logistica, segreteria tecnica, ideazione e realizzazione grafica e testuale di testi informativi, uso di strumentazioni tecniche, riconoscimento delle emergenze, valutazioni tecniche;



- **competenze cognitive** (funzionali ad una maggiore efficienza lavorativa e organizzativa): capacità di analisi, ampliamento delle conoscenze, capacità decisionale e di iniziativa nella soluzione dei problemi (problem solving), team working;
- **competenze sociali e di sviluppo** (utili alla promozione dell'organizzazione che realizza il progetto ma anche di se stessi): capacità nella ricerca di relazioni sinergiche e propositive, creazione di reti di rapporti all'esterno, lavoro all'interno di un gruppo, capacità di mirare e mantenere gli obiettivi con una buona dose di creatività;
- **competenze dinamiche** (importanti per muoversi verso il miglioramento e l'accrescimento della propria professionalità): competitività come forza di stimolo al saper fare di più e meglio, gestione e valorizzazione del tempo di lavoro, ottimizzazione delle proprie risorse.

**L'Ente proponente il progetto riconosce e attesta le competenze acquisite**

## Formazione specifica dei volontari

### I APPROFONDIMENTO:

**Modulo I:** L'assistenza ai giovani a rischio: significati e strategie; guida ai servizi/interventi di supporto ai giovani a rischio di dipendenze e devianza sociale;

**Modulo II:** Disorientamento, disadattamento e devianza: le nuove dipendenze giovanili;

### II APPROFONDIMENTO:

**Modulo III:** Informazione ai volontari (conforme al D.Lgs 81/08 art. 36).

- Rischi per la salute e sicurezza sul lavoro
- Procedure di primo soccorso, lotta antincendio, procedure di emergenza
- Organigramma della sicurezza
- Misure di prevenzione adottate

**Modulo IV:** Formazione sui rischi specifici (conforme al D.Lgs 81/08 art. 37, comma 1, lett.b e accordo Stato/Regioni del 21 Dicembre 2011).

- Rischi derivanti dall'ambiente di lavoro
- Rischi meccanici ed elettrici generali
- Rischio biologico, chimico e fisico
- Rischio videoterminale
- Movimentazione manuale dei carichi
- Altri Rischi
- Dispositivi di Protezione Individuale



- Stress lavoro correlato
- Segnaletica di emergenza
- Incidenti ed infortuni mancati

#### Corso e-learning:

- Le politiche e le leggi di “settore”: cenni su legge quadro sull’assistenza, L. 328/00 – i Piani Sociali Nazionali, Regionali e di Zona per la realizzazione del Sistema Integrato degli Interventi e dei Servizi Sociali, dal livello nazionale a quello locale, la filosofia della L. 285/97
- I Processi del Sistema dei nuovi Servizi Sociali: partecipazione (cittadinanza attiva), integrazione (pubblico/privata, socio-sanitaria, socio-educativa, ...), concertazione, pianificazione, programmazione, progettazione, modelli di gestione, valutazione (monitoraggio, verifica, ri-definizione degli interventi), controllo e impatto, sistema della qualità sociale, sistema informativo dei servizi sociali, carta dei servizi, formazione e aggiornamento.
- I compiti evolutivi della giovinezza: definizioni e analisi del passaggio dall’adolescenza alla fase adulta
- Il valore dell’integrazione sociale dei giovani a rischio
- Devianza e dipendenze: ricadute sul piano pedagogico ed educativo
- Analisi delle azioni ed interventi sociali adeguati a fronteggiare i deficit di integrazione sociale.

#### Contenuti della metaformazione:

Il modello formativo proposto, caratterizzato da un approccio didattico di tipo costruttivista in cui il discente “costruisce” il proprio sapere, permette di acquisire un set di meta-competenze quali:

- capacità di analisi e sintesi
- abilità comunicative legate alla comunicazione on line
- abitudine al confronto e alla discussione

L'uso di una piattaforma FAD inoltre consente inoltre, indipendentemente dagli argomenti della formazione specifica, l'acquisizione di una serie di competenze informatiche di base legate all'uso delle TIC e di Internet.