

1) Titolo del programma (*)

SCD – Campania Digitale 2024

2) Cornice generale (*)

2.a) territorio, contesto, bisogni e/o aspetti da innovare (*)

Il programma “**Campania Digitale 2024**” insiste sull’**Ambito f – rafforzamento della coesione sociale, anche attraverso l’incontro tra diverse generazioni e l’avvicinamento dei cittadini all’istituzioni** sviluppando un intervento multidisciplinare e multi-territoriale complessivamente all’interno della **Campania**.

Gli obiettivi del **Piano Triennale** su cui il Programma intende intervenire sono due, come di seguito indicato: **Obiettivo 4** – fornire un’educazione di qualità, equa ed inclusiva, e un’opportunità di apprendimento per tutti; **Obiettivo 10** – ridurre l’ineguaglianza all’interno delle nazioni

I progetti che compongono il programma “**Campania Digitale 2024**” sono stati sviluppati a seguito dell’analisi dei contesti, territoriali e settoriali, unendo le criticità note e quelle desumibili dallo studio effettuato.

L’utilizzo di Internet in generale ha visto un aumento generato dalle condizioni che gli italiani, e non solo, hanno vissuto nel periodo della pandemia, durante la quale l’utilizzo del digitale è stato per molti aspetti l’unico mezzo di connessione con l’esterno. L'emergenza sanitaria ha costretto moltissime persone ad intrattenere un rapporto diverso e più continuo con la tecnologia, e a farlo in tempi record, mettendo in evidenza tutte le criticità relative ad una scarsa alfabetizzazione informatica diffusa e all'impreparazione del mondo del lavoro.

Durante il lockdown, per esempio, lo smart working ha messo sotto stress le linee fisse e mobili, che sembra aver retto bene l'urto. Il dato però potrebbe essere anche derivante dalla percentuale ancora elevata di individui, e di interi nuclei familiari che non hanno accesso ad Internet, in Italia oggi.

Tra il 2022 e il 2023 aumenta di 2 punti percentuali l’uso della Rete, con incrementi soprattutto nella popolazione adulta e anziana. L’uso delle ICT risulta ancora significativamente diverso tra la popolazione maschile e femminile. Nel 2023, infatti, dichiara di accedere a Internet l’82,4% degli uomini di 6 anni e più a fronte del 76,8% delle donne. Va sottolineato, però, che tale divario si sviluppa principalmente nelle classi di età più anziane, infatti fino ai 59 anni le differenze di genere sono nulle e in alcuni casi sono favorevoli alle donne, mentre, ad esempio, dai 65 anni in su la

differenza supera gli 8 punti percentuali a favore degli uomini.

L'ultimo rapporto Istat (marzo 2023) ci conferma però che negli ultimi anni vi è stato un aumento di connessione. Secondo lo studio, il 77,5% della popolazione (da 6 anni in su) utilizza internet. Numeri che hanno registrato un aumento del 7% tra il 2020 e il 2022.

Il 2023 vede confermata l'esistenza di un importante divario territoriale. Il ritardo del Mezzogiorno (74,8%) è reso particolarmente evidente da uno scarto di 7,3 punti percentuali rispetto al Nord e di 6,5 punti percentuali rispetto al Centro.

L'uso di Internet ha raggiunto livelli molto vicini alla saturazione per gran parte della popolazione. Oltre il 91% delle persone tra gli 11 e i 54 anni si è connessa alla Rete negli ultimi tre mesi, la quota scende invece al 60,4% tra le persone di 65-74 anni, per arrivare al 24,7% tra la popolazione di 75 anni e più.

Il fattore età però gioca un ruolo fondamentale infatti a quanto registrato da Rapporto Istat oltre il 90% delle persone (tra 11 e 54 anni) si è dall'inizio dell'anno. La quota scende notevolmente (parliamo del 57,2%) tra le persone nella fascia d'età tra 65 e 74 anni. Il dato raggiunge, invece, il 20,9% tra le persone di 75 anni e più. Il Nostro Paese è indietro nelle competenze digitali rispetto agli obiettivi 2030 ovvero che l'80% di cittadini possieda competenze digitali almeno di base per tutti i cinque domini individuati dal Framework 2.0, ossia "Alfabetizzazione all'informazione e ai dati", "Comunicazione e collaborazione", "Creazione di contenuti digitali", "Sicurezza" e "Risoluzione dei problemi") (CITTADINI E ICT | ANNO 2023 – ISTAT)

L'analisi dei dati risultanti però sono ancora preoccupanti e mettono ulteriormente in evidenza la Questione del Mezzogiorno. Infatti il ritardo del Mezzogiorno, che registra un utilizzo del 72,9%, è reso particolarmente evidente da uno scarto di 7,5 punti percentuali rispetto al Nord e di 5,5 punti percentuali rispetto al Centro. Il dato medio italiano nasconde ampi divari territoriali, con il Sud che ha oltre la metà dei ragazzi con scarse o nessuna competenza (52%) e il Nord e il Centro più vicini ai valori medi europei (34% e 39%).

In Campania il 79,7% di bambini e adolescenti tra i 6 e i 17 anni utilizza internet tutti i giorni. E' la terza regione con la percentuale più alta dopo Basilicata che conta un 82,2% e il Molise con l'80,5%, contro una media nazionale del 73% e lo fa soprattutto attraverso lo smartphone. Al tema dell'utilizzo degli strumenti digitali è strettamente connesso quello dei mezzi che consentono la connessione. La fotografia è a macchia di leopardo giacché, anche in una stessa regione, la diffusione della rete internet non è omogenea. In Campania la rete ultraveloce con fibra fino all'abitazione raggiunge il 73,2% delle famiglie nella provincia di Napoli, il 58,9% nella provincia

di Salerno, il 54,5% nella provincia di Caserta, il 45,2% nella provincia di Benevento, il 41,1% nella provincia di Avellino. Le famiglie ultraconnesse con accesso alla fibra FTTH (fino all'abitazione) rappresentano il 23,8% nella provincia di Napoli. I dati sulla popolazione evidenziano che il 70,5% delle famiglie campane accede a Internet (media nazionale 71,7%); il 33,3% delle famiglie campane accede a Internet in banda larga (media nazionale 36%). I dati legati alle opportunità di accesso a internet seppur appaiono leggermente in miglioramento rispetto al passato, ciò che desta preoccupazione è come viene utilizzato internet, soprattutto per i più giovani. In Campania l'80% di bambini e adolescenti tra i 6 e i 17 anni utilizza internet tutti i giorni. È la terza regione, dopo Basilicata e Molise, con la percentuale più alta. La navigazione avviene soprattutto attraverso lo smartphone. In Italia, il 66% circa usa il cellulare tutti i giorni, in Campania la percentuale sale a quasi il 73%. E c'è un primato negativo della regione, quello dell'esposizione agli schermi dei bambini fino a 2 anni: il 5% fa segnare una permanenza giornaliera superiore alle tre ore, livello record in Italia (XIV edizione dell'Atlante dell'infanzia a rischio in Italia - Save the Children).

Indicatori misurabili	Ex Ante	Ex Post
N. di attività di facilitazione digitale attive	50	145
N. di attività di assistenza	20	40
N. di attività promozione e diffusione legati a temi della digitalizzazione e alla valorizzazione del patrimonio locale	15	30
Numero di utenti unici per le campagne informative legate alle iniziative digitali	3000	20000
N. di destinatari coinvolti	1500	3150

N. mappe e vademecum dei servizi digitali attive e aggiornate	10	23
---	-----------	-----------

Inoltre, in termini di numero complessivo di destinatari coinvolti nelle attività di facilitazione ed educazione digitale il Programma intercetterà **3150 utenti**.

2.b) relazione tra progetti e programma ()*

Il programma “**Campania Digitale 2024**”, costruito all’interno Programma quadro del “Servizio Civile Digitale” inserito a sua volta nel contesto generale della Strategia nazionale per le competenze digitali e del relativo Piano Operativo elaborati nel quadro dell’iniziativa “Repubblica Digitale”, nasce dall’esperienza maturata dagli enti proponenti nei settori **A, D ed E** e dall’esigenza di una programmazione che risponda sia alle esigenze emerse dal contesto analizzato in precedenza, sia alle necessità di una digitalizzazione sempre più al passo con i tempi.

Questa seconda edizione vuole insistere sulle tematiche già trattate nella prima edizione e ampliare i concetti che in un’ottica di digitalizzazione a 360° diventa necessario. Il programma viene stilato partendo dall’analisi della situazione di partenza provvedendo alla raccolta dei dati, alla sistematizzazione ed analisi degli stessi, e ragionando a lungo termine.

Il programma “Campania Digitale 2024” è quindi costruito con la precisa volontà di attivarsi nei confronti delle comunità dei contesti considerati, relazionando tre diversi settori di intervento ed attivandosi sui due obiettivi previsti dal Programma Quadro per promuovere la crescita e la diffusione della cultura digitale: un impianto trasversale con cui attraverso lo sviluppo delle conoscenze e competenze digitali si vuole restituire centralità ai giovani, che diventano facilitatori verso la digitalizzazione, incentivare lo sviluppo delle relazioni sociali e delle competenze ed il volontariato. Il programma contribuirà allo sviluppo del capitale umano e inciderà anche sull’effettivo utilizzo dei servizi pubblici digitali e sulla capacità degli individui di usare le loro competenze digitali in ambiti lavorativi e sociali attraverso i seguenti progetti.

Il progetto “**A3 – Digital Mentor - Supporto per i Giovani nell’Universo Digitale** ” il progetto si

pone come obiettivo Assistere i giovani ad orientarsi e “connettersi” in modo sicuro e consapevole in una realtà sempre più digitale dove, anche a causa delle misure di contenimento del virus Sars-Covid 19, sono stati improvvisamente stati proiettati per uscire dall’isolamento. Saranno quindi aiutati a rimanere connessi ma imparando a riconoscere i rischi che smartphone, tablet e computer, nascondono. In quest’ottica il progetto mira ad assicurare la salute ed il benessere per tutti e per tutte le età (**Agenda 2030 – Obiettivo 4**) fornire un’educazione di qualità, equa ed inclusiva, e un’opportunità di apprendimento per tutti (**Agenda 2030 – Obiettivo 10**).

Il progetto “**E23 – Cittadini digitali 2024**” si pone come obiettivo potenziare le attività degli sportelli che offrono servizi online all’utenza, presso le sedi degli enti attuatori, rendendo quindi sempre più autonoma l’utenza. Per raggiungere l’obiettivo, quindi, si è deciso di orientarsi, all’interno del Programma Quadro del Servizio Civile Digitale, ad attività della Tipologia 1. Realizzazione o potenziamento di un servizio di “facilitazione digitale” presso l’Ente, offrendo supporto individuale all’utenza di servizi online sia attraverso il potenziamento di punti di assistenza digitale già operanti negli enti coinvolti, sia attivando servizi ex novo. L’obiettivo principale sarà quello di rendere sempre più autonoma l’utenza, grazie a momenti di supporto e affiancamento. Supportare i cittadini all’utilizzo dei servizi digitali online, come l’attivazione dell’utenza SPID e le sue molteplici applicazioni, l’apertura e l’uso della PEC, l’uso della Tessera Sanitaria come sistema CNS e firma digitale, l’utilizzo di tutti i servizi online messi a disposizione dal Comune e delle altre Pubbliche Amministrazioni locali. Un secondo obiettivo sarà poi quello di implementare un vademecum di tutti i servizi online messi a disposizione dalle amministrazioni locali permettendo di velocizzare processi, incentivare l’autonomia digitale, ridurre il disagio dovuto a file e appuntamenti in loco. In quest’ottica il progetto mira ad assicurare la salute ed il benessere per tutti e per tutte le età (**Agenda 2030 – Obiettivo 4**) fornire un’educazione di qualità, equa ed inclusiva, e un’opportunità di apprendimento per tutti (**Agenda 2030 – Obiettivo 10**).

Il progetto “**DigitArte: Valorizzazione Digitale del Patrimonio Culturale Locale**” si pone come obiettivo quello di valorizzare il patrimonio culturale locale attraverso un approccio digitale, coinvolgendo i giovani nella scoperta e nella promozione delle storie e delle culture della propria comunità. In quest’ottica il progetto mira ad assicurare la salute ed il benessere per tutti e per tutte le età (**Agenda 2030 – Obiettivo 4**) fornire un’educazione di qualità, equa ed inclusiva, e un’opportunità di apprendimento per tutti (**Agenda 2030 – Obiettivo 10**).

Programma Campania Digitale 2024

Destinatari	Progetto e settore SCU	Obiettivi Piano	Contributo del progetto all'interno del programma
650 Giovani con competenze digitali scarse e/o assenti.	A3 – Digital Mentor - Supporto per i Giovani nell'Universo Digitale	Obiettivo 4 Obiettivo 10	Assistere i giovani ad orientarsi e “connettersi” in modo sicuro e consapevole in una realtà sempre più digitale
760 Cittadini con competenze digitali scarse e/o assenti	E23 – Cittadini digitali 2024	Obiettivo 4 Obiettivo 10	Potenziare le attività degli sportelli che offrono servizi online all’utenza, presso le sedi degli enti attuatori, rendendo quindi sempre più autonoma l’utenza.
1740 giovani, al fine di favorire l’inclusione digitale, l’inclusione sociale e la valorizzazione del patrimonio artistico-culturale locale.	D3-D4 DigitArte: Valorizzazione Digitale del Patrimonio Culturale Locale	Obiettivo 4 Obiettivo 10	Favorire l’inclusione digitale, l’inclusione sociale e la valorizzazione del patrimonio artistico-culturale locale.

I progetti sono stati sviluppati per contribuire alla piena realizzazione del programma, attraverso lo svolgimento di attività contestualizzate in base alle analisi territoriali effettuate ed alle peculiarità locali e competenze delle diverse sedi.

Gli Enti coinvolti nell’attuazione del presente programma d’intervento specifico forniscono la disponibilità alla partecipazione alle attività di monitoraggio e valutazione centralizzate previste nel Programma quadro del “Servizio civile digitale” che prevedono nello specifico: 1. l’utilizzo di un sistema centrale di monitoraggio messo a disposizione dal Dipartimento per la trasformazione digitale e dal Dipartimento per le politiche giovanili e il servizio civile universale che richiede l’inserimento di dati generali sul programma e sul progetto da parte degli Enti e, per ciascun utente del servizio, da

parte dei volontari;

2. l'effettuazione di una valutazione dell'efficacia complessiva del Programma quadro, da parte di un soggetto indipendente su mandato del Dipartimento per la trasformazione digitale, per cui sarà richiesta agli Enti la disponibilità a partecipare ad attività di raccolta dati ed evidenze.

ENTE

- 1) *Denominazione e codice SU dell'ente titolare di iscrizione all'Albo SCU proponente il progetto*
(*)

CALLYSTOARTS SU00252

CARATTERISTICHE DEL PROGETTO

- 2) *Titolo del progetto* (*)

E23 – Cittadini digitali 2024

- 3) *Contesto specifico del progetto* (*)

- 3.1) *Breve descrizione del contesto specifico di attuazione del progetto* (*)

Il presente progetto sviluppa interventi **nell'Area Metropolitana di Napoli, a Marzano di Nola, provincia di Avellino, in 2 città del casertano e a Roma**. Qui di seguito una breve descrizione dei contesti territoriali all'interno dei quali saranno perseguiti gli obiettivi e sviluppate le attività descritte.

Il progetto insiste su una vasta area della città Metropolitana di Napoli nello specifico su 7 territori con una densità abitativa totale di 216.670 e con un indice di vecchiaia medio di 152,7 anziani ogni 100 giovani.

Marzano di Nola rappresenta una piccola cittadina avellinese con una densità abitativa di 1.645 abitanti e un indice di vecchiaia pari a 142.7 anziani ogni 100 giovani.

I 2 comuni nel casertano, nello specifico Castel Morrone e Formicola ospitano una popolazione totale di 4.959 con un indice di vecchiaia pari a 210,85 anziani per ogni 100 giovani.

Il territorio di Roma ha una popolazione di 2.755.309 abitanti 189,0 anziani ogni 100 giovani.

I territori presi in esame, presentano numerose criticità sociali ed economiche quali: basso livello di istruzione, livello economico al di sotto delle medie nazionali, scarso senso civico, racket, traffico di stupefacenti, contrabbando di merce contraffatta (abbigliamento, elettronica, sigarette), violenza giovanile e abusivismo.

Per quanto riguarda le competenze digitali l'Italia risulta tra gli ultimi paesi in Europa. Dai dati si evince che nel 2021 poco meno della metà delle persone di 16-74 anni residente in Italia ha competenze digitali almeno di base (45,7%). Il divario tra i diversi Paesi europei risulta piuttosto elevato. L'Italia occupa le ultime posizioni della graduatoria europea. Anche nello stesso stivale ci troviamo a fare i conti con le differenze tra Centro-Nord e Mezzogiorno, ad eccezione della Sardegna, che si attesta sul valore medio. Le regioni dove le competenze digitali almeno di base sono più diffuse sono il Lazio (52,9%), seguito dal Friuli-Venezia Giulia (52,3%) e dalla Provincia Autonoma di Trento (51,7%). L'analisi mette in mostra che il livello di competenze digitali siano strettamente collegate ai titoli di studio. L'80,3% delle persone di 25-54 anni con un'istruzione terziaria possiede competenze digitali almeno di base, valore quasi in linea con quello medio EU27 (83%), mentre tale quota cala al 25% per quelli con titolo di studio primario, con una distanza di circa 8 punti percentuali rispetto al valore medio EU27. Le Competenze digitali dal 2021 risultano più avanzate per e-skill legati ai domini della "Comunicazione e collaborazione" (75,8%) e dell'"Alfabetizzazione su informazioni e dati" (58,5%) rispetto a quelli legati alla "Risoluzione di problemi" (47%), alla "Creazione di contenuti digitali" (41%) e alla "Sicurezza" (36%).

Le competenze digitali rientrano nel piano d'azione del pilastro europeo dei diritti sociali e in quello per l'istruzione digitale. I dati dell'indagine armonizzata a livello europeo "sull'utilizzo delle tecnologie della comunicazione e dell'informazione da parte degli individui e delle famiglie", permette di misurare i livelli di competenza digitale dei cittadini, individuati dal Digital Competence Framework 2.0, il quadro comune europeo di riferimento per le competenze digitali. L'obiettivo che si vuole raggiungere entro il 2030 vede almeno l'80% di cittadini con competenze digitali almeno di base, per tutti i 5 domini individuati dal framework 2.0, che sono "alfabetizzazione all'informazione e ai dati", "comunicazione e collaborazione", "creazione di contenuti digitali", "sicurezza" e "risoluzione dei problemi". Dai dati attualmente disponibili risulta che nel 2021 a livello europeo la quota risulta pari al 53,9%. Il divario tra i diversi Paesi europei risulta piuttosto elevato, con un campo di variazione di 51,4 punti percentuali. In fondo alla graduatoria si colloca la

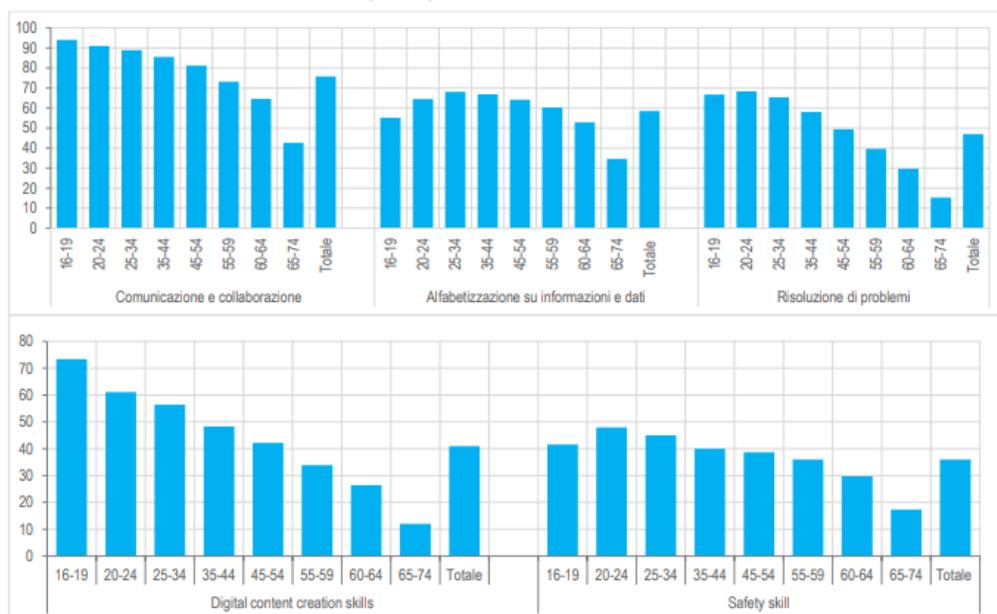
Romania con il 27,8%, preceduta dalla Bulgaria (31,2%), dalla Polonia (42,9%) e dall'Italia (45,7%).

Per raggiungere l'obiettivo il nostro Paese dovrà far registrare nei prossimi anni un incremento medio annuo di 3,8 punti percentuali. Si tratterebbe di un incremento piuttosto elevato in un lasso di tempo limitato, fenomeno che si è potuto raggiungere per l'indicatore sull'uso regolare della rete durante gli anni della pandemia (2020-2021) dove la quota è passata dal 76,4% al 80,1%. Questa accelerazione ha consentito all'Italia di ridurre considerevolmente il gap con gli altri paesi europei in riferimento al divario digitale di primo livello. Come precedentemente anticipato dall'analisi delle singole regioni italiane emerge un forte gradiente tra Centro-nord e Mezzogiorno, con l'eccezione della Sardegna che si attesta sul valore medio. Se alcune regioni come il Lazio (52,9%), il Friuli-Venezia Giulia (52,3%) e la Provincia Autonoma di Trento (51,7%) per raggiungere l'obiettivo target del 2030 dovranno registrare un incremento medio annuo attorno ai 3 punti percentuali, altre - come la Calabria (33,8%), la Sicilia (34%) e la Campania (34,2%) - necessiterebbero di un incremento medio annuo di circa 5 punti percentuali. È importante sottolineare, inoltre, che le regioni che presentano i tassi più bassi di persone con competenze digitali almeno di base sono anche quelle ancora caratterizzate da una quota più contenuta di utenti di internet rispetto al valore medio nazionale.

Dall'esame delle cinque dimensioni che compongono l'indicatore sulle competenze digitali è possibile tracciare una mappa degli elementi di forza oltre che dei ritardi nei livelli di competenza dei cittadini residenti in Italia rispetto al quadro europeo. I divari rispetto alla media EU27 sono minimi per il dominio "comunicazione e collaborazione", dimensione legata all'interazione via Internet e all'uso dei social media (75,8% rispetto al 77,5% EU27). I divari si presentano più consistenti invece per il dominio "creazione di contenuti digitali", dominio legato all'utilizzo di applicativi per la creazione o la modifica di contenuti digitali (41% contro il 45,2% EU27) e alla "risoluzione di problemi", area legata all'utilizzo dei servizi online e di alcune abilità di gestione software (47% contro il 52,7% EU27). Il ritardo peggiore si riscontra per l'"alfabetizzazione su informazioni e dati", dominio legato alla ricerca di informazioni, di dati e alla capacità di giudicare la rilevanza della fonte (-9,8 punti percentuali rispetto alla media EU27), seguito da quello relativo alla "sicurezza", ovvero l'area legata alla protezione dei dispositivi e dei dati personali negli ambienti

digitali (-7,6 punti rispetto alla media EU27) (*Cittadini e competenze digitali – ISTAT giugno 2023*)

Persone di 16-74 anni che hanno usato internet negli ultimi 3 mesi per competenze digitale elevate per i 5 domini e classe di età Anno 2021, per 100 persone di 16-74 anni



Fonte: Istat, Community Survey on ICT usage in households and by Individuals.

Di contro, rispetto a quanto finora esposto, dalle ultime analisi si evince che la Campania e il Lazio risultano tra le regioni con un miglioramento nella velocità media in download per la rete internet domestica. Infatti, in Italia nel 2020 è pari a 48 Mbit/s, mentre nel 2019 si assestava su 38 Mbit/s, si riscontra quindi un aumento del 25% che tuttavia non riguarda tutto il territorio, ma nello specifico il Lazio e la Campania hanno registrato un aumento rispettivamente di +59% e +50% (Osservatorio SOStariffe.it).

Di seguito riportiamo in forma tabellare le criticità emerse e i relativi indicatori individuati:

Criticità	Indicatori
Scarso livello competenze digitali	N. di servizi di facilitazione

Scarso conoscenza dei servizi digitali attivi delle P.A.	<p>digitale attivi</p> <p>N. mappe e vademecum dei servizi digitali attive e aggiornate</p> <p>N. di attività promozione e educazione legati a temi della digitalizzazione</p> <p>N. di attività informative ed educative su un uso consapevole di internet e dei social media</p> <p>N. di news, post, articoli sul tema prodotti</p> <p>N. di utenti coinvolti nelle attività</p>
Elevata ritrosia nell'utilizzo di servizi digitali	
Scarsa consapevolezza nell'utilizzo dei social e di internet	
Non sufficiente offerta di servizi di facilitazione digitale	
Non sufficiente offerta di servizi di educazione digitale	

Di seguito riportiamo i valori relativi agli indicatori ex ante del progetto nei contesti considerati:

SEDE	TIPOLOGIA DI ATTIVITA'/SERVIZIO	INDICATORE EX ANTE (VALORI MEDI)
Area metropolitana di Napoli	N. di servizi di facilitazione digitale attivi	10
	N. mappe e vademecum dei servizi digitali attive e aggiornate	5
	N. di attività	10

		promozione e educazione legati a temi della digitalizzazione	
		N. di attività informative ed educative su un uso consapevole di internet e dei social media	4
		N. di news, post, articoli sul tema prodotti	100
		N. di utenti coinvolti nelle attività	100
	SEDE	TIPOLOGIA DI ATTIVITA'/SERVIZIO	INDICATORE EX ANTE (VALORI MEDI)
	Marzano di Nola	N. di servizi di facilitazione digitale attivi	2
		N. mappe e vademecum dei servizi digitali attive e aggiornate	2
		N. di attività promozione e educazione legati a temi della digitalizzazione	2

		N. di attività informative ed educative su un uso consapevole di internet e dei social media	2
		N. di news, post, articoli sul tema prodotti	50
		N. di utenti coinvolti nelle attività	30
	SEDE	TIPOLOGIA DI ATTIVITA'/SERVIZIO	INDICATORE EX ANTE (VALORI MEDI)
	Provincia Caserta	N. di servizi di facilitazione digitale attivi	2
		N. mappe e vademecum dei servizi digitali attive e aggiornate	2
		N. di attività promozione e educazione legati a temi della digitalizzazione	2
		N. di attività informative ed educative su un uso consapevole di internet e dei social	2

		media	
		N. di news, post, articoli sul tema prodotti	50
		N. di utenti coinvolti nelle attività	30
	SEDE	TIPOLOGIA DI ATTIVITA'/SERVIZIO	INDICATORE EX ANTE (VALORI MEDI)
	Roma	N. di servizi di facilitazione digitale attivi	5
		N. mappe e vademecum dei servizi digitali attive e aggiornate	2
		N. di attività promozione e educazione legati a temi della digitalizzazione	5
		N. di attività informative ed educative su un uso consapevole di internet e dei social media	4
		N. di news, post, articoli sul tema	100

		prodotti	
		N. di utenti coinvolti nelle attività	100

3.2) *Destinatari del progetto (*)*

I destinatari del progetto sono **760 Cittadini con competenze digitali scarse e/o assenti**. Considerando il singolo destinatario di progetto, come epicentro, l'azione programmatica coinvolgerà le reti relazionali che afferiscono a tali soggetti, in primo luogo le reti familiari ed amicali e, in un secondo momento le reti associative e istituzionali.

4) *Obiettivo del progetto (*)*

Descrizione dell'obiettivo con chiara indicazione del contributo che fornisce alla piena realizzazione del programma ()*

Coerentemente a quanto si evince dall'analisi del contesto territoriale e dalle sfide rilevate nel programma, il progetto si pone come obiettivo **potenziare le attività degli sportelli che offrono servizi online all'utenza, presso le sedi degli enti attuatori**, rendendo quindi sempre più autonoma l'utenza.

Per raggiungere l'obiettivo, quindi, si è deciso di orientarsi, all'interno del Programma Quadro del Servizio Civile Digitale, ad attività della **Tipologia 1. Realizzazione o potenziamento di un servizio di "facilitazione digitale" presso l'Ente**, offrendo supporto individuale all'utenza di servizi online sia attraverso il potenziamento di punti di assistenza digitale già operanti negli enti coinvolti, sia attivando servizi ex novo.

L'obiettivo principale sarà quello di rendere sempre più autonoma l'utenza, grazie a momenti di supporto e affiancamento. Supportare i cittadini all'utilizzo dei servizi digitali online, come l'attivazione dell'utenza SPID e le sue molteplici applicazioni, l'apertura e l'uso della PEC, l'uso della Tessera Sanitaria come sistema CNS e firma digitale, l'utilizzo di tutti i servizi online messi a disposizione dal Comune e delle altre Pubbliche Amministrazioni locali. Un secondo obiettivo sarà poi quello di implementare un vademecum di tutti i servizi

online messi a disposizione dalle amministrazioni locali permettendo di velocizzare processi, incentivare l'autonomia digitale, ridurre il disagio dovuto a file e appuntamenti in loco.

La possibilità di imparare ad accedere a tutti i servizi online avrà molteplici ricadute positive, sia in termini temporali che funzionali abbattendo quindi quelle barriere spazio-temporali che spesso rendevano ostica la gestione delle varie operazioni. Facilitare e favorire la conoscenza di questi strumenti e il loro utilizzo viene visto in ottica di miglioramento del funzionamento della pubblica amministrazione e allo stesso tempo di avvicinamento della popolazione locale alla vita cittadina.

In quest'ottica il progetto mira ad assicurare la salute ed il benessere per tutti e per tutte le età (**Agenda 2030 – Obiettivo 4**) fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e un'opportunità di apprendimento per tutti (**Agenda 2030 – Obiettivo 10**).

Programma Unità Digitale		
Destinatari	Progetto e settore SCU	Obiettivi Piano triennale
760 Cittadini con competenze digitali scarse e/o assenti	E23 – Cittadini digitali	Obiettivo 4; Obiettivo 10.
Contributo del progetto all'interno del programma	Potenziare le attività degli sportelli che offrono servizi online all'utenza, presso le sedi degli enti attuatori, rendendo quindi sempre più autonoma l'utenza.	
Tipologia di attività prevista in linea con il Programma Quadro del Servizio Civile Digitale	Tipologia 1. Realizzazione o potenziamento di un servizio di "facilitazione digitale" presso l'Ente	

Alla luce di un obiettivo ambizioso e delle sfide ad esso connesse si è ritenuto necessario sviluppare il progetto in maniera condivisa tra più enti di accoglienza. La coprogettazione si configura come uno strumento per promuovere la collaborazione tra diversi attori dello stesso ambito sociale che permette, allo stesso tempo, di diversificare i modelli organizzativi e le

forme di erogazione degli interventi e dei servizi di rilevanza sociale, consentendo maggiore flessibilità di azione e incisività. Un incontro fra soggetti diversi, caratterizzati da competenze, conoscenze, metodologie e know-how differenti, che messi nella condizione di condivisione generano valore aggiunto.

Tutti gli enti in co-progettazione e si impegnano a:

- ◆ guidare l'andamento del progetto, il suo sviluppo e i risultati raggiunti attraverso l'esperienza maturata da ogni ente;
- ◆ collaborare, in uno spirito di condivisione e scambio di conoscenze e competenze ai fini del raggiungimento dell'obiettivo preposto;
- ◆ sviluppare un sistema di comunicazione, collegamento e coordinamento tra le sedi di attuazione dei progetti attraverso una rete articolata per quanto attiene l'informazione, il controllo e la corretta gestione del Servizio Civile;
- ◆ facilitare con tutti i mezzi l'integrazione dei giovani nel progetto e nel suo ambiente d'accoglienza, fornendo un adeguato inserimento e un sostegno personale al giovane;
- ◆ incentivare la partecipazione alle attività di valorizzazione e promozione del Servizio Civile sul territorio.

Nella tabella seguente illustriamo in maniera schematica l'apporto dei due enti titolari di iscrizione all'albo Scu e dei relativi enti di accoglienza:

Ente Coprogettante	CALLYSTOARTS	COMUNE DI NAPOLI
Azioni integrate per garantire il raggiungimento dei risultati attesi rispetto ai bisogni e le sfide territorialmente rilevate	<ul style="list-style-type: none"> - Metterà a disposizione il suo <i>know-how</i> e la sua esperienza e le figure professionali relative al campo dell'animazione sociale, della promozione culturale anche a fini inclusivi; - Si occuperà della creazione e della gestione dei momenti di incontro degli operatori 	<ul style="list-style-type: none"> - Messa a disposizione del suo <i>know-how</i> e della sua esperienza e le figure professionali relative alla gestione di sportelli informativi; - Messa a disposizione il suo <i>know-how</i>, la sua esperienza e le figure professionali relative a educazione e promozione culturale; - Condivisione del know-

	<p>volontari</p> <p>Analisi dei questionari di Valutazione somministrati ai volontari e alla Comunità locali sull'utilità del Servizio Civile Digitale;</p>	<p>how nel campo del supporto ai destinatari di progetto;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Condivisione, tramite gli enti di accoglienza, del <i>know-how</i> e dell'esperienza e delle figure professionali relative al settore della gioventù e dell'animazione socioculturale; - Controllo degli standard qualitativi e dei relativi indicatori.
--	---	---

Nella seguente tabella mostriamo come l'obiettivo sia strettamente legate alle criticità emerse dall'analisi territoriale:

Criticità	Obiettivo
Scarso livello competenze digitali	<p>Potenziare le attività degli sportelli che offrono servizi online all'utenza, presso le sedi degli enti attuatori, rendendo quindi sempre più autonoma l'utenza.</p>
Scarso conoscenza dei servizi digitali attivi delle P.A.	
Elevata ritrosia nell'utilizzo di servizi digitali	
Scarsa consapevolezza nell'utilizzo dei social e di internet	
Non sufficiente offerta di servizi di facilitazione digitale	
Non sufficiente offerta di servizi di educazione digitale	

Nella seguente tabella invece in base alla struttura Indicatore-Risultato Atteso forniamo un

riscontro numerico di ciò che specificamente si attende dalla riuscita del progetto:

Indicatori	Risultati Attesi
N. di servizi di facilitazione digitale attivi	N. 38 di servizi di facilitazione digitale attivi
N. mappe e vademecum dei servizi digitali attive e aggiornate	N. 23 mappe e vademecum dei servizi digitali attive e aggiornate
N. di attività promozione e educazione legati a temi della digitalizzazione	N. 28 di attività promozione e educazione legati a temi della digitalizzazione
N. di attività informative ed educative su un uso consapevole di internet e dei social media	N. 18 di attività informative ed educative su un uso consapevole di internet e dei social media
N. di news, post, articoli sul tema prodotti	N. 500 di news, post, articoli sul tema prodotti
N. di utenti coinvolti nelle attività	N. 760 di utenti coinvolti nelle attività

Di seguito riportiamo i valori relativi ai destinatari ed ai principali misuratori dell'impatto del progetto nei contesti considerati nella situazione di inizio e fine progetto:

SEDE	TIPOLOGIA DI ATTIVITA'/SERVIZIO	INDICATORE EX ANTE (VALORI MEDI)	INDICATORE EX POST (VALORI MEDI)
Area metropolitana di Napoli	N. di servizi di facilitazione digitale attivi	10	30
	N. mappe e vademecum dei	5	15

	servizi digitali attive e aggiornate		
	N. di attività promozione e educazione legati a temi della digitalizzazione	10	20
	N. di attività informative ed educative su un uso consapevole di internet e dei social media	4	10
	N. di news, post, articoli sul tema prodotti	100	300
	N. di utenti coinvolti nelle attività	100	600
SEDE	TIPOLOGIA DI ATTIVITA'/SERVIZIO	INDICATORE EX ANTE (VALORI MEDI)	INDICATORE EX POST (VALORI MEDI)
Marzano di Nola	N. di servizi di facilitazione digitale attivi	2	4
	N. mappe e vademecum dei servizi digitali attive e aggiornate	2	4
	N. di attività	2	4

	promozione e educazione legati a temi della digitalizzazione		
	N. di attività informative ed educative su un uso consapevole di internet e dei social media	2	4
	N. di news, post, articoli sul tema prodotti	50	100
	N. di utenti coinvolti nelle attività	30	80
SEDE	TIPOLOGIA DI ATTIVITA'/SERVIZIO	INDICATORE EX ANTE (VALORI MEDI)	INDICATORE EX POST (VALORI MEDI)
Provincia Caserta	N. di servizi di facilitazione digitale attivi	2	4
	N. mappe e vademecum dei servizi digitali attive e aggiornate	2	4
	N. di attività promozione e educazione legati a temi della digitalizzazione	2	4

	N. di attività informative ed educative su un uso consapevole di internet e dei social media	2	4
	N. di news, post, articoli sul tema prodotti	50	100
	N. di utenti coinvolti nelle attività	30	80
SEDE	TIPOLOGIA DI ATTIVITA'/SERVIZIO	INDICATORE EX ANTE (VALORI MEDI)	INDICATORE EX POST (VALORI MEDI)
Roma – Sede di Medici Senza Frontiere	N. di servizi di facilitazione digitale attivi	5	30
	N. mappe e vademecum dei servizi digitali attive e aggiornate	2	15
	N. di attività promozione e educazione legati a temi della digitalizzazione	5	20
	N. di attività informative ed educative su un uso consapevole di internet e dei social	4	10

	media		
	N. di news, post, articoli sul tema prodotti	100	300
	N. di utenti coinvolti nelle attività	100	200

Tra i risultati attesi che ci si aspetta arrivino di riflesso troviamo:

- Maggiore livello di coesione sociale;
- Aumentato grado di soddisfazione nell'utilizzo dei servizi online;
- Aumentato grado di autonomia e indipendenza nella gestione di servizi online;
- Aumentato grado di coesione tra P.A. e cittadini.

5) *Attività con relativa tempistica, ruolo degli operatori volontari e altre risorse impiegate nel progetto*
(*)

5.1) *Complesso delle attività previste per il raggiungimento dell'obiettivo* (*)

In relazione all'Obiettivo **potenziare i servizi che offrono supporto individuale all'utenza di servizi online attraverso sportelli fisici e telematici già attivi e presenti presso le sedi degli enti attuatori**. Le attività proposte saranno:

1. Rilevazione ed analisi rilevazione dei bisogni dei cittadini

Come attività preliminare sarà svolto una rilevazione ed analisi completa del fenomeno, composto da numerose sfaccettature, e dei bisogni per cui si intende intervenire attraverso le attività progettuali. Sarà quindi attivato un team con il coinvolgimento anche degli operatori volontari che effettuerà attività di rilevazione, somministrazione questionari, interviste, elaborazione report utilizzando i dati ottenuti e le conoscenze aggiornate per la corretta gestione del progetto e per l'ampia comunicazione agli enti e alle Istituzioni attive nel settore

2. E-nfo desk: supporto ed informazione itinerante

Tale attività vuole essere un concreto sostegno al processo di digitalizzazione, già messo in atto, rinsaldando il rapporto tra la Pubblica Amministrazione e i cittadini attraverso l'uso delle ITC. Attraverso lo sportello si supporteranno concretamente i cittadini all'utilizzo dei servizi digitali online, guidandoli per esempio all'attivazione e all'utilizzo dell'utenza SPID e le sue molteplici applicazioni, all'apertura alla conoscenza e all'uso della PEC, l'uso della Tessera Sanitaria come sistema CNS e firma digitale, l'utilizzo di tutti i servizi online messi a disposizione dal Comune e delle altre Pubbliche Amministrazioni locali. A tal fine verranno organizzati sportelli fisici e dematerializzati per supportare al meglio il target progettuale.

3. Campagna informativa web-based sull'utilizzo consapevole dei social

Incentrato su una comunicazione più snella e accattivante, adatta particolarmente per i più giovani e per i fruitori dei Social media, saranno elaborati contenuti sulla tematica digitale e le attività del progetto per i singoli social media e i diversi formati (video, video breve, Post, foto, meme) in modo da ottenere una diffusione elevata, semplicità di condivisione ed elevato potenziale di diffusione. La campagna sarà focalizzata sui rischi e sulle criticità che il mondo dei social può celare al suo interno, incentivando un uso consapevole dei nuovi mezzi di comunicazione. La gratuità dei Social Media permetterà di sviluppare numerosi contributi, favorendo la conoscibilità del progetto e del Servizio Civile Digitale. Inoltre, sarà svolta la moderazione di eventuali contenuti ricevuti, la possibilità di rispondere ove necessario o utile e valutata attraverso gli indicatori più utili e relazionabili al web e ai social, la diffusione e l'impatto delle informazioni prodotte e diffuse.

Nella tabella seguente sono descritte le **attività condivise** e/o integrate tra gli enti coprogettanti e le sedi di svolgimento, e le azioni che le comporranno:

Azioni	Attività
1 Rilevazione ed analisi rilevazione dei bisogni dei cittadini	1.1 Costituzione del team di analisi multicompetenziale
	1.2 Definizione delle procedure delle modalità di realizzazione della rilevazione nonché identificazione degli strumenti opportuni per identificare bisogni (espressi ed inespressi), aree critiche e tipologie di

	<p>intervento</p> <p>1.3 Raccolta dei dati sul campo, loro elaborazione e sistematizzazione</p> <p>1.4 Analisi, studio, ed utilizzo dei risultati della rilevazione per la realizzazione delle azioni del progetto</p> <p>1.5 Monitoraggio delle attività di progetto al fine di renderle rispondenti alle criticità emerse dall'indagine realizzata</p>
2 E-nfo desk: supporto ed informazione itinerante	<p>2.1 Formazione del team lavorativo a seconda di competenze e professionalità</p> <p>2.2 Attivazione multi-piattaforma per attuazione attività in formato digitale (es. Skype, cisco webex, Facebook Messenger)</p> <p>2.3 Calendarizzazione attività degli sportelli sul territorio</p> <p>2.4 Promozione del servizio sul territorio</p> <p>2.5 Predisposizione e compilazione delle schede di registrazione in formato cartaceo e digitale</p> <p>2.6 Raccolta informazioni su servizi, opportunità, sistemi rivolti all'utenza</p> <p>2.7 Svolgimento accoglienza e consulenza</p> <p>2.8 Raccolta feedback partecipanti</p>
3 Campagna informativa web-based sull'utilizzo consapevole dei social	<p>3.1 Creazione del Team di lavoro</p> <p>3.2 Ricerca dei contenuti e dei servizi da inserire nella campagna</p> <p>3.3 Rielaborazione contenuti e programmazione delle pubblicazioni</p> <p>3.4 Pubblicazione contenuti multiplatforma (facebook, instagram, twitter, ecc.)</p>

	3.5 Accordi con istituzioni ed associazione per ampia diffusione dei contenuti
	3.6 Promozione, anche dal vivo, dei contenuti
	3.7 Raccolta ed analisi feedback e insight

Alle attività strettamente legate al contesto progettuale si vanno ad aggiungere per tutta la durata del periodo di Servizio Civile Universale le Attività Trasversali per il S.C.U.

Queste attività hanno il fine di sviluppare nei volontari le competenze atte alla migliore realizzazione possibile del progetto e alla creazione di un bagaglio di capacità che i volontari potranno sfruttare nel mondo del lavoro. Al fine di raggiungere questo obiettivo, il lavoro viene organizzato in 6 linee diverse che si pongono di strutturare un set multicompetenziale di capacità. La prima attività che verrà svolta sarà quella di

accoglienza (T1) pensata per far conoscere ai ragazzi l'Ente ad un livello di profondità tale da facilitare le successive attività di inserimento (T5). Le attività di formazione generale e specifica (T2 e T3) sono invece atte alla formazione civica, sociale, culturale e professionale dei ragazzi. Le attività di informazione e sensibilizzazione (T4) e monitoraggio e certificazione delle competenze (T6) renderanno i ragazzi protagonisti attivi dei processi di partecipazione impegnandoli in attività sul campo.

Attività Trasversali S.C.U.
T1 ACCOGLIENZA
T2 FORMAZIONE GENERALE
T3 FORMAZIONE SPECIFICA
T4 INFORMAZIONE E SENSIBILIZZAZIONE
T5 INSERIMENTO
T6 MONITORAGGIO E CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE

5.2) *Tempi di realizzazione delle attività del progetto descritte alla voce 6.1 (*)*

Lo svolgimento delle attività e delle azioni che compongono il progetto è regolato attraverso un cronoprogramma che viene esplicitato attraverso il seguente diagramma di Gantt:

Attività	Azioni	Mesi											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Rilevazione ed analisi dei bisogni dei cittadini	1.1	■	■										
	1.2			■	■	■							
	1.3					■	■	■					
	1.4							■	■	■			
	1.5								■	■	■		
	1.6										■	■	■
E-nfo desk: supporto ed informazione itinerante	2.1	■	■										
	2.2		■	■									
	2.3			■	■								
	2.4			■	■	■							
	2.5			■	■	■							
	2.6					■	■						
	2.7					■	■	■	■	■	■	■	
	2.8									■	■	■	■
Campagna informativa web-based sull'utilizzo consapevole dei social	3.1	■											
	3.2	■	■	■	■								
	3.3		■	■	■	■	■						
	3.4					■	■	■	■	■			
	3.5						■	■	■	■			
	3.6							■	■	■	■	■	■
	3.7							■	■	■	■	■	■
Attività	T1	■											

Trasversali S.C.U.	T2													
	T3													
	T4													

5.3) *Ruolo ed attività previste per gli operatori volontari nell'ambito del progetto (*)*

In forma tabellare verranno ora sinteticamente mostrati i compiti che verranno svolti dagli Operatori Volontari SCU divisi per azioni.

Attività condivise	Sede	Ruolo degli Operatori Volontari
Rilevazione ed analisi rilevazione dei bisogni dei cittadini	TUTTE LE SEDI DI PROGETTO	<p>Nelle attività di rilevazione gli Operatori Volontari coadiuveranno le professionalità messe in campo dall'Ente e dai partner del progetto nella raccolta dei dati. La loro attività continuerà supportando l'analisi ed il monitoraggio degli stessi ai fini di un'adiacenza tra i dati ricevuti e gli obiettivi e le attività del progetto.</p> <p>Nello specifico gli Operatori Volontari saranno coinvolti nelle seguenti azioni:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Raccolta dei dati sul campo, loro elaborazione e sistematizzazione; 2. Pubblicazione della ricerca; 3. Disseminazione dei risultati raccolti sul territorio, avendo cura di coinvolgere i soggetti (istituzionali e non) attivi sul tema o che sarebbe opportuno si attivassero.
E-nfo desk: supporto ed informazione itinerante	TUTTE LE SEDI DI PROGETTO	<p>Nello specifico gli Operatori Volontari saranno coinvolti nelle seguenti azioni:</p> <p>2.3 Calendarizzazione attività degli sportelli sul territorio</p> <p>2.4 Promozione del servizio sul territorio</p> <p>2.5 Predisposizione e compilazione delle schede di</p>

		<p>registrazione in formato cartaceo e digitale</p> <p>2.6 Raccolta informazioni su servizi, opportunità, sistemi rivolti all'utenza</p> <p>2.7 Svolgimento accoglienza e consulenza</p> <p>2.8 Raccolta feedback partecipanti</p>
<p>Campagna informativa web-based sull'utilizzo consapevole dei social</p>	<p>TUTTE LE SEDI DI PROGETTO</p>	<p>Nello specifico gli Operatori Volontari saranno coinvolti nelle seguenti azioni:</p> <p>3.2 Ricerca dei contenuti e dei servizi da inserire nella campagna</p> <p>3.3 programmazione delle pubblicazioni</p> <p>3.4 Pubblicazione contenuti multiplatforma (facebook, instagram, twitter, ecc.)</p> <p>3.6 Promozione, anche dal vivo, dei contenuti</p> <p>3.7 Raccolta feedback</p>
<p>Attività trasversali SCU</p>	<p>TUTTE LE SEDI DI PROGETTO</p>	<p>Nel corso del periodo di svolgimento di Servizio Civile gli operatori volontari parteciperanno a svariate attività che contribuiranno a sviluppare delle competenze trasversali. In particolare, ciò avverrà nel corso della Formazione Generale, della Formazione Specifica e del Monitoraggio oltre che nelle attività di sensibilizzazione verso il SCU stesso e le attività promosse dall'Ente.</p>

5.4) *Risorse umane complessive necessarie per l'espletamento delle attività progettuali previste*
(*)

Lo svolgimento delle azioni e attività del progetto, al fine del suo corretto sviluppo, vedrà impegnato il personale dipendente, i collaboratori ed i volontari dell'ente. coadiuvati dai ragazzi del SCU. Per le attività pianificate verranno utilizzati diversi tipi di professionalità e competenze disponibili presso l'Ente. Per ogni attività è previsto un responsabile, selezionato dalle figure professionali in base alla relazione tra attività e capacità, che sarà assistito da diversi collaboratori. Per ogni attività gli OLP saranno sempre informati del loro svolgimento

in quanto referenti dei volontari.

Azioni	Qualifica	Quantità	Competenze
1 2 3	Project Manager	1 (Per Sede)	Esperto in Project Management, in particolare con esperienze maturate nel Terzo settore, nel Volontariato e nell'Associazionismo, in grado di coordinare lo sviluppo del progetto e del team, in relazione alle risorse economiche, umane e materiali, l'organizzazione e la gestione delle attività
2 3	Esperto in servizi della P.A.	1(per Sede)	Laureato in Scienze della Pubblica Amministrazione o lauree equipollenti o con esperienze decennale nella P.A. in grado di trasmettere competenze e conoscenze collegate al funzionamento della P.A. e dei processi ad essa connessa.
2 3	Digital Educator	1 (Per Sede)	Un educatore , un formatore, con competenze in fatto di tecnologia e innovazione, in grado di insegnare tali materie a un'ampia platea. Esperto di educazione e nuove tecnologie ha il principale compito di trasmettere competenze in ambito digitale e consapevolezza nell'utilizzo dei più diffusi strumenti tecnologici (hardware e software).
1 2	Responsabile della	1	Addetto stampa, giornalista professionista o pubblicitario, è un esperto degli strumenti di

3	comunicazione		comunicazione, che utilizza per diffondere la conoscenza delle attività proposte dall'Ente, i risultati positivi ottenuti ed il contributo al cambiamento sociale dato dall'Ente.
2	Consulente privacy	1 (Per Sede)	Laureato in materie giuridiche è esperto di processi informatici, di <i>risk management</i> e di analisi dei processi. Il suo compito principale è quello di osservare, valutare e organizzare la gestione del trattamento di dati personali e la loro protezione all'interno del progetto
2	Animatore sociale digitale	1 (Per Sede)	Esperto di dinamiche non formali e strumenti partecipativi legati al mondo digitale, è in grado di creare le basi per la costruzione del gruppo ed affiancare il processo di sviluppo e crescita (individuale e collettiva). L'animatore sociale digitale è competente nella valutazione dei bisogni individuali in tema di competenze sociali, di cittadinanza attiva e mondo digital.
1 2 3	Informatico	1 (Per Sede)	Laureato in Informatica o con comprovata esperienza nel settore dei sistemi digitali e della comunicazione online, è addetto alla gestione, alla pianificazione e alla manutenzione delle attività telematiche previste per la messa in opera del progetto
1 2	Responsabile Sicurezza	1 (Per Sede)	Esperto nella valutazione dei rischi e nel garantire il livello di sicurezza

3			delle strutture e delle attività
1 3	Grafico	2	Esperto in graphic design, responsabile per ideazione, stesura e produzione del materiale visuale informativo e comunicativo in relazione ai bisogni ed alle indicazioni relative a campagne promozionali ed attività di disseminazione dei risultati
1 2 3	Social media Manager	1 (Per Sede)	Esperto di Social Media e delle tecniche di comunicazione relative, all'interno dello sviluppo del progetto sul web si occuperà della promozione e informazione attraverso la creazione e la gestione di pagine Social
1 2 3	Web master	1	Laureato in informatico o con comprovata esperienza nel settore, si occupa della realizzazione, gestione e mantenimento di siti web e portali <i>online</i> : dall' <i>hosting</i> alla configurazione del server, dalla programmazione al <i>design</i> delle pagine web, dalla gestione dei contenuti al monitoraggio quotidiano delle attività sul sito tramite web analytics e strumenti di diagnostica web.

Per ogni attività è previsto un responsabile, selezionato dalle figure professionali in base alla relazione tra attività e capacità, che sarà assistito da diversi collaboratori. Per ogni attività gli OLP saranno sempre informati del loro svolgimento in quanto referenti degli Operatori volontari.

Azioni	Responsabile	Collabora	Informato
1	Project Manager	Operatori Digital Educator Responsabile della comunicazione Consulente privacy Animatore sociale digitale Informatico Responsabile Sicurezza Grafico Social media Manager Web master	OLP
2	Esperto in servizi della P.A.	Project Manager Digital Educator Responsabile della comunicazione Consulente privacy Animatore sociale digitale Informatico Responsabile Sicurezza Grafico Social media	OLP

		Manager Web master Grafico Social media Manager Web master	
4	Responsabile della comunicazione	Operatori Volontari Project Manager Digital Educator Consulente privacy Animatore sociale digitale Informatico Responsabile Sicurezza Grafico Social media Manager Web master Esperto in servizi della P.A.	OLP
Attività Trasversali SCU	Queste attività si sviluppano in maniera trasversale a quelle messe in campo per la riuscita del progetto e coinvolgono Formatori e OLP nel trasferimento delle competenze direttamente ai Volontari di SCU.		

5.5) *Risorse tecniche e strumentali necessarie per l'attuazione del progetto (*)*

Per l'attuazione del Progetto, gli enti e le sedi accreditate saranno dotati delle seguenti risorse tecniche e strumentali aggiuntive al fine della realizzazione delle attività progettuali descritte al punto 9.1 necessarie per il raggiungimento degli obiettivi di cui al punto 8. Gli Operatori

Volontari del Servizio Civile e avranno a disposizione tutte le risorse tecniche e strumentali necessarie al raggiungimento degli scopi del Progetto e fondamentali per migliorare ed integrare l'attività svolta. Gli enti coinvolti, inoltre, garantiranno un'infrastruttura tecnologica che, sia a livello di connettività che di supporto alla gestione dei progetti presentati, sia adeguata al servizio e alle attività proposte, per ciascuna sede indicata permettendo la corretta attuazione delle azioni progettuali.

In particolare, saranno messe a disposizione degli Operatori Volontari le seguenti risorse:

Azioni	Risorse tecniche strumentali	Sede
1	<ul style="list-style-type: none"> - Per ogni Operatore Volontario Postazione digitale fissa con: PC con versione di Windows 10 o superiore, velocità di connessione di almeno 30,00 MB/s, quadcore o superiore, 8 GB di RAM, almeno 250GB di memoria, dotato di videocamera e microfono, stampante, scanner, telefono. - Proiettore - Chiavette USB e/o hard disk esterni - Materiali di cancelleria per ufficio e archiviazione - Bacheche espositive - Programmi di elaborazione dati/statistici - Spazio web/ pagine social - Strumenti di raccolta dati/ mailing list - Strumento multifunzione Video-Fotocamera digitale - Programmi di elaborazione grafica e impaginazione <p style="text-align: center;">DPI</p>	DOTAZIONE PER OGNI SINGOLA SEDE
2	- Per ogni Operatore Volontario	DOTAZIONE PER

	<p>Postazione digitale fissa con:</p> <p>PC con versione di Windows 10 o superiore, velocità di connessione di almeno 30,00 MB/s, quadcore o superiore, 8 GB di RAM, almeno 250GB di memoria, dotato di videocamera e microfono, stampante, scanner, telefono.</p> <p>Strumento multifunzione Video-Fotocamera digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Programmi di elaborazione grafica e impaginazione <p style="text-align: center;">DPI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bacheche espositive - Programmi di registrazione utenza - Piattaforme digitali (zoom, skype, etc); - Cuffie con microfono integrato; -Sala per accoglienza utenza con tavoli, sedie; 	<p>OGNI SINGOLA SEDE</p>
3	<ul style="list-style-type: none"> - Per ogni Operatore Volontario <p>Postazione digitale fissa con:</p> <p>PC con versione di Windows 10 o superiore, velocità di connessione di almeno 30,00 MB/s, quadcore o superiore, 8 GB di RAM, almeno 250GB di memoria, dotato di videocamera e microfono, stampante, scanner, telefono.</p> <p>Strumento multifunzione Video-Fotocamera digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Programmi di elaborazione grafica e impaginazione <p style="text-align: center;">DPI</p> <p>-Sala per accoglienza utenza con</p>	<p>DOTAZIONE PER OGNI SINGOLA SEDE</p>

	tavoli, sedie; -Piattaforme digitali (zoom, skype, etc);	
Attività trasversali SCU	<ul style="list-style-type: none"> - pc portatile - Proiettore - Chiavette USB e/o hard disk esterni - Materiali di cancelleria - Bacheche espositive - Programmi di registrazione utenza - Spazio web/ pagine social - Strumenti di raccolta dati/ mailing list - Strumento multifunzione Video-Fotocamera digitale - Programmi di elaborazione grafica e impaginazione - Materiali espositivi quali: roll up, espositore da banco, depliant informativi - Gazebo, tavoli e sedie - impianti audio per esterni (casse e microfono) <p style="text-align: center;">DPI</p>	DOTAZIONE PER OGNI SINGOLA SEDE

6) Eventuali particolari condizioni ed obblighi degli operatori volontari durante il periodo di servizio

Nessuno

7) Eventuali partner a sostegno del progetto

L'Ente ha stipulato accordi di collaborazione per definire il concreto e rilevante apporto dei partner alla realizzazione delle attività con specifico riferimento a quelle indicate nella seguente tabella:

Nominativo partner – Cod.Fisc. o P. Iva	Apporto specifico prodotti o servizi o luoghi o esperienze che il partner mette a disposizione per la realizzazione del progetto
4S - P. Iva/ Cod. Fisc. 95088610639	<p>Know-how in ambito di studio e analisi dei bisogni legata anche al mondo del terzo settore;</p> <p>Supporto alle attività 3 e 1 con particolare riferimento alle azioni di comunicazione e disseminazione.</p> <p>Supporto alla ideazione, creazione e diffusione di report, analisi, testi prodotti in formato cartaceo e multimediale per attività 1</p> <p>Supporto all'ideazione e produzione di materiale informativo (depliant, locandina, flyer, social, sito, newsletter, video) e di post, notizie, infografiche, newsletter per attività 3 e 2</p>
<p>ASSOCIAZIONE OROS</p> <p>C.F. 91070730550</p>	<p>Supporto alla gestione logistica per le attività previste 2 e 3 mettendo a disposizione il proprio Know-how in di promozione sociale</p> <p>Supporto tecnico informatico per la diffusione delle informazioni, la disseminazione dei risultati, la comunicazione tra le sedi progettuali</p> <p>Messa a disposizione di num. 2 fotocamere in dotazione presso l'ente per la realizzazione delle attività</p> <p>Affiancamento di n. 3 Consulenti Tecnici per l'attività 2 e 3</p>

FORMAZIONE SPECIFICA DEGLI OPERATORI VOLONTARI

8) Tecniche e metodologie di realizzazione (*)

La formazione in aula si baserà pertanto sull'interazione "in tempo reale" tra docente e discente, dando anche la possibilità di effettuare momenti di discussione, approfondimenti e considerazioni, se previsti dalle metodologie didattiche utilizzate e dai programmi di attuazione svolti. Ovviamente l'aula risulterà adeguatamente attrezzata con strumenti opportuni (lavagna, PC e videoproiettore, etc.) di supporto alla didattica e all'apprendimento. Nella formazione in aula il ruolo del docente sarà fondamentale: infatti articolerà, costruirà e strutturerà il progetto didattico, predisporrà, svilupperà ed illustrerà i contenuti, terrà le lezioni e si occuperà della valutazione e di raccogliere informazioni per il monitoraggio. Il suo compito sarà quindi quello di favorire l'acquisizione da parte degli Operatori Volontari delle conoscenze specifiche relative al progetto, agevolando altresì la partecipazione e la crescita professionale dei volontari. La formazione in aula consentirà di fornire capacità non solo in termini di saperi e professionalità, ma anche attitudinali e comportamentali. Da quest'ultimo punto di vista, infatti, la formazione in aula potrà contribuire a rafforzare le dinamiche di gruppo e agevolare la creazione di rapporti e relazioni, seppur limitatamente al solo gruppo degli Operatori Volontari. Questo aspetto sarà rafforzato dall'approccio "non formale". Infatti la situazione formativa che fa riferimento alle dinamiche di un gruppo (ed alla sua evoluzione sul piano della autoregolazione della struttura e degli obiettivi) è essenzialmente legata a risultati di facilitazione a che gli Operatori Volontari riescano a percepire e ad utilizzare le risorse interne al gruppo, costituite da ciò che ciascuno, come individuo e come parte di una comunità, porta come sua esperienza, come suo patrimonio culturale, e dalle risorse che metteremo a disposizione dei partecipanti in diversi modi e sotto diversi aspetti. Le tecniche all'uopo utilizzate comprenderanno, in maniera ampia, la sinottica e il metodo dei casi, il training-group e l'esercitazione, i giochi di ruolo e l'outdoor training, e, nel complesso, sia le tecniche di apprendimento che i tipi di esperienze riconducibili alla formazione alle relazioni in gruppo e di gruppo. Nei limiti e modalità vigenti, nonché in base alle indicazioni del Dipartimento per le Politiche Giovanili e il Servizio Civile Universale, e delle autorità competenti, potranno essere utilizzate modalità formative "a distanza" per ridurre i rischi sanitari ed infettivi oppure in caso di limitazioni alla circolazione ed agli spostamenti.

9) Moduli della formazione e loro contenuti con l'indicazione della durata di ciascun modulo (*)

I contenuti della formazione sono stati studiati direttamente dall'ente al fine di accrescere il bagaglio di competenze specifiche degli Operatori volontari, fornendo loro al contempo un arricchimento culturale e civile. Il piano di formazione specifica si svilupperà in diversi moduli:

I APPROFONDIMENTO (Durata totale 10 ore)

Formatori: Antonio Di Maria

MODULO I: Formazione e informazione sui rischi connessi all'impiego dei volontari in progetti di Servizio Civile

Durata: 5 ore

Contenuti:

- 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 II: Formazione sui rischi specifici (conforme al D.Lgs. 81/08 art 37, co 1, lett.b, e accordo Stato/Regioni del 21 dicembre 2011)

Durata: 5 ore

Contenuti:

- Rischi derivanti dall'ambiente di lavoro
- Organizzazione del lavoro e ambiente di lavoro
- Microclima e illuminazione
- Rischi meccanici ed elettrici generali
- Rischio biologico
- Rischio videoterminale
- Movimentazione manuale dei carichi
- Altri Rischi
- Dispositivi di Protezione Individuale

- Stress lavoro correlato
- Segnaletica di emergenza
- Incidenti ed infortuni mancati
- Rischi fisici: rumore e vibrazioni meccaniche

II APPROFONDIMENTO (Durata totale 20 ore)

MODULO III: Gestione sportello informativo

Durata: 15 ore

Formatori: Ricci Paola, Francesco Micera, Michele Maria Ippolito

Contenuti:

- Introduzione ai principi della comunicazione
- La comunicazione 2.0: gestione e rielaborazione informazioni per piattaforme online
- Organizzazione back e front office
- Accoglienza e gestione utenza
- Principali strumenti di raccolta informazioni e orientamento utenza

MODULO IV: Privacy e Trattamento dei dati personali Durata: 5 ore

Formatore:

- Storia e iter normativo in materia di tutela della privacy e trattamento dei dati personale
- Attuali norme in materia di tutela della privacy e trattamento dei dati personale
- Buone pratiche di gestione della privacy
- Buone pratiche della gestione delle pratiche e dei dati personali

III APPROFONDIMENTO (Durata totale 7 ore)

MODULO V: Capire il digitale

Durata: 7 ore

Formatori: Michele Maria Ippolito, Ricci Paola,

Contenuti:

- Sicurezza informatica di base
- La sicurezza dei servizi digitali
- Gli strumenti per l'identificazione, l'autenticazione e la sottoscrizione informatica

- Comprendere l'utilizzo degli strumenti per la comunicazione e la trasmissione elettronica
- Comprendere il mondo dei dati e delle informazioni online
- Comprendere la sicurezza informatica nel nostro operare quotidiano

10) Nominativi, dati anagrafici, titoli e/o esperienze specifiche del/i formatore/i in relazione ai contenuti dei singoli moduli (*)

<i>dati anagrafici del formatore specifico</i>	<i>titoli e/o esperienze specifiche (descritti dettagliatamente)</i>	<i>modulo formazione</i>
Antonio Di Maria nato a Portici il 14/10/1967	Laureato in Ingegneria Elettronica presso l'Università degli Studi di Napoli "Federico II", ha in seguito conseguito tre Master di I livello relativamente all'insegnamento, alla disabilità; professionalmente attivo come Mobility ed Energy Manager, docente, Responsabile Sicurezza, Consulente esterno.	Modulo concernente la formazione e informazione sui rischi connessi all'impiego degli operatori volontari in progetti di servizio civile universale MODULO I e II
Francesco Micera nato a Napoli il 02/01/1986	Laureato in Giurisprudenza nell'anno 2011 presso l'Università degli Studi di Napoli Federico II, è esperto team di valutazione con esperienza pluridecennale nell'ambito dell'associazionismo e del Terzo Settore. Nell'anno 2013 è stato docente nell'ambito del progetto "Un ponte	<i>Modulo III, IV</i>

	<p>ecologico- genitori a scuola...di ecologia” presso ICS Ponte e nello stesso anno è stato Direttore del percorso formativo per il progetto “Eco Logica Mente” finanziato dalla Regione Campania presso Istituto Statale Don Lorenzo Milani. Dall’anno 2012 è formatore di giornate di sensibilizzazione sul Servizio Civile presso A.C. Callystoarts. Con un’esperienza consolidata riguardo le tematiche giovanili, attualmente si occupa di progettazione ed esercita l’attività di legale in qualità di libero professionista.</p>	
<p>Ricci Paola nata a Napoli il 30/10/1972</p>	<p>Laurea magistrale in giurisprudenza (vecchio ordinamento). Conseguita il 1998/1999 presso l’ateneo “FEDERICO II” di Napoli. Funzionario responsabile Ufficio Elettorale Comunale e Servizi demografici, Funzionario responsabile dei Servizi Informatici presso il Comune di Portici. Tutor progetto Social City Attività Alternanza scuola-lavoro, gestione tirocini di orientamento e formazione presso l’ente Comune di Portici. Responsabile del coordinamento delle risorse umane e strumentali per l’erogazione e</p>	<p><i>Modulo III, IV e V</i></p>

	l'organizzazione dei servizi demografici presso l'ente Comune di Portici	
Michele Maria Ippolito nato a Napoli il 30/09/1979	Laurea conseguita il 2009 presso Facoltà Di Scienze Politiche - UNIVERSITA' "FEDERICO II" di Napoli. Dirigente del Comune di San Giorgio a Cremano, Tutor di attività di socializzazione, aggregazione, educazione nel progetto "Elaborazioni- laboratori di azioni e socializzazione per la vita sociale dei giovani" finanziato dal Ministero della Gioventù presso l'ente Acli Napoli. Responsabile della comunicazione del progetto "Obiettivo Convergenza" presso l'ente CallystoArts;	<i>Modulo III e V</i>

ENTE

- 1) *Denominazione e codice SU dell'ente titolare di iscrizione all'Albo SCU proponente il progetto*
(*)

CALLYSTO ARTS – SU00252

CARATTERISTICHE DEL PROGETTO

- 2) *Titolo del progetto* (*)

DigitalMentor- Supporto per i Giovani nell'Universo Digitale

- 3) *Contesto specifico del progetto* (*)

- 3.1) *Breve descrizione del contesto specifico di attuazione del progetto* (*)

Il presente progetto sviluppa interventi nell'area compresa in alcune province di Napoli. Qui di seguito una breve descrizione dei contesti territoriali all'interno dei quali saranno perseguiti gli obiettivi e sviluppate le attività descritte.

In particolare, il progetto insiste su due territori della provincia di Napoli, San Giorgio a Cremano e Portici.

San Giorgio a Cremano è una cittadina alle pendici del Vesuvio. Ha un'ampiezza di 4,11 km² e conta una popolazione di 42.597 abitanti. I giovani tra i 15 e i 29 anni sono 7.060, ovvero il 16,5% dell'intera popolazione (Istat, al 31 Gennaio 2023).

Portici è una città posizionata sulle coste e confinante a San Giorgio a Cremano. Ha un'estensione di 4,52 km². Ha una popolazione di 52.260 con 8.526 giovani di età compresa tra i 15 e i 29 anni che corrisponde al 16% della popolazione (Istat, al 31 Gennaio 2023).

Sebbene il periodo del covid abbia provocato alla popolazione una serie di complessità e difficoltà, di cui ancora oggi, a distanza di quasi 4 anni, sono visibili gli effetti, quel periodo ha permesso di effettuare un balzo in avanti verso il mondo digitale, che in alternativa sarebbe stato molto più lento e complesso. Se da un lato, l'avvicinarsi così repentino, al mondo digitale è stato un vantaggio, dall'altro non è stato possibile però avvicinarsi alla

digitalizzazione in maniera organizzata e seguendo un processo step by step che avrebbe permesso di conoscere pregi e rischi del mondo digitale attuando quindi una vera e propria educazione al web. L'informatizzazione dilaga, non solo nelle case, ma anche nelle scuole dove sempre più le tecnologie si affiancano o sostituiscono i tradizionali strumenti di apprendimento.

L'accesso al mondo digitale è reso più facile grazie ai Cellulari, smartphome, tablet, portatili, ma è da questi device che diviene sempre più difficile separarsi. Gli adulti sono coinvolti in questa rivoluzione tecnologica a dati e relazioni digitali, ma certo l'utilizzo che la maggior parte di loro fa, e la conoscenza che ha di questi strumenti è molto diversa da quella dei giovani.

I Giovani frequentano la rete, le chat, i blog, le community, i social. Continuano a nascere nuove funzionalità, nuovi gruppi, nuovi modi di comunicare, che talvolta fanno dell'anonimato, della velocità di comunicazione, della possibilità di non lasciare tracce, di non esporsi fisicamente, di non assumersi tutta le responsabilità delle proprie parole, aree di una comunicazione subdola, discutibile, pavida e pericolosa. Stiamo vivendo in un'epoca in cui viene utilizzata una comunicazione lontana dallo sguardo degli adulti di riferimento che non riesco a rimanere aggiornati e che quindi faticano a proteggere, quando serve, dai rischi della rete.

Se gli adulti non riescono a star dietro ai ragazzi, diventa quindi necessario educare all'uso sano, sicuro, legale e consapevole degli strumenti di comunicazione, per esempio entrando in questo mondo nei tempi giusti e impostando già da subito correttamente la propria identità digitale: è questa la premessa essenziale per un uso che tuteli i ragazzi permettendo loro di cogliere tutti i vantaggi del web.

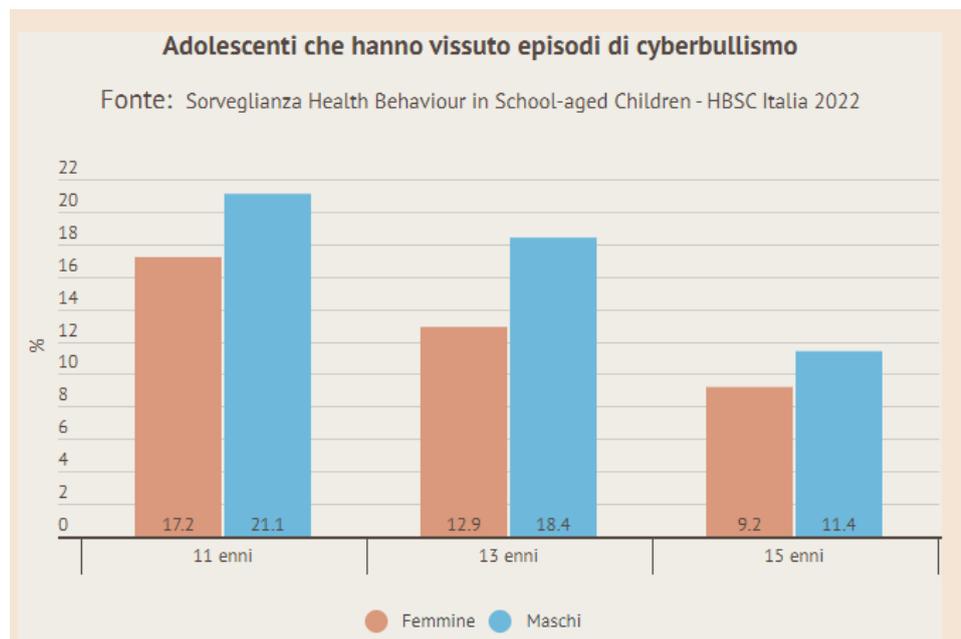
Come anticipato, la pandemia ha permesso ai giovani, ma anche gli adulti, di trovare nel web la possibilità di restare connessi al mondo esterno, di accorciare le distanze, abbattere le barriere favorendo il mantenimento delle relazioni. Il fenomeno però è sfuggito di mano e ora i ragazzini proseguono con un utilizzo smodato e incontrollato di questi strumenti.

La matrice comune a tutti i giovani resta la mancanza di educazione e conseguentemente di consapevolezza digitale. I ragazzi si muovono meglio degli adulti con i normali strumenti tecnologici, quali smartphome o tablet, ma solo per quel che riguarda la rapidità di esecuzione. Quello che manca oggi è una formazione basica circa il mondo digitale a partire dai fondamentali. Viene fornito ai ragazzi lo smartphome a 10 anni senza però darne le indicazioni all'uso. Anche negli Istituti di formazione primaria sarebbe necessario attivare percorsi formativi o progetti ciclici che comprendano il digitale. I genitori spesso non riescono, per conoscenza e a volte per voglia, a trasferire concetti importanti legati al digitale

con conseguente mancanza di opportune regole.

I ragazzi e i giovani oggi spesso soffrono di “nomofobia”, ovvero hanno una paura incontrollata di rimanere sconnessi dalla rete di telefonia mobile. Si comunica da tempo più con lo smartphone che di persona e questo avviene in parte negli adulti ma in maniera davvero preoccupante per la Generazione Z.

Uno dei rischi più preoccupanti che minaccia i nostri giovani è il **cyberbullismo**. Si tratta di un insieme di azioni aggressive e intenzionali, di una singola persona o di un gruppo, sotto forma di messaggi, immagini e video condivisi sui social media per provocare danni ad un coetaneo incapace di difendersi. Ciò che ne deriva è una serie di problematiche quali ansia, depressione, fino al tentato suicidio. In questo contesto, l’uso problematico dei social media è stato ormai riconosciuto dalla letteratura quale un importante fattore di rischio di cyberbullismo, soprattutto nei ragazzi di età compresa tra i 13 e i 15 anni. Tra i pericoli della rete anche quelli legati alla sfera sessuale. Le piattaforme social possono anche alterare la percezione della sfera sessuale degli adolescenti. L’esposizione a materiale sessuale online anche attraverso finestre pop-up o pubblicità è un rischio reale della rete e può predisporre a sviluppo di depressione, suicidio e abuso di sostanze.



Sorveglianza Health Behaviour in School-aged Children - HBSC Italia 2022

Il progetto “A3 – DigitalMentor- Supporto per i Giovani nell'Universo Digitale”, in un'epoca in cui la tecnologia digitale è onnipresente ed i giovani si trovano ad affrontare una vasta gamma di sfide e opportunità, si propone di assistere i giovani nell'affrontare queste sfide, fornendo loro supporto e assistenza nell'uso sicuro e consapevole della tecnologia digitale. Obiettivo primario è quello di garantire che i giovani possano navigare nell'ambiente

digitale in modo sicuro, sfruttando appieno le risorse disponibili per il loro sviluppo personale, educativo e professionale.

Di seguito riportiamo in forma tabellare le criticità emerse e i relativi indicatori individuati:

Criticità	Indicatori
Scarso livello competenze digitali	<p>N. di servizi di facilitazione digitale attivi</p> <p>N. attività di assistenza digitale</p> <p>N. attività formative sul web</p> <p>N. di attività di supporto legate a temi della digitalizzazione</p> <p>N. di attività informative su un uso consapevole di internet e dei social media</p> <p>N. di news, post, articoli sul tema prodotti</p> <p>N. di utenti coinvolti nelle attività</p>
Scarso conoscenza dei rischi di internet	
Scarso utilizzo consapevole del web	
Alto tasso di analfabetismo digitale	
Scarsa conoscenza delle opportunità del territorio	
Non sufficiente offerta di servizi di educazione digitale	
Scarso livello competenze digitali	

Di seguito riportiamo i valori relativi agli indicatori ex ante del progetto nei contesti considerati:

SEDE	TIPOLOGIA DI ATTIVITA'/SERVIZIO	INDICATORE EX ANTE (VALORI MEDI)
COMUNE DI NAPOLI	N. di servizi di facilitazione digitale attivi	10
	N. attività di assistenza digitale	10
	N. attività formative sul web	5
	N. di attività di supporto legate a temi della digitalizzazione	5
	N. di attività informative su un uso consapevole di internet e dei social media	5
	N. di news, post, articoli sul tema prodotti	80
	N. di utenti coinvolti nelle attività	100
SEDE	TIPOLOGIA DI ATTIVITA'/SERVIZIO	INDICATORE EX ANTE (VALORI MEDI)
ASSOCIAZIONE PESTALOZZI 213217	N. di servizi di facilitazione digitale attivi	10
	N. attività di assistenza digitale	10
	N. attività formative sul web	5

	N. di attività di supporto legate a temi della digitalizzazione	5
	N. di attività informative su un uso consapevole di internet e dei social media	5
	N. di news, post, articoli sul tema prodotti	80
	N. di utenti coinvolti nelle attività	100
SEDE	TIPOLOGIA DI ATTIVITA'/SERVIZIO	INDICATORE EX ANTE (VALORI MEDI)
TAM 168099	N. di servizi di facilitazione digitale attivi	10
	N. attività di assistenza digitale	10
	N. attività formative sul web	5
	N. di attività di supporto legate a temi della digitalizzazione	5
	N. di attività informative su un uso consapevole di internet e dei social media	5
	N. di news, post, articoli sul tema prodotti	80
	N. di utenti coinvolti nelle attività	100

--

3.2) *Destinatari del progetto (*)*

I destinatari del progetto sono **650 Giovani con competenze digitali scarse e/o assenti**. Considerando il singolo destinatario di progetto, come epicentro, l'azione programmatica coinvolgerà le reti relazionali che afferiscono a tali soggetti, in primo luogo le reti familiari ed amicali e, in un secondo momento le reti associative e istituzionali.

4) *Obiettivo del progetto (*)*

Descrizione dell'obiettivo con chiara indicazione del contributo che fornisce alla piena realizzazione del programma ()*

Coerentemente a quanto si evince dall'analisi del contesto territoriale e dalle sfide rilevate nel programma, il progetto si pone come obiettivo **Assistere i giovani ad orientarsi e "connettersi" in modo sicuro e consapevole in una realtà sempre più digitale** dove, anche a causa delle misure di contenimento del virus Sars-Covid 19, sono stati improvvisamente stati proiettati per uscire dall'isolamento. Saranno quindi aiutati a rimanere connessi ma imparando a riconoscere i rischi che smartphone, tablet e computer, nascondono.

In quest'ottica il progetto mira ad assicurare la salute ed il benessere per tutti e per tutte le età (**Agenda 2030 – Obiettivo 4**) fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e un'opportunità di apprendimento per tutti (**Agenda 2030 – Obiettivo 10**).

Programma Unità Digitale		
Destinatari	Progetto e settore SCU	Obiettivi Piano triennale
650 minori e giovani in condizioni di disagio o di esclusione sociale	A3 - DigitalMentor-Supporto per i Giovani nell'Universo Digitale	Obiettivo 4; Obiettivo 10.
Contributo del progetto all'interno del programma	Supporto per i Giovani nell'Universo Digitale", in un'epoca in cui la tecnologia digitale è onnipresente ed i giovani si trovano ad affrontare una vasta gamma di sfide e opportunità, si propone di assistere i giovani nell'affrontare queste sfide, fornendo loro supporto e assistenza nell'uso	

	<p>sicuro e consapevole della tecnologia digitale. Obiettivo primario è quello di garantire che i giovani possano navigare nell'ambiente digitale in modo sicuro, sfruttando appieno le risorse disponibili per il loro sviluppo personale, educativo e professionale.</p>
<p>Tipologia di attività prevista in linea con il Programma Quadro del Servizio Civile Digitale</p>	<p>Tipologia 1. Realizzazione o potenziamento di un servizio di “facilitazione digitale” presso l’Ente</p>

Alla luce di un obiettivo ambizioso e delle sfide ad esso connesse si è ritenuto necessario sviluppare il progetto in maniera condivisa tra più enti di accoglienza. La coprogettazione si configura come uno strumento per promuovere la collaborazione tra diversi attori dello stesso ambito sociale che permette, allo stesso tempo, di diversificare i modelli organizzativi e le forme di erogazione degli interventi e dei servizi di rilevanza sociale, consentendo maggiore flessibilità di azione e incisività. Un incontro fra soggetti diversi, caratterizzati da competenze, conoscenze, metodologie e know-how differenti, che messi nella condizione di condivisione generano valore aggiunto.

Tutti gli enti in co-progettazione e si impegnano a:

- ◆ guidare l’andamento del progetto, il suo sviluppo e i risultati raggiunti attraverso l’esperienza maturata da ogni ente;
- ◆ collaborare, in uno spirito di condivisione e scambio di conoscenze e competenze ai fini del raggiungimento dell’obiettivo preposto;
- ◆ sviluppare un sistema di comunicazione, collegamento e coordinamento tra le sedi di attuazione dei progetti attraverso una rete articolata per quanto attiene l’informazione, il controllo e la corretta gestione del Servizio Civile;
- ◆ facilitare con tutti i mezzi l’integrazione dei giovani nel progetto e nel suo ambiente d’accoglienza, fornendo un adeguato inserimento e un sostegno personale al giovane;
- ◆ incentivare la partecipazione alle attività di valorizzazione e promozione del Servizio Civile sul territorio.

Nella tabella seguente illustriamo in maniera schematica l’apporto dei due enti titolari di iscrizione all’albo Scu e dei relativi enti di accoglienza:

Ente Coprogettante	COMUNE DI NAPOLI	CALLYSTOARTS
<p>Azioni integrate per garantire il raggiungimento dei risultati attesi rispetto ai bisogni e le sfide territorialmente rilevate</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Metterà a disposizione il suo <i>know-how</i> e la sua esperienza e le figure professionali relative al campo dell'animazione sociale, della promozione culturale anche a fini inclusivi; - Si occuperà della creazione e della gestione dei momenti di incontro degli operatori volontari <p>Analisi dei questionari di Valutazione somministrati ai volontari e alla Comunità locali sull'utilità del Servizio Civile Digitale;</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Messa a disposizione del suo <i>know-how</i> e della sua esperienza e le figure professionali relative alla gestione di sportelli informativi; - Messa a disposizione il suo <i>know-how</i>, la sua esperienza e le figure professionali relative a educazione e promozione culturale; - Condivisione del <i>know-how</i> nel campo del supporto ai destinatari di progetto; - Condivisione, tramite gli enti di accoglienza, del <i>know-how</i> e dell'esperienza e delle figure professionali relative al settore della gioventù e dell'animazione socioculturale; - Controllo degli standard qualitativi e dei relativi indicatori.

Nella seguente tabella mostriamo come l'obiettivo sia strettamente legate alle criticità emerse dall'analisi territoriale:

Criticità	Obiettivo
Scarso livello competenze digitali	<p style="text-align: center;">Assistere i giovani ad orientarsi e “connettersi” in modo sicuro e consapevole in una realtà sempre più digitale</p>
Scarso conoscenza dei rischi di internet	
Scarso utilizzo consapevole del web	
Alto tasso di analfabetismo digitale	
Scarsa conoscenza delle opportunità del territorio	
Non sufficiente offerta di servizi di educazione digitale	
Scarso livello competenze digitali	

Nella seguente tabella invece in base alla struttura Indicatore-Risultato Atteso forniamo un riscontro numerico di ciò che specificamente si attende dalla riuscita del progetto:

Indicatori	Risultati Attesi
N. di servizi di facilitazione digitale attivi	N. 70 servizi di facilitazione digitale attivi N. 40 attività di assistenza digitale
N. attività di assistenza digitale	N. 40 attività formative sul web
N. attività formative sul web	N. 30 attività di supporto legate a temi della digitalizzazione
N. di attività di supporto legate a temi	N. 30 di attività informative su un uso consapevole di internet e dei social media

della digitalizzazione	N. 400 di news, post, articoli sul tema prodotti N. 650 di utenti coinvolti nelle attività
N. di attività informative su un uso consapevole di internet e dei social media	
N. di news, post, articoli sul tema prodotti	
N. di utenti coinvolti nelle attività	

Di seguito riportiamo i valori relativi ai destinatari ed ai principali misuratori dell'impatto del progetto nei contesti considerati nella situazione di inizio e fine progetto:

SEDE	TIPOLOGIA DI ATTIVITA'/SERVIZIO	INDICATORE EX ANTE (VALORI MEDI)	INDICATORE EX POST (VALORI MEDI)
COMUNE DI NAPOLI	N. di servizi di facilitazione digitale attivi	10	30
	N. attività di assistenza digitale	10	30
	N. attività formative sul web	5	20
	N. di attività di supporto legate a temi della digitalizzazione	5	20
	N. di attività informative su un uso consapevole di internet e dei social media	5	10
	N. di news, post, articoli sul tema prodotti	80	200
	N. di utenti coinvolti nelle attività	100	350

SEDE	TIPOLOGIA DI ATTIVITA'/SERVIZIO	INDICATORE EX ANTE (VALORI MEDI)	INDICATORE EX POST (VALORI MEDI)
ASSOCIAZIONE PESTALOZZI 213217	N. di servizi di facilitazione digitale attivi	10	20
	N. attività di assistenza digitale	10	20
	N. attività formative sul web	5	10
	N. di attività di supporto legate a temi della digitalizzazione	5	10
	N. di attività informative su un uso consapevole di internet e dei social media	5	10
	N. di news, post, articoli sul tema prodotti	80	100
	N. di utenti coinvolti nelle attività	100	150
SEDE	TIPOLOGIA DI ATTIVITA'/SERVIZIO	INDICATORE EX ANTE (VALORI MEDI)	INDICATORE EX POST (VALORI MEDI)
TAM 168099	N. di servizi di facilitazione digitale attivi	10	20
	N. attività di assistenza digitale	10	20
	N. attività formative sul web	5	10

	N. di attività di supporto legate a temi della digitalizzazione	5	10
	N. di attività informative su un uso consapevole di internet e dei social media	5	10
	N. di news, post, articoli sul tema prodotti	80	100
	N. di utenti coinvolti nelle attività	100	150

Tra i risultati attesi che ci si aspetta arrivino di riflesso troviamo:

- Maggiore livello di coesione sociale;
- Aumentato grado di soddisfazione nell'utilizzo dei servizi online;
- Aumentato grado di autonomia e indipendenza nella gestione di servizi online;

5) *Attività con relativa tempistica, ruolo degli operatori volontari e altre risorse impiegate nel progetto*
(*)

5.1) *Complesso delle attività previste per il raggiungimento dell'obiettivo* (*)

In relazione all'Obiettivo **Assistere i giovani ad orientarsi e "connettersi" in modo sicuro e consapevole in una realtà sempre più digitale**. Le attività proposte saranno:

1. Rilevazione ed analisi rilevazione dei bisogni dei cittadini

Come attività preliminare sarà svolto una rilevazione ed analisi completa del fenomeno, composto da numerose sfaccettature, e dei bisogni per cui si intende intervenire attraverso le attività progettuali. Sarà quindi attivato un team con il coinvolgimento anche degli operatori volontari che effettuerà attività di rilevazione, somministrazione questionari, interviste, elaborazione report utilizzando i dati ottenuti e le conoscenze aggiornate per la corretta gestione del progetto e per l'ampia

comunicazione agli enti e alle Istituzioni attive nel settore

2. Assistenza Web

Questa attività nasce con l'intento di offrire un aiuto, un supporto nella gestione della socialità del target progettuale attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie. Saranno così aiutati a rimanere in contatto, attraverso smartphone, computer ed altri digital device con il mondo esterno imparando a sfruttarne le potenzialità degli applicativi di instant messaging, live chat, video call, social network evitandone i rischi. Il periodo di forte sconquasso socioeconomico ha messo in luce, oltre tutti i sopracitati problemi, le fragilità emotive e sociali di molte persone, soprattutto dei giovani. Le attività saranno svolte a supporto dei giovani per imparare a non incappare in rischi nel mare magnum del mondo del web

3. Accompagnamento digitale ai servizi

Questa attività prevede un percorso intergenerazionale di accompagnamento digitale ai servizi. Nativi digitali impareranno a comprendere che il mondo del web non si limita alla messaggistica istantanea, ai social e ai video, ma vi sono una serie di possibilità quali formazione, informazione e servizi alle quali avere accesso. Obiettivo è riuscire anche a far sì che i giovani diventino una sorta di tutor degli adulti, supportando quindi i propri genitori e i propri familiari nel mondo digitale, aiutandoli ad esempio nella gestione delle utenze, prenotazione servizi pubblici, prenotazione visite specialistiche, accesso ai servizi da remoto. Da un lato si mira a ridurre il digital divide generazionale, dall'altro responsabilizzare le nuove generazioni favorendo altresì la coesione della comunità.

4. Campagna informativa

Incentrato su una comunicazione più snella e accattivante, adatta particolarmente per i più giovani e per i fruitori dei Social media, saranno elaborati contenuti sulla tematica digitale e le attività del progetto per i singoli social media e i diversi formati (video, video breve, Post, foto, meme) in modo da ottenere una diffusione elevata, semplicità di condivisione ed elevato potenziale di diffusione. La gratuità dei Social Media permetterà di sviluppare numerosi contributi, favorendo la conoscibilità del progetto e del Servizio Civile Digitale. Inoltre, sarà svolta la moderazione di eventuali contenuti ricevuti, la possibilità di rispondere ove necessario o utile e valutata attraverso gli indicatori più utili e relazionabili al web e ai social, la diffusione e l'impatto delle informazioni prodotte e diffuse.

Nella tabella seguente sono descritte le **attività condivise** e/o integrate tra gli enti coprogettanti e le sedi di svolgimento, e le azioni che le comporranno:

Azioni	Attività
1. Rilevazione ed analisi rilevazione dei bisogni dei cittadini	1.1 Costituzione del team di analisi multicompetenziale
	1.2 Definizione delle procedure delle modalità di realizzazione della rilevazione nonché identificazione degli strumenti opportuni per identificare bisogni (espresi ed inespressi), aree critiche e tipologie di intervento
	1.3 Raccolta dei dati sul campo, loro elaborazione e sistematizzazione
	1.4 Analisi, studio, ed utilizzo dei risultati della rilevazione per la realizzazione delle azioni del progetto
	1.5 Monitoraggio delle attività di progetto al fine di renderle rispondenti alle criticità emerse dall'indagine realizzata
2. Assistenza Web	2.1 Formazione del team di lavoro
	2.2 Attivazione multiplatforma per attuazione attività in formato digitale (es. Skype, cisco webex, Facebook Messenger, Whatsapp)
	2.3 Presa di contatti con stake-holder, associazioni e istituzioni
	2.4 Attuazione dell'attività di supporto, affiancamento e assistenza digitale previste
	2.5 Raccolta feedback partecipanti e materiale audiovisivo
	2.6 Disseminazione dei risultati raggiunti
3. Accompagnamento digitale ai servizi	3.1 Formazione del team lavorativo a seconda di competenze e professionalità
	3.2 Analisi delle piattaforme da esaminare
	3.3 Predisposizione e compilazione delle schede per gli utenti
	3.4 Raccolta informazioni su servizi, opportunità,

	sistemi rivolti all'utenza
	3.5 Promozione del servizio sul territorio
	3.6 Svolgimento accoglienza e consulenza
4. Campagna informativa	4.1 Creazione del Team di lavoro
	4.2 Raccolta idee rispetto ai contenuti e ai servizi da inserire nella campagna
	4.3 Calendarizzazione e programmazione delle pubblicazioni
	4.4 Pubblicazione contenuti multiplatforma sui diversi social
	4.5 Accordi con istituzioni ed associazione per ampia diffusione dei contenuti
	4.6 Campagne di diffusione dei contenuti
	4.7 Raccolta ed analisi feedback e insight

Alle attività strettamente legate al contesto progettuale si vanno ad aggiungere per tutta la durata del periodo di Servizio Civile Universale le Attività Trasversali per il S.C.U.

Queste attività hanno il fine di sviluppare nei volontari le competenze atte alla migliore realizzazione possibile del progetto e alla creazione di un bagaglio di capacità che i volontari potranno sfruttare nel mondo del lavoro. Al fine di raggiungere questo obiettivo, il lavoro viene organizzato in 6 linee diverse che si pongono di strutturare un set multicompetenziale di capacità. La prima attività che verrà svolta sarà quella di

accoglienza (T1) pensata per far conoscere ai ragazzi l'Ente ad un livello di profondità tale da facilitare le successive attività di inserimento (T5). Le attività di formazione generale e specifica (T2 e T3) sono invece atte alla formazione civica, sociale, culturale e professionale dei ragazzi. Le attività di informazione e sensibilizzazione (T4) e monitoraggio e certificazione delle competenze (T6) renderanno i ragazzi protagonisti attivi dei processi di partecipazione impegnandoli in attività sul campo.

Attività Trasversali S.C.U.
T1 ACCOGLIENZA
T2 FORMAZIONE GENERALE

T3 FORMAZIONE SPECIFICA
T4 INFORMAZIONE E SENSIBILIZZAZIONE
T5 INSERIMENTO
T6 MONITORAGGIO E CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE

5.2) *Tempi di realizzazione delle attività del progetto descritte alla voce 6.1 (*)*

Lo svolgimento delle attività e delle azioni che compongono il progetto è regolato attraverso un cronoprogramma che viene esplicitato attraverso il seguente diagramma di Gantt:

Attività	Azioni	Mesi											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1. Rilevazione ed analisi rilevazione dei bisogni dei cittadini	1.1												
	1.2												
	1.3												
	1.4												
	1.5												
	1.6												
2. Assistenza Web	2.1												
	2.2												
	2.3												
	2.4												
	2.5												
	2.6												
3. Accompagnamento	3.1												
	3.2												
	3.3												

<p>1. Rilevazione ed analisi rilevazione dei bisogni dei cittadini</p>	<p>TUTTE LE SEDI DI PROGETTO</p>	<p>Nelle attività di rilevazione gli Operatori Volontari coadiuveranno le professionalità messe in campo dall'Ente e dai partner del progetto nella raccolta dei dati. La loro attività continuerà supportando l'analisi ed il monitoraggio degli stessi ai fini di un'adiacenza tra i dati ricevuti e gli obiettivi e le attività del progetto.</p> <p>Nello specifico gli Operatori Volontari saranno coinvolti nelle seguenti azioni:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Raccolta dei dati sul campo, loro elaborazione e sistematizzazione; 2. Pubblicazione della ricerca; 3. Disseminazione dei risultati raccolti sul territorio, avendo cura di coinvolgere i soggetti (istituzionali e non) attivi sul tema o che sarebbe opportuno si attivassero.
<p>2. Assistenza Web</p>	<p>TUTTE LE SEDI DI PROGETTO</p>	<p>Gli Operatori Volontari svolgeranno un importante ruolo di supporto agli operatori delle sedi per quanto riguarda le seguenti fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Attivazione multipiattaforma per attuazione attività in formato digitale (es. Skype, cisco webex, Facebook Messenger, Whatsapp) 2. Presa di contatti con stakeholder, associazioni e istituzioni 3. Attuazione dell'attività di supporto, affiancamento e assistenza digitale previste
<p>3. Accompagnamento digitale ai servizi</p>	<p>TUTTE LE SEDI DI PROGETTO</p>	<p>Gli Operatori volontari saranno coinvolti direttamente a supporto di questa attività, con particolare riferimento alle seguenti attività:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analisi delle piattaforme da esaminare 2. Raccolta informazioni su servizi, opportunità, sistemi

		<p>rivolti all'utenza</p> <p>3. Svolgimento accoglienza</p>
<p>4. Campagna informativa</p>	<p>TUTTE LE SEDI DI PROGETTO</p>	<p>Gli Operatori volontari affiancheranno il team in alcune specifiche attività</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Raccolta idee rispetto ai contenuti e ai servizi da inserire nella campagna 2. Calendarizzazione e programmazione delle pubblicazioni 3. Pubblicazione contenuti multiplatforma sui diversi social
<p>Attività trasversali SCU</p>	<p>TUTTE LE SEDI DI PROGETTO</p>	<p>Nel corso del periodo di svolgimento di Servizio Civile gli operatori volontari parteciperanno a svariate attività che contribuiranno a sviluppare delle competenze trasversali. In particolare, ciò avverrà nel corso della Formazione Generale, della Formazione Specifica e del Monitoraggio oltre che nelle attività di sensibilizzazione verso il SCU stesso e le attività promosse dall'Ente.</p>

5.4) *Risorse umane complessive necessarie per l'espletamento delle attività progettuali previste*
(*)

Lo svolgimento delle azioni e attività del progetto, al fine del suo corretto sviluppo, vedrà impegnato il personale dipendente, i collaboratori ed i volontari dell'ente. coadiuvati dai ragazzi del SCU. Per le attività pianificate verranno utilizzati diversi tipi di professionalità e competenze disponibili presso l'Ente. Per ogni attività è previsto un responsabile, selezionato dalle figure professionali in base alla relazione tra attività e capacità, che sarà assistito da diversi collaboratori. Per ogni attività gli OLP saranno sempre informati del loro svolgimento in quanto referenti dei volontari.

Azioni	Qualifica	Quantità	Competenze
1	Project Manager	1 (Per Sede)	Esperto in Project Management, in particolare con esperienze maturate

2 3 4			nel Terzo settore, nel Volontariato e nell'Associazionismo, in grado di coordinare lo sviluppo del progetto e del team, in relazione alle risorse economiche, umane e materiali, l'organizzazione e la gestione delle attività
2 3 4	Digital Educator	1 (Per Sede)	Un educatore , un formatore, con competenze in fatto di tecnologia e innovazione, in grado di insegnare tali materie a un'ampia platea. Esperto di educazione e nuove tecnologie ha il principale compito di trasmettere competenze in ambito digitale e consapevolezza nell'utilizzo dei più diffusi strumenti tecnologici (hardware e software).
1 2 3 4	Responsabile della comunicazione	1	Addetto stampa, giornalista professionista o pubblicista, è un esperto degli strumenti di comunicazione, che utilizza per diffondere la conoscenza delle attività proposte dall'Ente, i risultati positivi ottenuti ed il contributo al cambiamento sociale dato dall'Ente.
2 3	Consulente privacy	1 (Per Sede)	Laureato in materie giuridiche è esperto di processi informatici, di <i>risk management</i> e di analisi dei processi. Il suo compito principale è quello di osservare, valutare e organizzare la gestione del trattamento di dati personali e la loro protezione all'interno del progetto
2 3	Animatore sociale digitale	1 (Per Sede)	Esperto di dinamiche non formali e strumenti partecipativi legati al mondo digitale, è in grado di creare le basi per la costruzione del gruppo ed affiancare il processo di sviluppo e crescita (individuale e collettiva). L'animatore sociale digitale è competente nella valutazione dei bisogni individuali in tema di competenze sociali, di cittadinanza

			attiva e mondo digital.
1 2 3 4	Informatico	1 (Per Sede)	Laureato in Informatica o con comprovata esperienza nel settore dei sistemi digitali e della comunicazione online, è addetto alla gestione, alla pianificazione e alla manutenzione delle attività telematiche previste per la messa in opera del progetto
1 2 3 4	Responsabile Sicurezza	1 (Per Sede)	Esperto nella valutazione dei rischi e nel garantire il livello di sicurezza delle strutture e delle attività
1 3 4	Grafico	2	Esperto in graphic design, responsabile per ideazione, stesura e produzione del materiale visuale informativo e comunicativo in relazione ai bisogni ed alle indicazioni relative a campagne promozionali ed attività di disseminazione dei risultati
1 2 3 4	Social media Manager	1 (Per Sede)	Esperto di Social Media e delle tecniche di comunicazione relative, all'interno dello sviluppo del progetto sul web si occuperà della promozione e informazione attraverso la creazione e la gestione di pagine Social
1 2 3 4	Web master	1	Laureato in informatico o con comprovata esperienza nel settore, si occupa della realizzazione, gestione e mantenimento di siti web e portali <i>online</i> : dall' <i>hosting</i> alla configurazione del server, dalla programmazione al <i>design</i> delle pagine web, dalla gestione dei contenuti al monitoraggio quotidiano delle attività sul sito tramite web analytics e strumenti di diagnostica web.

Per ogni attività è previsto un responsabile, selezionato dalle figure professionali in base alla relazione tra attività e capacità, che sarà assistito da diversi collaboratori. Per ogni attività gli OLP saranno sempre informati del loro svolgimento in quanto referenti degli Operatori volontari.

Azioni	Responsabile	Collabora	Informato
1	Project Manager	Operatori Digital Educator Responsabile della comunicazione Consulente privacy Animatore sociale digitale Informatico Responsabile Sicurezza Grafico Social media Manager Web master	OLP
2	Web master	Project Manager Digital Educator Responsabile della comunicazione Consulente privacy Informatico Responsabile	OLP

		<p>Sicurezza</p> <p>Grafico</p> <p>Social media Manager</p> <p>Animatore sociale digitale</p> <p>Grafico</p> <p>Social media Manager</p> <p>Web master</p>	
3	Animatore sociale digitale	<p>Operatori Volontari</p> <p>Project Manager</p> <p>Responsabile della comunicazione</p> <p>Consulente privacy Informatico</p> <p>Responsabile Sicurezza</p> <p>Grafico</p> <p>Social media Manager</p> <p>Web master</p> <p>Digital Educator</p>	OLP
4	Responsabile della comunicazione	<p>Operatori Volontari</p> <p>Project Manager</p> <p>Digital Educator</p> <p>Consulente privacy</p> <p>Animatore sociale</p>	OLP

		digitale Informatico Responsabile Sicurezza Grafico Social media Manager Web master	
Attività Trasversali SCU	Queste attività si sviluppano in maniera trasversale a quelle messe in campo per la riuscita del progetto e coinvolgono Formatori e OLP nel trasferimento delle competenze direttamente ai Volontari di SCU.		

5.5) *Risorse tecniche e strumentali necessarie per l'attuazione del progetto (*)*

Per l'attuazione del Progetto, gli enti e le sedi accreditate saranno dotati delle seguenti risorse tecniche e strumentali aggiuntive al fine della realizzazione delle attività progettuali descritte al punto 9.1 necessarie per il raggiungimento degli obiettivi di cui al punto 8. Gli Operatori Volontari del Servizio Civile e avranno a disposizione tutte le risorse tecniche e strumentali necessarie al raggiungimento degli scopi del Progetto e fondamentali per migliorare ed integrare l'attività svolta. Gli enti coinvolti, inoltre, garantiranno un'infrastruttura tecnologica che, sia a livello di connettività che di supporto alla gestione dei progetti presentati, sia adeguata al servizio e alle attività proposte, per ciascuna sede indicata permettendo la corretta attuazione delle azioni progettuali.

In particolare, saranno messe a disposizione degli Operatori Volontari le seguenti risorse:

Azioni	Risorse tecniche strumentali	Sede
1	- Per ogni Operatore Volontario Postazione digitale fissa con: PC con versione di Windows 10 o superiore, velocità di connessione di almeno 30,00 MB/s, quadcore o superiore, 8 GB di RAM, almeno 250GB di memoria, dotato di videocamera e microfono,	DOTAZIONE PER OGNI SINGOLA SEDE

	<p>stampante, scanner, telefono.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proiettore - Chiavette USB e/o hard disk esterni - Materiali di cancelleria per ufficio e archiviazione - Bacheche espositive - Programmi di elaborazione dati/statistici - Spazio web/ pagine social - Strumenti di raccolta dati/ mailing list - Strumento multifunzione Video-Fotocamera digitale - Programmi di elaborazione grafica e impaginazione <p>DPI</p>	
2	<ul style="list-style-type: none"> - Per ogni Operatore Volontario Postazione digitale fissa con: <p>PC con versione di Windows 10 o superiore, velocità di connessione di almeno 30,00 MB/s, quadcore o superiore, 8 GB di RAM, almeno 250GB di memoria, dotato di videocamera e microfono, stampante, scanner, telefono.</p> <p>Strumento multifunzione Video-Fotocamera digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Programmi di elaborazione grafica e impaginazione <p>DPI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bacheche espositive - Programmi di registrazione utenza - Piattaforme digitali (zoom, skype, etc); 	<p>DOTAZIONE PER OGNI SINGOLA SEDE</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Cuffie con microfono integrato; -Sala per accoglienza utenza con tavoli, sedie; 	
3	<ul style="list-style-type: none"> - Per ogni Operatore Volontario Postazione digitale fissa con: PC con versione di Windows 10 o superiore, velocità di connessione di almeno 30,00 MB/s, quadcore o superiore, 8 GB di RAM, almeno 250GB di memoria, dotato di videocamera e microfono, stampante, scanner, telefono. Strumento multifunzione Video-Fotocamera digitale - Programmi di elaborazione grafica e impaginazione DPI -Sala per accoglienza utenza con tavoli, sedie; -Piattaforme digitali (zoom, skype, etc); 	<p>DOTAZIONE PER OGNI SINGOLA SEDE</p>
4	<ul style="list-style-type: none"> - Per ogni Operatore Volontario Postazione digitale fissa con: PC con versione di Windows 10 o superiore, velocità di connessione di almeno 30,00 MB/s, quadcore o superiore, 8 GB di RAM, almeno 250GB di memoria, dotato di videocamera e microfono, stampante, scanner, telefono. Strumento multifunzione Video-Fotocamera digitale - Programmi di elaborazione grafica e impaginazione 	<p>DOTAZIONE PER OGNI SINGOLA SEDE CON OPERATORI VOLONTARI CON MINORI OPPORTUNITA'</p>

	<p style="text-align: center;">DPI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiali espositivi quali: roll up, espositore da banco, depliant informativi - Spazio web/ pagine social - Strumento multifunzione Video-Fotocamera digitale - Programmi di elaborazione grafica e impaginazione 	
Attività trasversali SCU	<ul style="list-style-type: none"> - pc portatile - Proiettore - Chiavette USB e/o hard disk esterni - Materiali di cancelleria - Bacheche espositive - Programmi di registrazione utenza - Spazio web/ pagine social - Strumenti di raccolta dati/ mailing list - Strumento multifunzione Video-Fotocamera digitale - Programmi di elaborazione grafica e impaginazione - Materiali espositivi quali: roll up, espositore da banco, depliant informativi - Gazebo, tavoli e sedie - impianti audio per esterni (casce e microfono) <p style="text-align: center;">DPI</p>	<p>DOTAZIONE PER OGNI SINGOLA SEDE</p>

6) *Eventuali particolari condizioni ed obblighi degli operatori volontari durante il periodo di servizio*

--

7) *Eventuali partner a sostegno del progetto*

L'Ente ha stipulato accordi di collaborazione per definire il concreto e rilevante apporto dei partner alla realizzazione delle attività con specifico riferimento a quelle indicate nella seguente tabella:

Nominativo partner – Cod.Fisc. o P. Iva	Apporto specifico prodotti o servizi o luoghi o esperienze che il partner mette a disposizione per la realizzazione del progetto
4S - P. Iva/ Cod. Fisc. 95088610639	<p>Know-how in ambito di studio e analisi dei bisogni legata anche al mondo del terzo settore;</p> <p>Supporto alle attività 3 e 4 con particolare riferimento alle azioni di comunicazione e disseminazione.</p> <p>Supporto alla ideazione, creazione e diffusione di report, analisi, testi prodotti in formato cartaceo e multimediale per attività 1</p> <p>Supporto all'ideazione e produzione di materiale informativo (depliant, locandina, flyer, social, sito, newsletter, video) e di post, notizie, infografiche, newsletter per attività 3 e 4</p>
ASSOCIAZIONE OROS C.F. 91070730550	<p>Supporto alla gestione logistica per le attività previste 2 e 3 mettendo a disposizione il proprio Know-how in di promozione sociale</p> <p>Supporto tecnico informatico per la diffusione delle informazioni, la disseminazione dei risultati, la comunicazione tra le sedi progettuali</p> <p>Messa a disposizione di num. 2 fotocamere in dotazione presso l'ente per la realizzazione delle attività</p>

	Affiancamento di n. 3 Consulenti Tecnici per l'attività 2 e 4	
--	---	--

FORMAZIONE SPECIFICA DEGLI OPERATORI VOLONTARI

8) Tecniche e metodologie di realizzazione ()*

La formazione in aula si baserà pertanto sull'interazione "in tempo reale" tra docente e discente, dando anche la possibilità di effettuare momenti di discussione, approfondimenti e considerazioni, se previsti dalle metodologie didattiche utilizzate e dai programmi di attuazione svolti. Ovviamente l'aula risulterà adeguatamente attrezzata con strumenti opportuni (lavagna, PC e videoproiettore, etc.) di supporto alla didattica e all'apprendimento. Nella formazione in aula il ruolo del docente sarà fondamentale: infatti articolerà, costruirà e strutturerà il progetto didattico, predisporrà, svilupperà ed illustrerà i contenuti, terrà le lezioni e si occuperà della valutazione e di raccogliere informazioni per il monitoraggio. Il suo compito sarà quindi quello di favorire l'acquisizione da parte degli Operatori Volontari delle conoscenze specifiche relative al progetto, agevolando altresì la partecipazione e la crescita professionale dei volontari. La formazione in aula consentirà di fornire capacità non solo in termini di saperi e professionalità, ma anche attitudinali e comportamentali. Da quest'ultimo punto di vista, infatti, la formazione in aula potrà contribuire a rafforzare le dinamiche di gruppo e agevolare la creazione di rapporti e relazioni, seppur limitatamente al solo gruppo degli Operatori Volontari. Questo aspetto sarà rafforzato dall'approccio "non formale". Infatti la situazione formativa che fa riferimento alle dinamiche di un gruppo (ed alla sua evoluzione sul piano della autoregolazione della struttura e degli obiettivi) è essenzialmente legata a risultati di facilitazione a che gli Operatori Volontari riescano a percepire e ad utilizzare le risorse interne al gruppo, costituite da ciò che ciascuno, come individuo e come parte di una comunità, porta come sua esperienza, come suo patrimonio culturale, e dalle risorse che metteremo a disposizione dei partecipanti in diversi modi e sotto diversi aspetti. Le tecniche all'uopo utilizzate comprenderanno, in maniera ampia, la sinottica e il metodo dei casi, il training-group e l'esercitazione, i giochi di ruolo e l'outdoor training, e, nel complesso, sia le tecniche di apprendimento che i tipi di esperienze riconducibili alla formazione alle relazioni in gruppo e di gruppo.

9) Moduli della formazione e loro contenuti con l'indicazione della durata di ciascun modulo ()*

I contenuti della formazione sono stati studiati direttamente dall'ente al fine di accrescere il bagaglio di competenze specifiche degli Operatori volontari, fornendo loro al contempo un arricchimento culturale e civile. Il piano di formazione specifica si svilupperà in diversi moduli:

I APPROFONDIMENTO (Durata totale 10 ore)

Formatore: Antonio Di Maria,

MODULO I: Formazione e informazione sui rischi connessi all'impiego dei volontari in progetti di Servizio Civile

Durata: 5 ore

Contenuti:

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

Durata: 5 ore

Contenuti:

- Rischi derivanti dall'ambiente di lavoro
- Organizzazione del lavoro e ambiente di lavoro
- Microclima e illuminazione
- Rischi meccanici ed elettrici generali
- Rischio biologico
- Rischio videoterminale
- Movimentazione manuale dei carichi
- Altri Rischi
- Dispositivi di Protezione Individuale
- Stress lavoro correlato

- Segnaletica di emergenza
- Incidenti ed infortuni mancati
- Rischi fisici: rumore e vibrazioni meccaniche

II APPROFONDIMENTO (Durata totale 15 ore)

MODULO III: Gestione sportello informativo

Durata: 5 ore

Formatore: Francesco Micera, Paola Ricci, Michele Maria Ippolito

Contenuti:

- Introduzione ai principi della comunicazione
- La comunicazione 2.0: gestione e rielaborazione informazioni per piattaforme online
- Organizzazione back e front office
- Accoglienza e gestione utenza
- Principali strumenti di raccolta informazioni e orientamento utenza

MODULO IV: Privacy e Trattamento dei dati personali Durata: 5 ore

- Storia e iter normativo in materia di tutela della privacy e trattamento dei dati personale
- Attuali norme in materia di tutela della privacy e trattamento dei dati personale
- Buone pratiche di gestione della privacy
- Buone pratiche della gestione delle pratiche e dei dati personali

MODULO V: Gestione assistenza all'utenza nel mondo digitale

Durata: 5 ore

Contenuti:

- Introduzione ai principi della comunicazione
- Comunicare: tecniche e metodi
- Nuove tecnologie e strumenti per la comunicazione
- La comunicazione 2.0: gestione e rielaborazione informazioni per piattaforme online
- Accoglienza e gestione utenza
- Principali strumenti di raccolta informazioni e orientamento utenza

III APPROFONDIMENTO (Durata totale 12 ore)

Formatore: Michele Maria Ippolito, Paola Ricci

MODULO VI: Capire il digitale

Durata: 5 ore

Contenuti:

- Sicurezza informatica di base
- La sicurezza dei servizi digitali
- Gli strumenti per l'identificazione, l'autenticazione e la sottoscrizione informatica

- Comprendere l'utilizzo degli strumenti per la comunicazione e la trasmissione elettronica
- Comprendere il mondo dei dati e delle informazioni online
- Comprendere la sicurezza informatica nel nostro operare quotidiano

MODULO VII: Sviluppo sociale del volontario nell'era digitale

Durata: 7 ore

Contenuti:

- Principi di problem solving
- Tecniche team work
- Tecniche di gestione ed interazione
- Principi di condivisione

10) Nominativi, dati anagrafici, titoli e/o esperienze specifiche del/i formatore/i in relazione ai contenuti dei singoli moduli (*)

<i>dati anagrafici del formatore specifico</i>	<i>titoli e/o esperienze specifiche (descritti dettagliatamente)</i>	<i>modulo formazione</i>
Antonio Di Maria nato a Portici il 14/10/1967	Laureato in Ingegneria Elettronica presso l'Università degli Studi di Napoli "Federico II", ha in seguito conseguito tre Master di I livello relativamente all'insegnamento, alla disabilità; professionalmente attivo come Mobility ed Energy Manager, docente, Responsabile Sicurezza, Consulente esterno.	Modulo concernente la formazione e informazione sui rischi connessi all'impiego degli operatori volontari in progetti di servizio civile universale MODULO I e II
Francesco Micera nato a Napoli il 02/01/1986	Laureato in Giurisprudenza nell'anno 2011 presso l'Università degli Studi di Napoli Federico II, è esperto team di valutazione con	<i>Modulo III, IV e V</i>

	<p>esperienza pluridecennale nell'ambito dell'associazionismo e del Terzo Settore. Nell'anno 2013 è stato docente nell'ambito del progetto "Un ponte ecologico- genitori a scuola...di ecologia" presso ICS Ponte e nello stesso anno è stato Direttore del percorso formativo per il progetto "Eco Logica Mente" finanziato dalla Regione Campania presso Istituto Statale Don Lorenzo Milani. Dall'anno 2012 è formatore di giornate di sensibilizzazione sul Servizio Civile presso A.C. Callystoarts. Con un'esperienza consolidata riguardo le tematiche giovanili, attualmente si occupa di progettazione ed esercita l'attività di legale in qualità di libero professionista.</p>	
<p>Michele Maria Ippolito nato a Napoli il 30/09/1979</p>	<p>Laurea conseguita il 2009 presso Facoltà Di Scienze Politiche - UNIVERSITA' "FEDERICO II" di Napoli. Dirigente del Comune di San Giorgio a Cremano, Tutor di attività di socializzazione, aggregazione, educazione nel progetto "Elaborazioni- laboratori di azioni e socializzazione per la vita sociale dei giovani" finanziato dal Ministero</p>	<p><i>III, IV, V, VI e VII</i></p>

	della Gioventù presso l'ente Acli Napoli. Responsabile della comunicazione del progetto "Obiettivo Convergenza" presso l'ente CallystoArts;	
Ricci Paola nata a Napoli il 30/10/1972	Laurea magistrale in giurisprudenza (vecchio ordinamento). Conseguita il 1998/1999 presso l'ateneo "FEDERICO II" di Napoli. Funzionario responsabile Ufficio Elettorale Comunale e Servizi demografici, Funzionario responsabile dei Servizi Informatici presso il Comune di Portici. Tutor progetto Social City Attività Alternanza scuola-lavoro, gestione tirocini di orientamento e formazione presso l'ente Comune di Portici. Responsabile del coordinamento delle risorse umane e strumentali per l'erogazione e l'organizzazione dei servizi demografici presso l'ente Comune di Portici	<i>III, IV, V, VI e VII</i>

ENTE

- 1) *Denominazione e codice SU dell'ente titolare di iscrizione all'Albo SCU proponente il progetto*
(*)

COMUNE DI NAPOLI – SU00317

CARATTERISTICHE DEL PROGETTO

- 2) *Titolo del progetto* (*)

DigitArte: Valorizzazione Digitale del Patrimonio Culturale Locale

- 3) *Contesto specifico del progetto* (*)

- 3.1) *Breve descrizione del contesto specifico di attuazione del progetto* (*)

Il presente progetto sviluppa interventi nell'Area Metropolitana di Napoli e di Avellino. Qui di seguito una breve descrizione dei contesti territoriali all'interno dei quali saranno perseguiti gli obiettivi e sviluppate le attività descritte.

Città metropolitana di Napoli

Napoli ha una storia tra le più antiche d'Italia, era già tra le città più rilevanti della Magna Grecia. La storia di Napoli comincia agli inizi dell'VIII secolo a.C. con la fondazione dell'isola di Ischia da parte dei greci. Più tardi, a causa di fattori geologici, i greci abbandonarono l'isola per dirigersi verso il continente, dove fondarono Cuma. Man mano che la città di Cuma cresceva cambiò nome in Neapolis (città nuova). A partire dall'anno 328 la città conobbe un periodo di prosperità economica e culturale, diventando la meta di personalità politiche e intellettuali importanti, come Cicerone e Virgilio. Nel 1263, il Sud Italia passò nelle mani dell'Impero Angioino, trasformandosi in un regno indipendente con capitale a Napoli. La situazione restò stabile fino al 1442, quando alcune insurrezioni portarono al potere Alfonso V d'Aragona. Nel XVI secolo, Napoli visse un periodo prospero durante il quale venne eretta l'università, la popolazione raddoppiò, furono costruiti nuovi quartieri e le mura furono ampliate per lasciare che la città crescesse. In questo periodo sorsero palazzetti e lussuose residenze, che furono costruiti nelle adiacenze del Vesuvio.

Dopo la firma del Trattato di Utrecht, Napoli passò nelle mani degli austriaci, ma poco dopo, Carlo di Borbone approfittò della Guerra di Successione per recuperare il regno e riportarlo sotto il dominio spagnolo. Nel 1796, Napoleone cominciò l'invasione dell'Italia e, due anni dopo, giunse a Napoli costringendo il re ad abbandonare la città. Pochi anni dopo venne costituito l'Esercito Cattolico Reale, per aiutare Fernando IV a riconquistare il regno e a restaurare la monarchia borbonica. Nel 1815, il Congresso di Vienna stabilì il famoso "principio di legittimità" secondo il quale le terre dovevano essere riconsegnate agli antichi monarchi. In quel momento, Fernando IV fondò il Regno delle Due Sicilie. Furono anni prosperi per il regno, che entrò in una fase di opulenza incassando più dei due terzi dell'oro della penisola. L'invasione di Garibaldi implicò che il re Francesco II perdesse la corona. Successivamente, la penisola si divise in sette stati. Da questo momento in poi, iniziò un periodo di occupazione per tentare l'unificazione dell'Italia. Utilizzando metodi poco ortodossi, come la compravendita di voti, Garibaldi cominciò a conquistare tutti i territori che incontrava. Infine, nel 1861, fu proclamato il Regno d'Italia. Dopo l'unificazione, Napoli visse un periodo di decadenza, tanto che il re Vittorio Emanuele III si vide costretto a cominciare una campagna per migliorare l'immagine turistica della città attraverso finanziamenti diretti all'arte e all'industria. Successivamente al disastro della Seconda Guerra Mondiale, i napoletani sperimentarono un certo miglioramento, stroncato dal successivo terremoto. Superata la tragedia, la città continuò ad espandersi. A partire dal 1994, Napoli cominciò un periodo di ripresa che dura ancora oggi. Questo susseguirsi di insediamenti ha fatto sì che il patrimonio culturale presente a Napoli sia di smisurata grandezza, tanto da non riuscire a dare la giusta attenzione e valorizzazione.

Avellino, e la sua provincia, copre una densità abitativa di circa 400.000 persone. È stata fondata dai valorosi Irpini. Il nucleo originario della città, Abellinum, si formò sulla collina della Civita, dove sono stati trovati numerosi reperti archeologici, in territorio dell'odierna Atripalda a circa 4 km dal centro di Avellino. Testimonianze archeologiche risalgono almeno al IV secolo e attestano la presenza sulla Civita di un importante centro preromano, presumibilmente di origine etrusco-campana e di lingua osca. Furono le truppe di Silla ad avviare l'edificazione della vera Abellinum. La città è divisa in 4 quadrati, grazie al Cardo e al Decumano, ognuno dei quali conduceva alle quattro porte esterne. La città romana ha avuto un importante sviluppo in età augustea, grazie alla realizzazione dell'Acquedotto romano del Serino che dalle sorgenti di Serino arrivava a Bacoli, ove era situato il grande serbatoio destinato all'approvvigionamento della flotta romana (denominato Piscina Mirabilis), dopo aver servito le principali città della Campania. Negli anni 1581 – 1806, Avellino divenne feudo dei Caracciolo: in tale periodo la città conobbe una lunga stagione di crescita demografica, di espansione urbanistica e di progresso economico. In questo periodo, si affermò la produzione della lana. Il commercio trovò una

sede monumentale nella Dogana dei grani. Durante il primo secolo della loro Signoria, i Caracciolo ampliarono il Castello fino a farlo diventare un punto di riferimento per poeti e viaggiatori. Nel Settecento, infatti, la città cominciò ad assumere l'odierna conformazione urbana: i principi Caracciolo abbandonarono il Castello, si trasferirono in una nuova residenza, il Palazzo Caracciolo, sede dell'amministrazione provinciale, e avviarono i lavori per la creazione del corso principale della città. Il Castello di Avellino fu un luogo di ritrovo per tanti artisti e personaggi illustri. Grazie a Marino II fu trasformato in palazzo reale e così la cultura fu incentivata. Tra gli artisti che più diedero lustro alla città c'è Cosimo Fanzago, il più prestigioso esponente del barocco napoletano. All'interno del Castello furono ospitate la regina d'Ungheria e l'imperatrice Maria d'Austria. Passò qualche giorno nel centro storico avellinese anche il principe Zaga Christos, pretendente dell'Etiopia. Il 23 novembre del 1980 un terribile sisma ha colpito la città di Avellino, e non solo. La terra tremò per novanta secondi con epicentro in alta Irpinia, tra Conza della Campania e Teora, provocando ingenti danni, tant'è che a quarant'anni da quel terribile giorno anche il capoluogo mostra ancora le ferite del terremoto che ha segnato per sempre la storia di Avellino. Proprio per quanto descritto, e per la fitta storia di questo territorio, sia la città di Avellino che la provincia, possiedono un importante patrimonio artistico-culturale. Ad esempio, la Diocesi di Avellino dispone di 5.327 beni storici e artistici, 17.492 beni librari, 141 edifici di culto e 4 istituti culturali. Avellino è inoltre sede del Conservatorio di Musica "Domenico Cimarosa", che nacque con forte determinazione e grande sensibilità politica nell'anno scolastico 1971-1972. Inizialmente la sede si trovava nel palazzo Caracciolo sito nella zona storica di Avellino, presso il Duomo. La struttura era però in parte fatiscente e poteva quindi ospitare solo 200 allievi rispetto alle numerose ed inaspettate 850 domande di iscrizione pervenute e si cercò di fare il possibile per poter garantire a tutti il diritto allo studio. Il Conservatorio prese così vita, diventando un importante punto di riferimento sia artistico che culturale per l'intera provincia. Con il sisma del 1980, palazzo Caracciolo viene quasi distrutto e iniziò per il Conservatorio un tortuoso peregrinare.

La Provincia di Avellino con un territorio prevalentemente montuoso e collinare presenta una varietà di ricchezza culturali artistiche e storiche. Nei diversi comuni della provincia sono situati musei, santuari, castelli e monumenti ma anche antiche tradizioni, chiese e aree archeologiche in un vasto patrimonio di luoghi dell'arte e della cultura irpina.

Il patrimonio culturale merita di svolgere un ruolo significativo anche nell'educazione, e si presenta sotto forme diverse e in numerosi e ampi contesti; può essere materiale e immateriale; il patrimonio culturale comprende le tracce e le espressioni del comportamento e della comunicazione umana ereditate dai nostri antenati e che scegliamo di conservare perché, sia

come individui che, come collettività, attribuiamo ad esse un valore. Con il fenomeno della modernizzazione e di conseguenza della digitalizzazione diventa molto rischioso riuscire, con l'avanzare del tempo, a non perdere il valore e l'importanza del patrimonio culturale presente in questi territori. Diventa quindi utile e necessario trovare una modalità per sistematizzare questo Patrimonio non rischiando di diventare anacronistici o di perdere questo valore inestimabile che diventerà per le future generazioni una modalità per non perdere le proprie origini.

Di seguito riportiamo in forma tabellare le criticità emerse e i relativi indicatori individuati:

Criticità	Indicatori
Scarsa conoscenza delle opportunità del territorio	N. report sul grado di conoscenza del patrimonio artistico-culturale locale N. eventi di valorizzazione N. partecipanti agli eventi di valorizzazione N. studenti coinvolti N. attività di facilitazione digitale N. campagne condivise di informazione e materiale divulgativo diretto alla popolazione residente
Scarse attività educative per la valorizzazione del patrimonio artistico-culturale locale	
Scarsità di attività di valorizzazione e promozione dei siti culturali e dei musei locali	
Scarsa conoscenza tra la popolazione del patrimonio artistico-culturale locale	
Scarso livello competenze digitali	

Di seguito riportiamo i valori relativi agli indicatori ex ante del progetto nei contesti considerati:

SEDE	TIPOLOGIA DI ATTIVITA'/SERVIZIO	INDICATORE EX ANTE (VALORI MEDI)

Città metropolitana di Napoli	N. report sul grado di conoscenza del patrimonio artistico-culturale locale	5
	N. eventi di valorizzazione	4
	N. partecipanti agli eventi di valorizzazione	30
	N. studenti coinvolti	300
	N. attività di facilitazione digitale	10
	N. campagne condivise di informazione e materiale divulgativo diretto alla popolazione residente	10

SEDE	TIPOLOGIA DI ATTIVITA'/SERVIZIO	INDICATORE EX ANTE (VALORI MEDI)
Avellino 198701 198700 198702	N. report sul grado di conoscenza del patrimonio artistico-culturale locale	5
	N. eventi di valorizzazione	4
	N. partecipanti agli eventi di valorizzazione	30
	N. studenti coinvolti	300
	N. attività di facilitazione digitale	10
	N. campagne condivise di informazione e materiale divulgativo diretto alla popolazione residente	10

SEDE	TIPOLOGIA DI ATTIVITA'/SERVIZIO	INDICATORE EX ANTE (VALORI MEDI)
Area Metropolitana di Avellino	N. report sul grado di conoscenza del patrimonio artistico-culturale locale	5
	211934	N. eventi di valorizzazione
	211935	
	211937	
	211943	
	211946	N. partecipanti agli eventi di valorizzazione
	211974	
	211947	
	211948	
	211949	
	211950	N. studenti coinvolti
	211952	
	211953	
	211958	
	211971	
	211972	N. attività di facilitazione digitale
211975		
211980		
212009		
212013		
212012	N. campagne condivise di informazione e materiale divulgativo diretto alla popolazione residente	10

--

3.2) *Destinatari del progetto (*)*

I destinatari del progetto **1740 giovani**, al fine di favorire l'inclusione digitale, l'inclusione sociale e la **valorizzazione** del patrimonio artistico-culturale locale.

Considerando il singolo destinatario di progetto, come epicentro, l'azione programmatica coinvolgerà le reti relazionali che afferiscono a tali soggetti, in primo luogo le reti familiari ed amicali e, in un secondo momento le reti associative e istituzionali.

4) *Obiettivo del progetto (*)*

Descrizione dell'obiettivo con chiara indicazione del contributo che fornisce alla piena realizzazione del programma ()*

Obiettivo del progetto è **valorizzare il patrimonio culturale locale attraverso un approccio digitale, coinvolgendo i giovani nella scoperta e nella promozione delle storie e delle culture della propria comunità.**

In quest'ottica il progetto mira ad assicurare la salute ed il benessere per tutti e per tutte le età (**Agenda 2030 – Obiettivo 4**) fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e un'opportunità di apprendimento per tutti (**Agenda 2030 – Obiettivo 10**).

Programma Campania Digitale 2024		
Destinatari	Progetto e settore SCU	Obiettivi Piano triennale
1740 giovani	D3- D4 – DigitArte: Valorizzazione Digitale del Patrimonio Culturale Locale	Obiettivo 4; Obiettivo 10.
Contributo del progetto all'interno del programma	Valorizzare il patrimonio culturale locale attraverso un approccio digitale, coinvolgendo i giovani nella scoperta e nella promozione delle storie e delle culture della propria comunità.	
Tipologia di attività	Tipologia 1. Realizzazione o potenziamento di un servizio di	

prevista in linea con il Programma Quadro del Servizio Civile Digitale	“facilitazione digitale” presso l’Ente
---	--

Alla luce di un obiettivo ambizioso e delle sfide ad esso connesse si è ritenuto necessario sviluppare il progetto in maniera condivisa tra più enti di accoglienza. La coprogettazione si configura come uno strumento per promuovere la collaborazione tra diversi attori dello stesso ambito sociale che permette, allo stesso tempo, di diversificare i modelli organizzativi e le forme di erogazione degli interventi e dei servizi di rilevanza sociale, consentendo maggiore flessibilità di azione e incisività. Un incontro fra soggetti diversi, caratterizzati da competenze, conoscenze, metodologie e know-how differenti, che messi nella condizione di condivisione generano valore aggiunto.

Tutti gli enti in co-progettazione e si impegnano a:

- ◆ guidare l’andamento del progetto, il suo sviluppo e i risultati raggiunti attraverso l’esperienza maturata da ogni ente;
- ◆ collaborare, in uno spirito di condivisione e scambio di conoscenze e competenze ai fini del raggiungimento dell’obiettivo preposto;
- ◆ sviluppare un sistema di comunicazione, collegamento e coordinamento tra le sedi di attuazione dei progetti attraverso una rete articolata per quanto attiene l’informazione, il controllo e la corretta gestione del Servizio Civile;
- ◆ facilitare con tutti i mezzi l’integrazione dei giovani nel progetto e nel suo ambiente d’accoglienza, fornendo un adeguato inserimento e un sostegno personale al giovane;
- ◆ incentivare la partecipazione alle attività di valorizzazione e promozione del Servizio Civile sul territorio.

Nella tabella seguente illustriamo in maniera schematica l’apporto dei due enti titolari di iscrizione all’albo Scu e dei relativi enti di accoglienza:

Ente Coprogettante	CALLYSTOARTS	COMUNE DI NAPOLI
Azioni integrate per garantire il raggiungimento dei risultati attesi	- Metterà a disposizione il suo <i>know-how</i> e la sua esperienza e le figure professionali	- Messa a disposizione del suo <i>know-how</i> e della sua esperienza e le figure professionali relative alla

rispetto ai bisogni e le sfide territorialmente rilevate	<p>relative al campo dell'animazione sociale, della promozione culturale anche a fini inclusivi;</p> <p>- Si occuperà della creazione e della gestione dei momenti di incontro degli operatori volontari</p> <p>Analisi dei questionari di Valutazione somministrati ai volontari e alla Comunità locali sull'utilità del Servizio Civile Digitale;</p>	<p>gestione di sportelli informativi;</p> <p>- Messa a disposizione il suo <i>know-how</i>, la sua esperienza e le figure professionali relative a educazione e promozione culturale;</p> <p>- Condivisione del <i>know-how</i> nel campo del supporto ai destinatari di progetto;</p> <p>- Condivisione, tramite gli enti di accoglienza, del <i>know-how</i> e dell'esperienza e delle figure professionali relative al settore della gioventù e dell'animazione socioculturale;</p> <p>- Controllo degli standard qualitativi e dei relativi indicatori.</p>
--	---	---

Nella seguente tabella mostriamo come l'obiettivo sia strettamente legate alle criticità emerse dall'analisi territoriale:

Criticità	Obiettivo
Scarso livello competenze digitali	Valorizzare il patrimonio culturale locale attraverso un approccio digitale, coinvolgendo i giovani nella scoperta e nella promozione delle storie e delle
Scarso attività educative per la valorizzazione del patrimonio artistico-culturale locale	

Scarsità di attività di valorizzazione e promozione dei siti culturali e dei musei locali	culture della propria comunità.
Scarsa conoscenza tra la popolazione del patrimonio artistico-culturale locale	
Scarsa conoscenza delle opportunità del territorio	

Nella seguente tabella invece in base alla struttura Indicatore-Risultato Atteso forniamo un riscontro numerico di ciò che specificamente si attende dalla riuscita del progetto:

Indicatori	Risultati Attesi
N. report sul grado di conoscenza del patrimonio artistico-culturale locale	N. 15 report sul grado di conoscenza del patrimonio artistico-culturale locale
N. eventi di valorizzazione	N. 24 eventi di valorizzazione
N. partecipanti agli eventi di valorizzazione	N. 240 partecipanti agli eventi di valorizzazione
N. studenti coinvolti	N.1500 studenti coinvolti
N. attività di facilitazione digitale	N.45 attività di facilitazione digitale
N. campagne condivise di informazione e materiale divulgativo diretto alla popolazione residente	N.30 campagne condivise di informazione e materiale divulgativo diretto alla popolazione residente

Di seguito riportiamo i valori relativi ai destinatari ed ai principali misuratori dell'impatto del progetto nei contesti considerati nella situazione di inizio e fine progetto:

SEDE	TIPOLOGIA DI ATTIVITA'/SERVIZIO	INDICATORE EX ANTE (VALORI MEDI)	INDICATORE EX POST (VALORI MEDI)
	N. report sul grado di conoscenza del	5	15

Città metropolitana di Napoli	patrimonio artistico- culturale locale		
	N. eventi di valorizzazione	4	8
	N. partecipanti agli eventi di valorizzazione	30	80
	N. studenti coinvolti	300	500
	N. attività di facilitazione digitale	10	15
	N. campagne condivise di informazione e materiale divulgativo diretto alla popolazione residente	10	15

SEDE	TIPOLOGIA DI ATTIVITA'/SERVIZIO	INDICATORE EX ANTE (VALORI MEDI)	INDICATORE EX POST (VALORI MEDI)
Avellino	N. report sul grado di conoscenza del patrimonio artistico- culturale locale	5	15
	N. eventi di valorizzazione	4	8
	N. partecipanti agli eventi di valorizzazione	30	80
	N. studenti coinvolti	300	500
	N. attività di facilitazione digitale	10	15
	N. campagne condivise di informazione e materiale divulgativo diretto alla	10	15

	popolazione residente		
SEDE	TIPOLOGIA DI ATTIVITA'/SERVIZIO	INDICATORE EX ANTE (VALORI MEDI)	INDICATORE EX POST (VALORI MEDI)
Area Metropolitana di Avellino	N. report sul grado di conoscenza del patrimonio artistico-culturale locale	5	15
	211934	N. eventi di valorizzazione	8
	211935		
	211937		
	211943		
	211946	N. partecipanti agli eventi di valorizzazione	80
	211974		
	211947		
	211948		
	211949	N. studenti coinvolti	500
	211950		
	211952		
	211953		
211958	N. attività di facilitazione digitale	15	
211971			
211972			
211975			
211980	N. campagne condivise di informazione e materiale divulgativo diretto alla popolazione residente	15	
212009			
212013			
212012		10	

Tra i risultati attesi che ci si aspetta arrivino di riflesso troviamo:

- Maggiore livello di coesione sociale;
- Aumentato grado di soddisfazione nell'utilizzo dei servizi online;
- Aumentato grado di autonomia e indipendenza nella gestione di servizi online;
- Aumentato grado di coesione tra P.A. e cittadini.

5) *Attività con relativa tempistica, ruolo degli operatori volontari e altre risorse impiegate nel progetto*
(*)

5.1) *Complesso delle attività previste per il raggiungimento dell'obiettivo* (*)

In relazione all'Obiettivo **valorizzare il patrimonio culturale locale attraverso un approccio digitale, coinvolgendo i giovani nella scoperta e nella promozione delle storie e delle culture della propria comunità**. Le attività proposte saranno:

1. Rilevazione ed analisi rilevazione dei bisogni dei cittadini

Come attività preliminare sarà svolto una rilevazione ed analisi completa del fenomeno, composto da numerose sfaccettature, e dei bisogni per cui si intende intervenire attraverso le attività progettuali. Sarà quindi attivato un team con il coinvolgimento anche degli operatori volontari che effettuerà attività di rilevazione, somministrazione questionari, interviste, elaborazione report utilizzando i dati ottenuti e le conoscenze aggiornate per la corretta gestione del progetto e per l'ampia comunicazione agli enti e alle Istituzioni attive nel settore

2. #CulturaIntornoaMe

Con questa attività saranno elaborati contenuti digitali per la promozione dei territori e saranno elaborati contenuti per i singoli social media e i diversi formati (video, video breve, Post, foto, meme) in modo da ottenere una diffusione elevata e semplicità di condivisione. Una modalità incentrata su una comunicazione più snella e accattivante, adatta particolarmente per i più giovani e per i fruitori dei Social media.

3. Eventi di valorizzazione

Sulla base delle risultanze degli studi condotti sono progettati e realizzati attività di

partecipazione per la valorizzazione dei siti culturali locali. Dallo scouting realizzato dagli operatori volontari dei siti storici e culturali sono evidenziati quelli che per incuria o impossibilità sono poco fruibili o addirittura chiusi. Gli operatori volontari supportati dal personale specializzato degli enti coprogettano con la comunità e con le altre organizzazioni pubbliche e private locali eventi di riscoperta, cura e valorizzazione con forte richiamo al mondo digital e social.

Gli eventi, a seconda della tipologia di bene possono essere organizzati come:

- visite guidate e tematiche;
- visite teatralizzate
- interventi di promozione e valorizzazione (open day, attività di comunicazione mirate, ecc)

Tutti gli incontri sono organizzati in modo da poter sviluppare le competenze digitali e aumentare il grado di conoscenze ma soprattutto sarà creata una solida e continuativa rete con le altre organizzazioni dei territori che si occupano di cultura ma anche con istituti scolastici o secondo il calendario nazionale delle giornate dedicate all'arte e alla cultura.

Durante gli eventi vengono elaborati i materiali multimediali da diffondere attraverso i canali di comunicazione on line.

4. Percorsi educativi

Nell'intento di rafforzare le basi per una valorizzazione sostenibile del patrimonio locale, sono organizzate interventi, percorsi, sui territori di progetto. Attraverso il diretto coinvolgimento degli operatori volontari e del personale specializzato degli enti coprogettanti sono progettati percorsi che partendo da un bene locale stimolino la creatività, principalmente dei più giovani, che vi partecipano in piccoli gruppi. I percorsi, articolati in tre incontri, prevedono i seguenti moduli:

- Alfabetizzazione digitale di base
- Alla scoperta della #CulturaIntornoaMe (Approfondimento attraverso contenuti digitali circa il bene selezionato)
- Atelier della valorizzazione (Laboratorio di idee per la valorizzazione del bene attraverso le nuove tecnologie)

La conoscenza del territorio attraverso le attività partecipate sensibilizza i giovani e favorisce il consolidamento del senso di appartenenza al territorio. Nell'incontro con le scolaresche i volontari possono diffondere materiali informativi e dare informazioni circa i canali di conoscenza e approfondimento.

Nella tabella seguente sono descritte le **attività condivise** e/o integrate tra gli enti coprogettanti e le sedi di svolgimento, e le azioni che le comporranno:

Azioni	Attività
1. Rilevazione ed analisi rilevazione dei bisogni dei cittadini	1.1 Costituzione del team di analisi multicompetenziale
	1.2 Definizione delle procedure delle modalità di realizzazione della rilevazione nonché identificazione degli strumenti opportuni per identificare bisogni (espressi ed inespressi), aree critiche e tipologie di intervento
	1.3 Raccolta dei dati sul campo, loro elaborazione e sistematizzazione
	1.4 Analisi, studio, ed utilizzo dei risultati della rilevazione per la realizzazione delle azioni del progetto
	1.5 Monitoraggio delle attività di progetto al fine di renderle rispondenti alle criticità emerse dall'indagine realizzata
2. #CulturaIntornoaMe	2.1 Costituzione del gruppo di lavoro
	2.2 Formazione per i social media content
	2.3 Produzione materiale informativo foto e video
	2.4 Produzione dei contenuti testuali e popolamento pagine social
	2.5 Diffusione materiale informativo off line
3. Eventi di valorizzazione	3.1 Formazione del team dedicato
	3.2 Analisi delle esigenze territoriali, scouting dei siti per l'organizzazione degli eventi/visite
	3.3 Organizzazione dell'attrezzatura e degli spazi per lo svolgimento degli eventi
	3.4 Sviluppo e preparazione dei materiali divulgativi
	3.5 attività di rete e contatto con scuole e altre organizzazioni

	3.6 Svolgimento degli eventi e diffusione risultati
1) Percorsi educativi	4.1 Costituzione del gruppo di lavoro
	4.2 Attività di contatto con enti partner
	4.3 progettazione attività e preparazioni materiali didattici e laboratoriali
	4.4 svolgimento incontri e diffusione informazioni
	4.5 valutazione e disseminazione dei risultati

Alle attività strettamente legate al contesto progettuale si vanno ad aggiungere per tutta la durata del periodo di Servizio Civile Universale le Attività Trasversali per il S.C.U.

Queste attività hanno il fine di sviluppare nei volontari le competenze atte alla migliore realizzazione possibile del progetto e alla creazione di un bagaglio di capacità che i volontari potranno sfruttare nel mondo del lavoro. Al fine di raggiungere questo obiettivo, il lavoro viene organizzato in 6 linee diverse che si pongono di strutturare un set multicompetenziale di capacità. La prima attività che verrà svolta sarà quella di

accoglienza (T1) pensata per far conoscere ai ragazzi l'Ente ad un livello di profondità tale da facilitare le successive attività di inserimento (T5). Le attività di formazione generale e specifica (T2 e T3) sono invece atte alla formazione civica, sociale, culturale e professionale dei ragazzi. Le attività di informazione e sensibilizzazione (T4) e monitoraggio e certificazione delle competenze (T6) renderanno i ragazzi protagonisti attivi dei processi di partecipazione impegnandoli in attività sul campo.

Attività Trasversali S.C.U.
T1 ACCOGLIENZA
T2 FORMAZIONE GENERALE
T3 FORMAZIONE SPECIFICA
T4 INFORMAZIONE E SENSIBILIZZAZIONE
T5 INSERIMENTO
T6 MONITORAGGIO E CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE

5.2) *Tempi di realizzazione delle attività del progetto descritte alla voce 6.1 (*)*

Lo svolgimento delle attività e delle azioni che compongono il progetto è regolato attraverso un cronoprogramma che viene esplicitato attraverso il seguente diagramma di Gantt:

Attività	Azioni	Mesi											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Rilevazione ed analisi dei bisogni dei cittadini	1.1	■	■										
	1.2			■	■	■							
	1.3					■	■	■					
	1.4							■	■	■			
	1.5								■	■	■		
	1.6										■	■	■
#CulturaIntornoaMe	2.1	■	■										
	2.2		■	■									
	2.3			■	■	■	■	■					
	2.4							■	■	■	■		
	2.5									■	■	■	■
Eventi di valorizzazione	3.1	■											
	3.2	■	■	■	■								
	3.3		■	■	■	■	■						
	3.4					■	■	■					
	3.5						■	■	■	■	■		
	3.6							■	■	■	■	■	■
Percorsi educativi	4.1	■	■										
	4.2		■	■	■								

	4.3													
	4.4													
	4.5													
Attività Trasversali S.C.U.	T1													
	T2													
	T3													
	T4													

5.3) *Ruolo ed attività previste per gli operatori volontari nell'ambito del progetto (*)*

In forma tabellare verranno ora sinteticamente mostrati i compiti che verranno svolti dagli Operatori Volontari SCU divisi per azioni.

Attività condivise	Sede	Ruolo degli Operatori Volontari
Rilevazione ed analisi rilevazione dei bisogni dei cittadini	TUTTE LE SEDI DI PROGETTO	<p>Nelle attività di rilevazione gli Operatori Volontari coadiuveranno le professionalità messe in campo dall'Ente e dai partner del progetto nella raccolta dei dati. La loro attività continuerà supportando l'analisi ed il monitoraggio degli stessi ai fini di un'adiacenza tra i dati ricevuti e gli obiettivi e le attività del progetto.</p> <p>Nello specifico gli Operatori Volontari saranno coinvolti nelle seguenti azioni:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Raccolta dei dati sul campo, loro elaborazione e sistematizzazione; 2. Pubblicazione della ricerca; 3. Disseminazione dei risultati raccolti sul territorio, avendo cura di coinvolgere i soggetti (istituzionali e non) attivi sul tema o che sarebbe opportuno si attivassero.
	TUTTE LE SEDI DI PROGETTO	<p>Per le attività di comunicazione gli Operatori volontari, opportunamente formati e coadiuvati dal personale specializzato e in coordinamento con i volontari degli altri progetti del programma contribuiranno al popolamento</p>

<p>#CulturaIntornoaMe</p>		<p>della pagina Facebook “La Comunità che vorrei”.</p> <p>Nello specifico gli Operatori Volontari saranno coinvolti nelle seguenti azioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ideazione e pubblicazioni di contenuti testuali. • Ideazione, realizzazione e pubblicazione di contenuti foto e video • Partecipazione a livello individuale alla diffusione della comunicazione social
<p>Eventi di valorizzazione</p>	<p>TUTTE LE SEDI DI PROGETTO</p>	<p>Nelle attività di valorizzazione gli Operatori volontari affiancano il personale dell’ente nella logistica e nell’allestimento degli spazi. Sono di supporto nell’attivazione della rete per la calendarizzazione degli eventi, lo sviluppo del materiale divulgativo e promozionale. Assistono inoltre nelle fasi di monitoraggio e contribuiscono alla disseminazione dei risultati ottenuti dall’attività.</p> <p>Nello specifico gli Operatori Volontari sono coinvolti nelle seguenti attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attivazione della rete per la calendarizzazione degli eventi • Sviluppo e preparazione dei materiali divulgativi • Distribuzione del materiale informativo <p>Monitoraggio di gradimento, misurazione dell’impatto e valutazione degli eventuali correttivi al servizio</p>

<p>Percorsi educativi</p>	<p>TUTTE LE SEDI DI PROGETTO</p>	<p>Le attività di valorizzazione off line prevedono interventi di racconto e testimonianza. Gli operatori Volontari supportano gli enti per la definizione del calendario di appuntamenti. Gli stessi coprogettano con il personale specializzato gli interventi ed eventuali materiali informativi da distribuire.</p> <p>Nello specifico gli Operatori Volontari sono coinvolti nelle seguenti attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relazioni con gli istituti scolastici • Coprogettazione interventi ed eventuali materiali informativi • Disseminazione dei risultati dell'attività
<p>Attività trasversali SCU</p>	<p>TUTTE LE SEDI DI PROGETTO</p>	<p>Nel corso del periodo di svolgimento di Servizio Civile gli operatori volontari parteciperanno a svariate attività che contribuiranno a sviluppare delle competenze trasversali. In particolare, ciò avverrà nel corso della Formazione Generale, della Formazione Specifica e del Monitoraggio oltre che nelle attività di sensibilizzazione verso il SCU stesso e le attività promosse dall'Ente.</p>

5.4) *Risorse umane complessive necessarie per l'espletamento delle attività progettuali previste*
(*)

Lo svolgimento delle azioni e attività del progetto, al fine del suo corretto sviluppo, vedrà impegnato il personale dipendente, i collaboratori ed i volontari dell'ente. coadiuvati dai ragazzi del SCU. Per le attività pianificate verranno utilizzati diversi tipi di professionalità e competenze disponibili presso l'Ente. Per ogni attività è previsto un responsabile, selezionato dalle figure professionali in base alla relazione tra attività e capacità, che sarà assistito da diversi collaboratori. Per ogni attività gli OLP saranno sempre informati del loro svolgimento in quanto referenti dei volontari.

Azioni	Qualifica	Quantità	Competenze
--------	-----------	----------	------------

1 2 3 4	Project Manager	1 (Per Sede)	Esperto in Project Management, in particolare con esperienze maturate nel Terzo settore, nel Volontariato e nell'Associazione, in grado di coordinare lo sviluppo del progetto e del team, in relazione alle risorse economiche, umane e materiali, l'organizzazione e la gestione delle attività
1 2 3 4	Responsabile del monitoraggio	2 (complessivo)	Laureato o qualificato in materia di gestione, coordinamento e rilevazione dati si occuperà di monitorare l'andamento delle attività progettuali attraverso l'utilizzo e l'analisi dei dati quantitativi e qualitativi raccolti durante lo svolgimento del progetto
3 4	Animatore sociale	2 (per sede)	Esperto di dinamiche non formali e strumenti partecipativi, è in grado di creare le basi per la costruzione del gruppo ed affiancare il processo di sviluppo e crescita (individuale e collettiva). L'animatore sociale è competente nella valutazione dei bisogni individuali in tema di competenze sociali e di cittadinanza attiva.
3	Organizzatore Eventi	3 (complessivi)	Esperto nella organizzazione di eventi come incontri, convegni, tavoli interculturali e feste locali, è attivo per l'organizzazione e la gestione degli eventi e delle manifestazioni organizzate, in relazione anche alle infrastrutture e i materiali necessari allo svolgimento
		1 (per sede)	Competenze nel settore archeologico, storico-artistico, demo-

1 2 3 4	Responsabile settore beni culturali		etnologico per la raccolta di documentazione ed informazioni sui beni presenti sul territorio e per la creazione di schede anagrafiche con foto sulle caratteristiche storico-artistico-culturali dei beni presenti sul territorio. competenze nell'Ideazione e progettazione di iniziative di promozione e valorizzazione dei beni culturali, gestione delle relazioni e dei rapporti con interlocutori significativi.
1	Esperto in Statistica	1 (per sede)	Laureato in Sociologia/Economia/Ingegneria Gestionale insieme al sociologo si occupa delle ricerche, in particolare dell'analisi numerico statistica della stessa e della sistematizzazione dei dati
1 2 3 4	Sociologo	1	Esperto con laurea in sociologia e con esperienza in ricerca scientifica negli ambiti di migrazione, globalizzazione, studi culturali e processi di rigenerazione sociale, si occupa di realizzare uno studio - report del fenomeno attraverso una ricerca basata sull'elaborazione dei dati secondari (già prodotti da altri enti) e quelli primari ottenuti in seguito alla ricerca sul campo effettuata nei contesti di riferimento
2 3	Social Media Manager	1	Esperto di Social Media e delle tecniche di comunicazione relative, all'interno dello sviluppo del progetto sul web si occuperà della

4			promozione e informazione attraverso la creazione e la gestione di pagine Social
2 3 4	Esperto di comunicazione	1	Addetto stampa, giornalista professionista o pubblicitario, è un esperto degli strumenti di comunicazione, che utilizza per diffondere le conoscenze delle attività proposte dall'Ente, i risultati positivi ottenuti ed il contributo al cambiamento sociale dato dall'Ente
1 2 3 4	Responsabile Sicurezza	1 per sede	Con comprovata esperienza professionale nel settore della sicurezza sui luoghi di lavoro si occupa di fare le valutazioni necessarie affinché professionisti e volontari operino in condizioni di sicurezza degli ambienti e delle attività.
1 2 3 4	Responsabile del monitoraggio	2 (complessivo)	Laureato o qualificato in materia di gestione, coordinamento e rilevazione dati si occuperà di monitorare l'andamento delle attività progettuali attraverso l'utilizzo e l'analisi dei dati quantitativi e qualitativi raccolti durante lo svolgimento del progetto

Per ogni attività è previsto un responsabile, selezionato dalle figure professionali in base alla relazione tra attività e capacità, che sarà assistito da diversi collaboratori. Per ogni attività gli OLP saranno sempre informati del loro svolgimento in quanto referenti degli Operatori volontari.

Azioni	Responsabile	Collabora	Informato
1	Sociologo	<ul style="list-style-type: none"> - Project Manager - Responsabile del - monitoraggio - Animatore sociale - Organizzatore Eventi - Responsabile settore beni culturali - Esperto in Statistica - Social Media Manager - Esperto di comunicazione - Responsabile Sicurezza 	OLP
2	Esperto di comunicazione	<ul style="list-style-type: none"> - Project Manager - Responsabile del - monitoraggio - Animatore sociale - Organizzatore Eventi - Responsabile settore beni culturali - Esperto in Statistica - Sociologo 	OLP

		<ul style="list-style-type: none"> - Social Media Manager - Responsabile Sicurezza 	
3	Responsabile beni culturali	<ul style="list-style-type: none"> - Project Manager - Responsabile del - monitoraggio - Animatore sociale - Organizzatore Eventi - Esperto in Statistica - Sociologo - Social Media Manager - Esperto di comunicazione - Responsabile Sicurezza 	OLP
4	Responsabile beni culturali	<ul style="list-style-type: none"> - Project Manager - Responsabile del - monitoraggio - Animatore sociale - Organizzatore Eventi - Esperto in Statistica - Sociologo - Social Media 	

		Manager - Esperto di comunicazione - Responsabile Sicurezza	
Attività Trasversali SCU	Queste attività si sviluppano in maniera trasversale a quelle messe in campo per la riuscita del progetto e coinvolgono Formatori e OLP nel trasferimento delle competenze direttamente ai Volontari di SCU.		

5.5) *Risorse tecniche e strumentali necessarie per l'attuazione del progetto (*)*

Per l'attuazione del Progetto, gli enti e le sedi accreditate saranno dotati delle seguenti risorse tecniche e strumentali aggiuntive al fine della realizzazione delle attività progettuali descritte al punto 9.1 necessarie per il raggiungimento degli obiettivi di cui al punto 8. Gli Operatori Volontari del Servizio Civile e avranno a disposizione tutte le risorse tecniche e strumentali necessarie al raggiungimento degli scopi del Progetto e fondamentali per migliorare ed integrare l'attività svolta. Gli enti coinvolti, inoltre, garantiranno un'infrastruttura tecnologica che, sia a livello di connettività che di supporto alla gestione dei progetti presentati, sia adeguata al servizio e alle attività proposte, per ciascuna sede indicata permettendo la corretta attuazione delle azioni progettuali.

In particolare, saranno messe a disposizione degli Operatori Volontari le seguenti risorse:

Azioni	Risorse tecniche strumentali	Sede
1	- Per ogni Operatore Volontario Postazione digitale fissa con: PC con versione di Windows 10 o superiore, velocità di connessione di almeno 30,00 MB/s, quadcore o superiore, 8 GB di RAM, almeno 250GB di memoria, dotato di videocamera e microfono, stampante, scanner, telefono. - Proiettore - Chiavette USB e/o hard disk	DOTAZIONE PER OGNI SINGOLA SEDE

	<p>esterni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiali di cancelleria per ufficio e archiviazione - Bacheche espositive - Programmi di elaborazione dati/statistici - Spazio web/ pagine social - Strumenti di raccolta dati/ mailing list - Strumento multifunzione Video-Fotocamera digitale - Programmi di elaborazione grafica e impaginazione <p>DPI</p>	
2	<ul style="list-style-type: none"> - Per ogni Operatore Volontario Postazione digitale fissa con: <p>PC con versione di Windows 10 o superiore, velocità di connessione di almeno 30,00 MB/s, quadcore o superiore, 8 GB di RAM, almeno 250GB di memoria, dotato di videocamera e microfono, stampante, scanner, telefono.</p> <p>Strumento multifunzione Video-Fotocamera digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Programmi di elaborazione grafica e impaginazione <p>DPI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bacheche espositive - Programmi di registrazione utenza - Piattaforme digitali (zoom, skype, etc); - Cuffie con microfono integrato; -Sala per accoglienza utenza con tavoli, sedie; 	<p>DOTAZIONE PER OGNI SINGOLA SEDE</p>

<p style="text-align: center;">3</p>	<p>- Per ogni Operatore Volontario Postazione digitale fissa con:</p> <p>PC con versione di Windows 10 o superiore, velocità di connessione di almeno 30,00 MB/s, quadcore o superiore, 8 GB di RAM, almeno 250GB di memoria, dotato di videocamera e microfono, stampante, scanner, telefono.</p> <p>Strumento multifunzione Video-Fotocamera digitale</p> <p>- Programmi di elaborazione grafica e impaginazione</p> <p style="text-align: center;">DPI</p> <p>-Sala per accoglienza utenza con tavoli, sedie;</p> <p>-Piattaforme digitali (zoom, skype, etc);</p>	<p>DOTAZIONE PER OGNI SINGOLA SEDE</p>
<p style="text-align: center;">4</p>	<p>- Per ogni Operatore Volontario Postazione digitale fissa con:</p> <p>PC con versione di Windows 10 o superiore, velocità di connessione di almeno 30,00 MB/s, quadcore o superiore, 8 GB di RAM, almeno 250GB di memoria, dotato di videocamera e microfono, stampante, scanner, telefono.</p> <p>Strumento multifunzione Video-Fotocamera digitale</p> <p>- Programmi di elaborazione grafica e impaginazione</p> <p style="text-align: center;">DPI</p> <p>- Materiali espositivi quali: roll up, espositore da banco, depliant</p>	<p>DOTAZIONE PER OGNI SINGOLA SEDE CON OPERATORI VOLONTARI CON MINORI OPPORTUNITA'</p>

	<p>informativi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spazio web/ pagine social - Strumento multifunzione Video-Fotocamera digitale - Programmi di elaborazione grafica e impaginazione 	
Attività trasversali SCU	<ul style="list-style-type: none"> - pc portatile - Proiettore - Chiavette USB e/o hard disk esterni - Materiali di cancelleria - Bacheche espositive - Programmi di registrazione utenza - Spazio web/ pagine social - Strumenti di raccolta dati/ mailing list - Strumento multifunzione Video-Fotocamera digitale - Programmi di elaborazione grafica e impaginazione - Materiali espositivi quali: roll up, espositore da banco, depliant informativi - Gazebo, tavoli e sedie - impianti audio per esterni (casse e microfono) <p>DPI</p>	<p>DOTAZIONE PER OGNI SINGOLA SEDE</p>

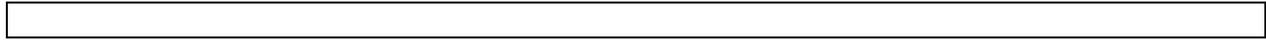
6) Eventuali particolari condizioni ed obblighi degli operatori volontari durante il periodo di servizio

Nessuno

7) *Eventuali partner a sostegno del progetto*

L'Ente ha stipulato accordi di collaborazione per definire il concreto e rilevante apporto dei partner alla realizzazione delle attività con specifico riferimento a quelle indicate nella seguente tabella:

Nominativo partner – Cod.Fisc. o P. Iva	Apporto specifico prodotti o servizi o luoghi o esperienze che il partner mette a disposizione per la realizzazione del progetto
4S - P. Iva/ Cod. Fisc. 95088610639	<p>Know-how in ambito di studio e analisi dei bisogni legata anche al mondo del terzo settore;</p> <p>Supporto alle attività 3 e 4 con particolare riferimento alle azioni di comunicazione e disseminazione.</p> <p>Supporto alla ideazione, creazione e diffusione di report, analisi, testi prodotti in formato cartaceo e multimediale per attività 1</p> <p>Supporto all'ideazione e produzione di materiale informativo (depliant, locandina, flyer, social, sito, newsletter, video) e di post, notizie, infografiche, newsletter per attività 3 e 4</p>
<p>ASSOCIAZIONE OROS</p> <p>C.F. 91070730550</p>	<p>Supporto alla gestione logistica per le attività previste 2 e 3 mettendo a disposizione il proprio Know-how in di promozione sociale</p> <p>Supporto tecnico informatico per la diffusione delle informazioni, la disseminazione dei risultati, la comunicazione tra le sedi progettuali</p> <p>Messa a disposizione di num. 2 fotocamere in dotazione presso l'ente per la realizzazione delle attività</p> <p>Affiancamento di n. 3 Consulenti Tecnici per l'attività 2 e 4</p>



FORMAZIONE SPECIFICA DEGLI OPERATORI VOLONTARI

8) Tecniche e metodologie di realizzazione ()*

La formazione in aula si baserà pertanto sull'interazione "in tempo reale" tra docente e discente, dando anche la possibilità di effettuare momenti di discussione, approfondimenti e considerazioni, se previsti dalle metodologie didattiche utilizzate e dai programmi di attuazione svolti. Ovviamente l'aula risulterà adeguatamente attrezzata con strumenti opportuni (lavagna, PC e videoproiettore, etc.) di supporto alla didattica e all'apprendimento. Nella formazione in aula il ruolo del docente sarà fondamentale: infatti articolerà, costruirà e strutturerà il progetto didattico, predisporrà, svilupperà ed illustrerà i contenuti, terrà le lezioni e si occuperà della valutazione e di raccogliere informazioni per il monitoraggio. Il suo compito sarà quindi quello di favorire l'acquisizione da parte degli Operatori Volontari delle conoscenze specifiche relative al progetto, agevolando altresì la partecipazione e la crescita professionale dei volontari. La formazione in aula consentirà di fornire capacità non solo in termini di saperi e professionalità, ma anche attitudinali e comportamentali. Da quest'ultimo punto di vista, infatti, la formazione in aula potrà contribuire a rafforzare le dinamiche di gruppo e agevolare la creazione di rapporti e relazioni, seppur limitatamente al solo gruppo degli Operatori Volontari. Questo aspetto sarà rafforzato dall'approccio "non formale". Infatti la situazione formativa che fa riferimento alle dinamiche di un gruppo (ed alla sua evoluzione sul piano della autoregolazione della struttura e degli obiettivi) è essenzialmente legata a risultati di facilitazione a che gli Operatori Volontari riescano a percepire e ad utilizzare le risorse interne al gruppo, costituite da ciò che ciascuno, come individuo e come parte di una comunità, porta come sua esperienza, come suo patrimonio culturale, e dalle risorse che metteremo a disposizione dei partecipanti in diversi modi e sotto diversi aspetti. Le tecniche all'uopo utilizzate comprenderanno, in maniera ampia, la sinottica e il metodo dei casi, il training-group e l'esercitazione, i giochi di ruolo e l'outdoor training, e, nel complesso, sia le tecniche di apprendimento che i tipi di esperienze riconducibili alla formazione alle relazioni in gruppo e di gruppo.

9) Moduli della formazione e loro contenuti con l'indicazione della durata di ciascun modulo ()*

I contenuti della formazione sono stati studiati direttamente dall'ente al fine di accrescere il bagaglio di competenze specifiche degli Operatori volontari, fornendo loro al contempo un arricchimento culturale e civile. Il piano di formazione specifica si svilupperà in diversi moduli:

I APPROFONDIMENTO (Durata totale 10 ore)

Formatore: Antonio Di Maria,

MODULO I: Formazione e informazione sui rischi connessi all'impiego dei volontari in progetti di Servizio Civile

Durata: 5 ore

Contenuti:

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

Durata: 5 ore

Contenuti:

- Rischi derivanti dall'ambiente di lavoro
- Organizzazione del lavoro e ambiente di lavoro
- Microclima e illuminazione
- Rischi meccanici ed elettrici generali
- Rischio biologico
- Rischio videoterminale
- Movimentazione manuale dei carichi
- Altri Rischi
- Dispositivi di Protezione Individuale
- Stress lavoro correlato

- Segnaletica di emergenza
- Incidenti ed infortuni mancati
- Rischi fisici: rumore e vibrazioni meccaniche

II APPROFONDIMENTO (Durata Totale 10 ore)

Formatore: Michele Maria Ippolito, Francesco Micera

Modulo III: Il patrimonio culturale

Durata: 10 ore

Contenuti:

- Principi di economia e gestione dei beni culturali
- Tipologia dei beni culturali
- Contesto nazionale ed europeo in materia di eredità culturale
- Legislazione e contesto giuridico in materia di beni culturali
- Organizzazione delle imprese culturali
- Attività MIBACT
- Principi di marketing
- Buone pratiche

III APPROFONDIMENTO (Durata totale 5 ore)

Formatore: Michele Maria Ippolito, Francesco Micera

Modulo IV: Organizzazione di eventi di valorizzazione culturale e artistica

Durata: 5 ore

Contenuti:

- Event management
- Ruolo dell'organizzatore di eventi

- Sponsorship e fundraising
- Problem solving
- Analisi dell'evento
- Strumenti di pianificazione
- Project work

IV APPROFONDIMENTO (Durata Totale 7 ore)

Formatore: Michele Maria Ippolito, Francesco Micera

Modulo V: Gestione dei beni culturali

Durata: 7 ore

Contenuti:

- Gli allestimenti museali e loro applicazioni
- Catalogazione dei Beni Culturali in Italia e normativa archivistica
- Accessibilità al patrimonio culturale
- Normativa inerente le barriere architettoniche
- Riferimenti normativi specifici per i luoghi d'interesse culturale

III APPROFONDIMENTO (Durata totale 5 ore)

MODULO VI: Capire il digitale

Durata: 5 ore

Formatori: Michele Maria Ippolito,

Contenuti:

- Sicurezza informatica di base
- La sicurezza dei servizi digitali
- Gli strumenti per l'identificazione, l'autenticazione e la sottoscrizione informatica
- Comprendere l'utilizzo degli strumenti per la comunicazione e la trasmissione elettronica
- Comprendere il mondo dei dati e delle informazioni online

- Comprendere la sicurezza informatica nel nostro operare quotidiano

10) Nominativi, dati anagrafici, titoli e/o esperienze specifiche del/i formatore/i in relazione ai contenuti dei singoli moduli (*)

<i>dati anagrafici del formatore specifico</i>	<i>titoli e/o esperienze specifiche (descritti dettagliatamente)</i>	<i>modulo formazione</i>
Antonio Di Maria nato a Portici il 14/10/1967	Laureato in Ingegneria Elettronica presso l'Università degli Studi di Napoli "Federico II", ha in seguito conseguito tre Master di I livello relativamente all'insegnamento, alla disabilità; professionalmente attivo come Mobility ed Energy Manager, docente, Responsabile Sicurezza, Consulente esterno.	Modulo concernente la formazione e informazione sui rischi connessi all'impiego degli operatori volontari in progetti di servizio civile universale MODULO I e II
Francesco Micera nato a Napoli il 02/01/1986	Laureato in Giurisprudenza nell'anno 2011 presso l'Università degli Studi di Napoli Federico II, è esperto team di valutazione con esperienza pluridecennale nell'ambito dell'associazionismo e del Terzo Settore. Nell'anno 2013 è stato docente nell'ambito del	<i>Modulo III, IV</i>

	<p>progetto “Un ponte ecologico- genitori a scuola...di ecologia” presso ICS Ponte e nello stesso anno è stato Direttore del percorso formativo per il progetto “Eco Logica Mente” finanziato dalla Regione Campania presso Istituto Statale Don Lorenzo Milani. Dall’anno 2012 è formatore di giornate di sensibilizzazione sul Servizio Civile presso A.C. Callystoarts. Con un’esperienza consolidata riguardo le tematiche giovanili, attualmente si occupa di progettazione ed esercita l’attività di legale in qualità di libero professionista.</p>	

Allegato 9 - ACCORDO DI COPROGRAMMAZIONE

L'ente Comune di Napoli , iscritto all'Albo SCU con il codice SU00317, di seguito "ente referente", con sede legale nel Comune di Napoli (Na) alla P.zza Municipio n.1 , proponente il Programma di intervento "CAMPANIA DIGITALE 2024", rappresentato dal Dirigente del Servizio Politiche Giovanili Fabio Di Dato e domiciliato per la carica presso la sede del relativo servizio, in qualità di coordinatore responsabile del servizio civile universale

E

L'ente CallystoArts, iscritto all'albo SCU con il codice SU00252, di seguito "ente coproprogrammante", con sede legale nel Comune di San Giorgio a Cremano (Na) via Matteotti n.1 ,rappresentato dall' Avv. Micera Francesco nato a Napoli (Na) il 2/01/1986, residente a San Giorgio a Cremano (Na) in via Manzoni n. 216 CAP 80046 codice fiscale MCRFNC86A02F839E, in qualità di legale rappresentante

di seguito anche congiuntamente denominati «le Parti»,

PREMESSO CHE

il d.lgs. 6 marzo 2017, n. 40 ha istituito il servizio civile universale che si attua attraverso programmi di intervento di elevata utilità sociale, articolati in progetti, realizzati in Italia o all'estero da enti pubblici o enti ed organizzazioni privati senza scopo di lucro, iscritti in un apposito Albo;

il decreto del Ministro per lo sport e i giovani del 20 gennaio. ha approvato il Piano triennale 2023-2025 per la programmazione del servizio civile universale;

la Circolare del Capo del Dipartimento per le politiche giovanili e il servizio civile universale 31/01/2023 ha dettato le "*Disposizioni per la redazione e la presentazione dei programmi di intervento di servizio civile universale – criteri e modalità di valutazione*" e, in particolare, ha riconosciuto la possibilità a due o più enti titolari di iscrizione all'Albo di servizio civile universale di coprogrammare nell'ambito di un programma di intervento;

la citata circolare inoltre ha previsto che la coprogrammazione debba essere sancita tramite un apposito accordo, sottoscritto dagli enti coprogrammanti, che deve specificare il contributo dato da ciascun ente al programma, nonché i sistemi di monitoraggio, selezione e formazione che si intendono impiegare;

in data 31/01/2024 è stato pubblicato l'avviso agli enti per la presentazione dei programmi di intervento di servizio civile digitale per l'anno 4 con scadenza 28/03/2024;

CONSIDERATO CHE

1Inserire eventuali altri enti coprogrammanti.

Le Parti intendono coprogrammare per la realizzazione del programma di intervento denominato **“CAMPANIA DIGITALE 2024”** articolato in n. 3 progetti, che vede coinvolti n. 9 enti di accoglienza, con lo scopo condiviso di garantire una migliore realizzazione dell’obiettivo/degli obiettivi del programma stesso.

TUTTO QUANTO PREMESSO e CONSIDERATO SI CONVIENE QUANTO SEGUE

Articolo 1 – Oggetto dell’Accordo di coprogrammazione

Con il presente Accordo di coprogrammazione le Parti intendono:

- a) specificare i progetti facenti parte del programma d’intervento;
- b) definire il contributo fornito da ciascun ente coprogrammante al programma;
- c) indicare i sistemi di monitoraggio, selezione e formazione che si impiegano.

Articolo 2 – Progetti del programma d’intervento

I progetti facenti parte del programma d’intervento **“CAMPANIA DIGITALE 2024”** dell’ente referente sono i seguenti:

“DigitArte: Valorizzazione Digitale del Patrimonio Culturale Locale”

I progetti facenti parte del programma d’intervento **“CAMPANIA DIGITALE 2024”** dell’ente coprogrammante sono i seguenti:

“Cittadini digitali 2024”

“Digital Mentor - Supporto per i Giovani nell’Universo Digitale”

Articolo 3 – Contributo fornito dagli enti al programma

Ciascun ente coprogrammante, per la realizzazione dell’obiettivo/degli obiettivi del programma d’intervento di cui all’articolo 2, fornisce il proprio contributo in termini di apporto e di azioni comuni e/o integrate, nel modo dettagliatamente di seguito descritto:

La co-programmazione tra CALLYSTOARTS e COMUNE DI NAPOLI nasce dalla condivisa interpretazione dei fenomeni sociali in atto nella nostra Nazione e nei territori in cui si svolgerà il programma. Allo stesso modo gli Enti hanno deciso di attuare una serie di azioni coordinate per la gestione del programma ed il raggiungimento dell’obiettivo stesso, ovvero:

-  Attuazione di un sistema di coordinamento tra i Responsabili del Servizio Civile Universale;
-  condivisione dei dati raccolti sui territori in cui svolgerà il Programma;
-  calendarizzazione concordata di eventi, attività informative e promozionali inerenti sia il programma sia il più vasto ambito del Servizio Civile Universale;
-  condivisione del *Know-how* acquisito nel corso degli anni di attività, sia nel terzo settore sia nell’ambito specifico del servizio civile.

²Inserire eventuali altri enti coprogrammanti.

In particolar modo, di seguito sono definiti i contributi dati da ciascun ente coprogrammante al programma

3Inserire eventuali altri enti coprogrammanti.

<p>Obiettivi Piano Triennale 2023-2025</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e un'opportunità di apprendimento per tutti (Obiettivo 4). - Ridurre l'ineguaglianza all'interno delle nazioni (Obiettivo 10). 	
<p>Ente Coprogrammante</p>	<p>CallystoArts</p>	<p>Comune di Napoli</p>
<p>Azioni integrate per garantire il raggiungimento dei risultati attesi rispetto ai bisogni e le sfide territorialmente rilevate</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Metterà a disposizione il suo <i>know-how</i> e la sua esperienza e le figure professionali relative al campo dell'animazione sociale, della promozione culturale anche a fini inclusivi; - Si occuperà della creazione e della gestione delle occasioni di incontro con gli operatori volontari; - Analisi dei questionari di valutazione somministrati ai volontari e alla comunità locali sull'utilità del Servizio Civile Universale. <ul style="list-style-type: none"> - Metterà a disposizione il suo <i>know-how</i>, la sua esperienza e le figure professionali relative al campo dell'assistenza, della promozione culturale e della promozione del servizio civile universale; - Si occuperà dell'organizzazione e della pianificazione del piano di informazione e promozione del programma; - Metterà a disposizione spazi pubblicitari e canali comunicativi in propria gestione. 	
<p>Azioni comuni per garantire il raggiungimento dei risultati attesi rispetto ai bisogni e le sfide territorialmente rilevate</p>	<p>Per la corretta gestione del programma e il raggiungimento degli obiettivi, entrambi gli Enti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effettueranno riunioni di staff con cadenza bimestrale (o maggior frequenza se necessario) per valutare l'operatività delle strutture, condividere avanzamenti di programma ed eventuali problematiche in atto; - effettueranno riunioni con esperti del settore di programma per pianificare al meglio gli interventi e le attività; - raccoglieranno dati uniformi sul fenomeno sociale su cui si vuole intervenire, indicatori comuni per analizzare lo sviluppo del programma e valutare lo stato di raggiungimento 	

degli obiettivi;

- sviluppo condiviso di materiali promozionali e informativi del Programma;
- attiveranno tavoli comuni di concertazione con le realtà locali e le Istituzioni in relazione al settore e agli obiettivi del Programma;
- condivideranno dal terzo mese di attività del Programma, con cadenza mensile, le buone prassi emergenti dai singoli progetti, sia a scopo informativo (comunicazione verso l'esterno) sia a scopo migliorativo (in relazione alla gestione degli Operatori volontari, all'archiviazione e tenuta dei dati sensibili, ai miglioramenti territoriali ottenuti);
- organizzazione dell'incontro tra Operatori volontari, supportati da facilitatori ed esperti del settore, per favorire lo scambio di idee ed esperienze, incentivare il dialogo tra giovani, operatori volontari, esperti del volontariato e operatori del Terzo Settore.

Articolo 4 – Sistemi di monitoraggio, selezione e formazione

Le Parti, con riferimento ai sistemi di monitoraggio, selezione e formazione che si impiegano, dichiarano quanto segue³:

Ciascun ente si avvarrà dei propri sistemi accreditati ad eccezione del sistema di selezione che vedrà l'utilizzo per entrambi del sistema accreditato di CallystoArts.

Articolo 5 – Responsabilità

Le Parti dichiarano, con riferimento alle seguenti attività comuni del programma:

1. l'attività di realizzazione dell'incontro/confronto con gli operatori volontari di servizio civile impegnati nei singoli progetti del programma:

Per favorire lo scambio di idee ed esperienze, incentivare il dialogo tra giovani, operatori volontari, esperti del Volontariato e operatori del Terzo Settore, verranno istituiti focus group dedicati alla condivisione di esperienze e feedback sul percorso di Servizio Civile Universale. Tutti gli operatori volontari coinvolti e impegnati nei progetti di questo programma si incontreranno a metà percorso del loro Servizio Civile Universale in due giornate all'insegna dello scambio esperienziale, del dialogo, della contaminazione di idee e sensazioni. Supportati da esperti e facilitatori, i giovani operatori volontari si confronteranno sulla loro esperienza di Servizio Civile Universale, facilitando l'emergere di prassi, buone pratiche, idee e sullo stato di avanzamento dei loro progetti, delle difficoltà incontrate e delle aspettative per il futuro

³ indicare, a solo scopo informativo, i sistemi di monitoraggio, selezione e formazione che si impiegano.

2. l'eventuale attività di comunicazione e disseminazione alla comunità sul programma e sui progetti che lo compongono:

Le attività di informazione alla comunità sul programma d'intervento e sui relativi progetti del Servizio Civile Universale saranno svolte utilizzando un set di strumenti basati sui media tradizionali, su quelli web-based e social, e su attività da svolgere nelle attività in presenza e presso la sede del centro giovanile Asterix.

3. le eventuali altre attività comuni:

- Effettueranno riunioni di staff con cadenza bimestrale (o maggior frequenza se necessario) per valutare l'operatività delle strutture, condividere avanzamenti di programma ed eventuali problematiche in atto;
- effettueranno riunioni con esperti del settore di programma per pianificare al meglio gli interventi e le attività;
- raccoglieranno dati uniformi sul fenomeno sociale su cui si vuole intervenire, indicatori comuni per analizzare lo sviluppo del programma e valutare lo stato di raggiungimento degli obiettivi;
- sviluppo condiviso di materiali promozionali e informativi del Programma;
- attiveranno tavoli comuni di concertazione con le realtà locali e le Istituzioni in relazione al settore e agli obiettivi del Programma;
- condivideranno dal terzo mese di attività del Programma, con cadenza mensile, le buone prassi emergenti dai singoli progetti, sia a scopo informativo (comunicazione verso l'esterno) sia a scopo migliorativo (in relazione alla gestione degli Operatori volontari, all'archiviazione e tenuta dei dati sensibili, ai miglioramenti territoriali ottenuti);
- organizzazione dell'incontro tra Operatori volontari, supportati da facilitatori ed esperti del settore, per favorire lo scambio di idee ed esperienze, incentivare il dialogo tra giovani, operatori volontari, esperti del Volontariato e operatori del Terzo Settore.

La responsabilità per le attività di cui ai punti 1,2,3 suindicati sono in solido tra gli enti coprogrammanti

Articolo 6 – Decorrenza e Durata

Il presente Accordo decorre dalla data di avvio del programma di intervento e ha validità fino alla conclusione dello stesso.

Napoli, 26/03/2024

Firma del legale rappresentante o del coordinatore responsabile
del servizio civile universale dell'ente referente Comune di
Napoli

Firma del legale rappresentante o del coordinatore responsabile
del servizio civile universale dell'ente CallystoArts
coprogrammante

[...]⁴

⁴ Inserire le firme dei rappresentanti legali di eventuali altri enti coprogrammanti.

ACCORDO DI COPROGETTAZIONE

L'ente CallystoArts, iscritto all'albo SCU con il codice SU00252, di seguito "ente referente", con sede legale nel Comune di San Giorgio a Cremano (Na) via Matteotti n.1, rappresentato dall' Avv. Micera Francesco nato a Napoli (Na) il 2/01/1986, residente a San Giorgio a Cremano (Na) in via Manzoni n. 216 CAP 80046 codice fiscale MCRFNC86A02F839E, in qualità di legale rappresentante

E

L'ente Comune di Napoli, iscritto all'Albo SCU con il codice SU00317, di seguito "ente co progettante", con sede legale nel Comune di Napoli (Na) alla P.zza Municipio n.1 , proponente il Programma di intervento "CAMPANIA DIGITALE 2024", rappresentato dal Dirigente del Servizio Politiche Giovanili Fabio Di Dato e domiciliato per la carica presso la sede del relativo servizio, in qualità di coordinatore responsabile del servizio civile universale

di seguito anche congiuntamente denominati «le Parti»,

PREMESSO CHE

il d.lgs. 6 marzo 2017, n. 40 ha istituito il servizio civile universale che si attua attraverso programmi di intervento di elevata utilità sociale, articolati in progetti, realizzati in Italia o all'estero da enti pubblici o enti ed organizzazioni privati senza scopo di lucro, iscritti in un apposito Albo;

il decreto del Ministro per lo sport e i giovani del 20 gennaio. ha approvato il Piano triennale 2023-2025 per la programmazione del servizio civile universale;

la Circolare del Capo del Dipartimento per le politiche giovanili e il servizio civile universale 31/01/2023 ha dettato le "*Disposizioni per la redazione e la presentazione dei programmi di intervento di servizio civile universale – criteri e modalità di valutazione*" e, in particolare, ha riconosciuto la possibilità a due o più enti titolari di iscrizione all'Albo di servizio civile universale di coprogrammare nell'ambito di un programma di intervento;

la citata circolare inoltre ha previsto che la coprogrammazione debba essere sancita tramite un apposito accordo, sottoscritto dagli enti coprogrammanti, che deve specificare il contributo dato da ciascun ente al programma, nonché i sistemi di monitoraggio, selezione e formazione che si intendono impiegare;

in data 31/01/2024 è stato pubblicato l'avviso agli enti per la presentazione dei programmi di intervento di servizio civile universale per l'anno 2024 , con scadenza 28/03/2024.

CONSIDERATO CHE

Le Parti intendono co progettare nell'ambito del programma "CAMPANIA DIGITALE 2024" con lo scopo condiviso di garantire una migliore realizzazione degli obiettivi del progetto "Cittadini digitali 2024".

TUTTO QUANTO PREMESSO e CONSIDERATO SI CONVIENE QUANTO SEGUE

Articolo 1 – Oggetto dell’Accordo di coprogettazione

Con il presente accordo di coprogettazione le Parti intendono:

- a) specificare il titolo del progetto facenti parte dell'accordo e il relativo settore d'intervento ;
- b) definire il contributo fornito da ciascun ente coprogettante.

Articolo 2 – Progetto e area d'intervento

Titolo : “Cittadini digitali 2024 ” area d'intervento E23

Articolo 3 – Contributo fornito dagli enti al progetto

Schema sinottico comprensivo di eventuali enti di accoglienza:

Ente Coprogettante	Comune di Napoli	CallystoArts
Azioni integrate per garantire il raggiungimento dei risultati attesi rispetto ai bisogni e le sfide territorialmente rilevate	<ul style="list-style-type: none"> - Messa a disposizione il suo <i>know-how</i>, la sua esperienza e le figure professionali relative all'animazione e promozione territoriale; - Coordinamento di tutte le fasi progettuali garantendone la buona riuscita; - Organizzazione e pianificazione del piano di informazione e promozione del progetto; - Diffusione dei risultati del progetto 	<ul style="list-style-type: none"> - Messa a disposizione del suo <i>know-how</i> e della sua esperienza e le figure professionali relative alla gestione di sportelli informativi; - Condivisione, tramite gli enti di accoglienza, del <i>know-how</i> e dell'esperienza e delle figure professionali relative al campo della promozione dei giovani; - Controllo degli standard qualitativi e dei relativi indicatori.

Articolo 4 – Responsabilità e impegni

Tutti gli enti in co-progettazione e si impegnano a:

- ◆ guidare l'andamento del progetto, il suo sviluppo e i risultati raggiunti attraverso l'esperienza maturata da ogni ente.

- ◆ collaborare, in uno spirito di condivisione e scambio di conoscenze e competenze ai fini del raggiungimento dell'obiettivo preposto.
- ◆ sviluppare un sistema di comunicazione, collegamento e coordinamento tra le sedi di attuazione dei progetti attraverso una rete articolata per quanto attiene l'informazione, il controllo e la corretta gestione del Servizio Civile.
- ◆ facilitare con tutti i mezzi l'integrazione dei giovani nel progetto e nel suo ambiente d'accoglienza, fornendo un adeguato inserimento e un sostegno personale al giovane;
- ◆ incentivare la partecipazione alle attività di valorizzazione e promozione del Servizio Civile Universale sul territorio.

Articolo 5– Decorrenza e Durata

Il presente accordo decorre dalla data di avvio del progetto e ha validità fino alla conclusione dello stesso.

Napoli, 26/03/2024

Firma del legale rappresentante ente referente
Callysto Arts

Firma del coordinatore responsabile servizio civile
universale co progettante Comune di Napoli

ACCORDO DI COPROGETTAZIONE

L'ente CallystoArts, iscritto all'albo SCU con il codice SU00252, di seguito "ente referente", con sede legale nel Comune di San Giorgio a Cremano (Na) via Matteotti n.1, rappresentato dall' Avv. Micera Francesco nato a Napoli (Na) il 2/01/1986, residente a San Giorgio a Cremano (Na) in via Manzoni n. 216 CAP 80046 codice fiscale MCRFNC86A02F839E, in qualità di legale rappresentante

E

L'ente Comune di Napoli, iscritto all'Albo SCU con il codice SU00317, di seguito "ente co progettante", con sede legale nel Comune di Napoli (Na) alla P.zza Municipio n.1 , proponente il Programma di intervento "CAMPANIA DIGITALE 2024", rappresentato dal Dirigente del Servizio Politiche Giovanili Fabio Di Dato e domiciliato per la carica presso la sede del relativo servizio, in qualità di coordinatore responsabile del servizio civile universale

di seguito anche congiuntamente denominati «le Parti»,

PREMESSO CHE

il d.lgs. 6 marzo 2017, n. 40 ha istituito il servizio civile universale che si attua attraverso programmi di intervento di elevata utilità sociale, articolati in progetti, realizzati in Italia o all'estero da enti pubblici o enti ed organizzazioni privati senza scopo di lucro, iscritti in un apposito Albo;

il decreto del Ministro per lo sport e i giovani del 20 gennaio. ha approvato il Piano triennale 2023-2025 per la programmazione del servizio civile universale;

la Circolare del Capo del Dipartimento per le politiche giovanili e il servizio civile universale 31/01/2023 ha dettato le "*Disposizioni per la redazione e la presentazione dei programmi di intervento di servizio civile universale – criteri e modalità di valutazione*" e, in particolare, ha riconosciuto la possibilità a due o più enti titolari di iscrizione all'Albo di servizio civile universale di coprogrammare nell'ambito di un programma di intervento;

la citata circolare inoltre ha previsto che la coprogrammazione debba essere sancita tramite un apposito accordo, sottoscritto dagli enti coprogrammanti, che deve specificare il contributo dato da ciascun ente al programma, nonché i sistemi di monitoraggio, selezione e formazione che si intendono impiegare;

in data 31/01/2024 è stato pubblicato l'avviso agli enti per la presentazione dei programmi di intervento di servizio civile universale per l'anno 2024 , con scadenza 28/03/2024.

CONSIDERATO CHE

Le Parti intendono co progettare nell'ambito del programma "CAMPANIA DIGITALE 2024" con lo scopo condiviso di garantire una migliore realizzazione degli obiettivi del progetto "**Digital Mentor - Supporto per i Giovani nell'Universo Digitale**".

TUTTO QUANTO PREMESSO e CONSIDERATO SI CONVIENE QUANTO SEGUE

Articolo 1 – Oggetto dell’Accordo di coprogettazione

Con il presente accordo di coprogettazione le Parti intendono:

- a) specificare il titolo del progetto facenti parte dell'accordo e il relativo settore d'intervento ;
- b) definire il contributo fornito da ciascun ente coprogettante.

Articolo 2 – Progetto e area d'intervento

Titolo : “**Digital Mentor - Supporto per i Giovani nell'Universo Digitale**” area d'intervento A3

Articolo 3 – Contributo fornito dagli enti al progetto

Schema sinottico comprensivo di eventuali enti di accoglienza:

Ente Coprogettante	Comune di Napoli	CallystoArts
Azioni integrate per garantire il raggiungimento dei risultati attesi rispetto ai bisogni e le sfide territorialmente rilevate	<ul style="list-style-type: none"> - Messa a disposizione il suo <i>know-how</i>, la sua esperienza e le figure professionali relative all'assistenza ad giovani e minori in condizione di disagio; - Coordinamento di tutte le fasi progettuali garantendone la buona riuscita; - Organizzazione e pianificazione del piano di informazione e promozione del progetto; - Diffusione dei risultati del progetto 	<ul style="list-style-type: none"> - Messa a disposizione del suo <i>know-how</i> e della sua esperienza e le figure professionali relative alla gestione di sportelli informativi; - Condivisione, tramite gli enti di accoglienza, del <i>know-how</i> e dell'esperienza e delle figure professionali relative al campo della assistenza e del supporto legato ai giovani; - Controllo degli standard qualitativi e dei relativi indicatori.

Articolo 4 – Responsabilità e impegni

Tutti gli enti in co-progettazione e si impegnano a:

- ◆ guidare l'andamento del progetto, il suo sviluppo e i risultati raggiunti attraverso l'esperienza maturata da ogni ente.

- ◆ collaborare, in uno spirito di condivisione e scambio di conoscenze e competenze ai fini del raggiungimento dell'obiettivo preposto.
- ◆ sviluppare un sistema di comunicazione, collegamento e coordinamento tra le sedi di attuazione dei progetti attraverso una rete articolata per quanto attiene l'informazione, il controllo e la corretta gestione del Servizio Civile.
- ◆ facilitare con tutti i mezzi l'integrazione dei giovani nel progetto e nel suo ambiente d'accoglienza, fornendo un adeguato inserimento e un sostegno personale al giovane;
- ◆ incentivare la partecipazione alle attività di valorizzazione e promozione del Servizio Civile Universale sul territorio.

Articolo 5– Decorrenza e Durata

Il presente accordo decorre dalla data di avvio del progetto e ha validità fino alla conclusione dello stesso.

Napoli, 26/03/2024

Firma del legale rappresentante dell'ente referente
Callysto Arts

Firma del coordinatore responsabile del servizio
civile universale Comune di Napoli

ACCORDO DI COPROGETTAZIONE

L'ente Comune di Napoli, iscritto all'Albo SCU con il codice SU00317, di seguito "ente referente", con sede legale nel Comune di Napoli (Na) alla P.zza Municipio n.1, proponente il Programma di intervento "CAMPANIA DIGITALE 2024" rappresentato dal Dirigente del Servizio Politiche Giovanili Fabio Di Dato e domiciliato per la carica presso la sede del relativo servizio, in qualità di coordinatore responsabile del servizio civile universale

E

L'ente CallystoArts, iscritto all'albo SCU con il codice SU00252, di seguito "ente co progettante", con sede legale nel Comune di San Giorgio a Cremano (Na) via Matteotti n.1, rappresentato dall' Avv. Micera Francesco nato a Napoli (Na) il 2/01/1986, residente a San Giorgio a Cremano (Na) in via Manzoni n. 216 CAP 80046 codice fiscale MCRFNC86A02F839E, in qualità di legale rappresentante

di seguito anche congiuntamente denominati «le Parti»,

PREMESSO CHE

il d.lgs. 6 marzo 2017, n. 40 ha istituito il servizio civile universale che si attua attraverso programmi di intervento di elevata utilità sociale, articolati in progetti, realizzati in Italia o all'estero da enti pubblici o enti ed organizzazioni privati senza scopo di lucro, iscritti in un apposito Albo;

il decreto del Ministro per lo sport e i giovani del 20 gennaio. ha approvato il Piano triennale 2023-2025 per la programmazione del servizio civile universale;

la Circolare del Capo del Dipartimento per le politiche giovanili e il servizio civile universale 31/01/2023 ha dettato le "*Disposizioni per la redazione e la presentazione dei programmi di intervento di servizio civile universale – criteri e modalità di valutazione*" e, in particolare, ha riconosciuto la possibilità a due o più enti titolari di iscrizione all'Albo di servizio civile universale di coprogrammare nell'ambito di un programma di intervento;

la citata circolare inoltre ha previsto che la coprogrammazione debba essere sancita tramite un apposito accordo, sottoscritto dagli enti coprogrammanti, che deve specificare il contributo dato da ciascun ente al programma, nonché i sistemi di monitoraggio, selezione e formazione che si intendono impiegare;

in data 31/01/2023 è stato pubblicato l'avviso agli enti per la presentazione dei programmi di intervento di servizio civile universale per l'anno 2024, con scadenza 28/02/2024.

CONSIDERATO CHE

Le Parti intendono co progettare nell'ambito del programma "**CAMPANIA DIGITALE 2024**" con lo scopo condiviso di garantire una migliore realizzazione degli obiettivi del progetto "**DigitArte: Valorizzazione Digitale del Patrimonio Culturale Locale**".

TUTTO QUANTO PREMESSO e CONSIDERATO SI CONVIENE QUANTO SEGUE

Articolo 1 – Oggetto dell'Accordo di coprogettazione

Con il presente accordo di coprogettazione le Parti intendono:

- a) specificare il titolo del progetto facenti parte dell'accordo e il relativo settore d'intervento ;
- b) definire il contributo fornito da ciascun ente coprogettante.

Articolo 2 – Progetto e area d'intervento

Titolo : “DigitArte: Valorizzazione Digitale del Patrimonio Culturale Locale” area d'intervento D3-D4

Articolo 3 – Contributo fornito dagli enti al progetto

Schema sinottico comprensivo di eventuali enti di accoglienza:

Ente Coprogettante	Comune di Napoli	CallystoArts
Azioni integrate per garantire il raggiungimento dei risultati attesi rispetto ai bisogni e le sfide territorialmente rilevate	<ul style="list-style-type: none"> - Messa a disposizione il suo <i>know-how</i>, la sua esperienza e le figure professionali relative alla promozione della cultura; - Coordinamento di tutte le fasi progettuali garantendone la buona riuscita; - Organizzazione e pianificazione del piano di informazione e promozione del progetto; - Diffusione dei risultati del progetto 	<ul style="list-style-type: none"> - Messa a disposizione del suo <i>know-how</i> e della sua esperienza e le figure professionali relative alla gestione di sportelli informativi; - Condivisione, tramite gli enti di accoglienza, del <i>know-how</i> e dell'esperienza e delle figure professionali relative al campo della promozione del patrimonio artistico e culturale - Controllo degli standard qualitativi e dei relativi indicatori.

Articolo 4 – Responsabilità e impegni

Tutti gli enti in co-progettazione e si impegnano a:

◆ guidare l'andamento del progetto, il suo sviluppo e i risultati raggiunti attraverso l'esperienza maturata da ogni ente.

- ◆ collaborare, in uno spirito di condivisione e scambio di conoscenze e competenze ai fini del raggiungimento dell'obiettivo preposto.
- ◆ sviluppare un sistema di comunicazione, collegamento e coordinamento tra le sedi di attuazione dei progetti attraverso una rete articolata per quanto attiene l'informazione, il controllo e la corretta gestione del Servizio Civile.
- ◆ facilitare con tutti i mezzi l'integrazione dei giovani nel progetto e nel suo ambiente d'accoglienza, fornendo un adeguato inserimento e un sostegno personale al giovane;
- ◆ incentivare la partecipazione alle attività di valorizzazione e promozione del Servizio Civile Universale sul territorio.

Articolo 5– Decorrenza e Durata

Il presente accordo decorre dalla data di avvio del progetto e ha validità fino alla conclusione dello stesso.

Napoli, 26/03/2024

Firma del coordinatore responsabile del servizio
civile universale Comune di Napoli

Firma del legale rappresentante dell'ente
coprogettante Callysto Arts

Allegato 10- ACCORDO DI RETE

L'ente Comune di Napoli , iscritto all'Albo SCU con il codice SU00317, di seguito "ente referente", con sede legale nel Comune di Napoli (Na) alla P.zza Municipio n.1 , proponente il Programma di intervento "CAMPANIA DIGITALE 2024", rappresentato dal Dirigente del Servizio Politiche Giovanili dott. Fabio Di Dato e domiciliato per la carica presso la sede del relativo servizio, in qualità di coordinatore responsabile del servizio civile universale

E

L'ente ODV Hypocrites con sede in San Giorgio a Cremano Via Guerra n. 3 Cod. Fisc.95105070635 in persona del legale rappresentante protempore Micera Valentino nato a Napoli il 19/05/1989

di seguito anche congiuntamente denominati «le Parti»,

PREMESSO CHE

il d.lgs. 6 marzo 2017, n. 40 ha istituito il servizio civile universale che si attua attraverso programmi di intervento di elevata utilità sociale, articolati in progetti, realizzati in Italia o all'estero da enti pubblici o enti ed organizzazioni privati senza scopo di lucro, iscritti in un apposito Albo;

il decreto del Ministro per lo sport e i giovani del 20 gennaio. ha approvato il Piano triennale 2023-2025 per la programmazione del servizio civile universale;

la Circolare del Capo del Dipartimento per le politiche giovanili e il servizio civile universale 31/01/2023 ha dettato le "*Disposizioni per la redazione e la presentazione dei programmi di intervento di servizio civile universale – criteri e modalità di valutazione*" e, in particolare, ha riconosciuto la possibilità a due o più enti titolari di iscrizione all'Albo di servizio civile universale di coprogrammare nell'ambito di un programma di intervento reti con soggetti pubblici e privati non iscritti al predetto Albo, ovvero iscritti ai previgenti albi di servizio civile nazionale, ma non ancora all'Albo di servizio civile universale, operanti sul territorio oggetto del programma, al fine di garantire maggiore efficacia ed efficienza al programma stesso;

la citata circolare ha previsto che la costituzione di reti debba essere oggetto di un apposito accordo, sottoscritto dall'ente proponente il programma e dai soggetti di rete, che deve contenere la descrizione chiara e dettagliata dell'apporto fornito dalla rete al programma di intervento e ai singoli progetti che lo compongono;

in data 31/01/2024 è stato pubblicato l'avviso agli enti per la presentazione dei programmi di intervento di servizio civile universale per l'anno 2024, con scadenza 28/03/2024.

CONSIDERATO CHE

le Parti intendono costituirsi quale rete per la realizzazione del programma di intervento denominato "CAMPANIA DIGITALE 2024", articolato in n. 3 progetti, che vede coinvolti n. 9 enti di accoglienza anche con l'obiettivo di garantirne una maggiore efficacia ed efficienza, di coinvolgere altre realtà che operano sui territori e di diffondere i valori del servizio civile universale.

TUTTO QUANTO PREMESSO e CONSIDERATO SI CONVIENE QUANTO SEGUE

Articolo 1 – Oggetto dell’Accordo di rete

Con il presente Accordo di rete, le Parti intendono descrivere:

- a) la motivazione dell’ente/enti “rete” a partecipare al programma d’intervento;
- b) l’apporto dato dell’ente/enti “rete” alla realizzazione del programma d’intervento nella sua interezza;
- c) modalità operativa dell’ente/enti “rete” di partecipazione al programma d’intervento.

Articolo 2 – Motivazione dell’accordo di rete

L’ente rete ODV Hypocrites partecipa al programma d’intervento “CAMPANIA DIGITALE 2024” per la seguente motivazione:

L’attuale congiuntura di crisi socio-economica ha determinato l’esigenza di avviare sempre più rapporti di collaborazione con altri soggetti contribuendo a diffondere il concetto di “fare rete” in tutti gli ambiti di intervento incluso il terzo settore. Favorire la realizzazione di azioni sinergiche nell’ambito del volontariato, del rafforzamento della coesione sociale e dell’impegno civile attraverso la promozione del presente accordo di rete al fine di cooperare allo svolgimento in collaborazione delle attività programmatiche. Dare pieno sviluppo e massima diffusione dei principi fondanti il “Servizio Civile Universale”.

Articolo 3 – Apporto fornito con l’accordo di rete

L’ente rete ODV Hypocrites, al fine di contribuire alla realizzazione dell’intero programma di intervento di cui all’art. 2, si impegna a:

- Dare adeguata diffusione e pubblicizzazione al bando ed alle attività progettuali attraverso i propri canali associativi. L’apporto riguarderà tutti i progetti presentati nell’ambito del suindicato programma;
- Mettere a disposizione in itinere proprio personale qualificato per l’implementazione delle attività progettuali e ad essa connesse con particolare riferimento al settore ambientale e alla valorizzazione del patrimonio artistico-culturale;

Coadiuvare lo staff dell’ente per le seguenti attività:

- pianificazione attività progettuali e di coordinamento ;
- Supporto attività di consulenza per i destinatari coinvolti;
- supporto attività di divulgazione;
- predisposizione seminari divulgativi, incontri e tavole rotonde per l’implementazione della attività progettuali con particolare riferimento ai diversi stakeholder istituzionali da coinvolgere.

Articolo 4 – Modalità operative

Con riferimento all’apporto di cui al precedente articolo l’ente rete ODV Hypocrites realizzerà le specifiche attività con le seguenti modalità operative:

- partecipazione bimestrale a riunioni di coordinamento con l'ente referente;
- messa a disposizione proprio database associativo nel rispetto della normativa nazionale sulla privacy;
- messa a disposizione proprio personale dipendente e volontario con particolare riferimento ai territori ricompresi nella provincia di Caserta;
- messa a disposizione delle proprie sedi territoriali afferenti le aree di realizzazione del programma (e dei relativi progetti).

Articolo 5 – Decorrenza e Durata

Il presente Accordo decorre dalla data di avvio del programma di intervento e ha validità fino alla conclusione dello stesso.

Napoli, 26/03/2024

Firma del legale rappresentante dell'ente referente



Firmato digitalmente da:

Fabio Di Dato

Firmato il 26/03/2024 11:36

Seriale Certificato:

2467195290834944489

Valido dal 27/07/2023 al

27/07/2026

ArubaPEC EU Qualified

Certificates CA G1

ODV Hypocrites

Firma del dichiarante
HYPOCRITES
Via G. Sustrara
80046 S. GIORGIO A CREMANO
C.F.: 95105070635



Al Dipartimento per le Politiche Giovanili e il Servizio Civile Universale

Istanza di presentazione Programmi di intervento

Codice Ente: SU00317

Avviso: Presentazione dei programmi di intervento per il "Servizio Civile Digitale" 2024

La/il sottoscritta/o FABIO DI DATO, nata/o a NAPOLI (NA) il 14/08/1981, in qualità di Coordinatore Responsabile del Servizio Civile Universale dell'ente Titolare SU00317 COMUNE DI NAPOLI C.F. dell'ente 80014890638 con sede legale in PIAZZA MUNICIPIO, 1 - 80133 NAPOLI (NA) avanza istanza di presentazione di numero 1 programmi per numero 3 progetti.

Segue l'elenco dei programmi e dei relativi progetti inseriti sul sistema informatico comprensivo del totale degli operatori volontari richiesti.

Si dichiara che:

- ai sensi dell'art.47 del d.P.R. n. 445/2000, tutte le informazioni ed i dati contenuti nei programmi di intervento, nei relativi progetti e nella documentazione prodotta corrispondono al vero;
- non sono previsti, per la realizzazione delle attività, oneri economici da parte degli operatori volontari e compensi aggiuntivi a favore degli stessi, rispetto a quanto indicato dal contratto di servizio civile universale.

Elenco dei programmi di intervento e dei relativi progetti.

Titolo programma: Campania digitale 2024	
Titolo progetto	Numero volontari
Cittadini digitali 2024	85
Digital Mentor - Supporto per i Giovani nell'Universo Digitale	23
DigitArte: Valorizzazione Digitale del Patrimonio Culturale Locale	35
Totale volontari programma	143