

conibambini.org

Bando adolescenza

Il fase

Da problema a risorsa

Partner

Soggetto Responsabile

- Lariso cooperativa sociale onlus

Partner

- IC1, IC2, IC3, IC4 Nuoro e IC1 e IC2 Siniscola
- Comuni di Nuoro e Siniscola (Assessorati Servizi Sociali)
- POLCOM Università di Sassari
- MAN, Boche Teatro, Madriche, Ichnos, Ente Musicale
- Centrale Valutativa

Beneficiari

studenti delle classi 2[^] delle scuole di istruzione secondaria di primo grado dei comuni di Nuoro e Siniscola

- A rischio di dispersione
- BES
- In condizioni di povertà economica e culturale

Finalità

Riduzione della povertà educativa

Obiettivi generali

1. Contrastare l'abbandono e la dispersione scolastica
2. Potenziare la comunità educante
3. Rafforzare le competenze, (soprattutto le soft e life skills)

Obiettivi specifici

1a Aumentare il “Benessere” scolastico

1b Migliorare la percezione della auto efficacia personale e delle life skills

2a Rafforzare le competenze di genitori, insegnanti e attori sociali in merito alla Comunità Educante

2b Sostenere i processi di coesione e sviluppo della Comunità Educante

3a Promuovere opportunità di sviluppo dei talenti

3b Rafforzare le soft skills

Azioni obg.1

1a Aumentare il “Benessere” scolastico

1b Migliorare la percezione della auto efficacia personale e delle life skills

- 1.1a.1 - LO SCREENING - Individuazione degli studenti e dei relativi gruppi classe con **fragilità**, in collaborazione con i coordinatori degli istituti e dei consigli di classe attraverso uno **screening** su tutte le classi seconde degli istituti (test on line di Bandura) - 100 ore **(inserire psicologi, servizi, cooperatori ecc)**
- 1.1a.2 - COACHING - gli studenti saranno **presi in carico** dai Coach per la definizione del **life planning** on line e l’allenamento delle potenzialità sino alla transizione nella prima classe delle superiori - 926 ore
- 1.1b.1 - GAMING & SOFT SKILLS - Realizzazione di una piattaforma di **gioco didattico on line** con accessi dedicati che permetterà ad ogni studente di configurarsi un avatar rispondente al futuro desiderato, prefigurandosi le tappe di lavoro per il raggiungimento del **successo** del proprio **life plannig**
- 1.1b.2 - TUTORING - **Dal virtuale al reale**. Gli studenti saranno affiancati in un rapporto 1 a 1 dal tutor che li **sosterrà** nella realizzazione degli **obiettivi del life plannig**, seguendoli nelle attività pratiche di studio e di progetto - 2426 ore
- 1.1b.3 - RIALLINEAMENTO SOFTSKILLS - Realizzazione di **attività** per il **riallineamento** delle **soft skills** e il superamento delle fragilità orientate alla consapevolezza del se: Rock and Water programme, Mindfulness, Philosophy for children, Coding, Learning communication, Circo Teatro - 1250 ore

Azioni obg.2

2a Rafforzare le competenze di genitori, insegnanti e attori sociali in merito alla Comunità Educante

2b Sostenere i processi di coesione e sviluppo della Comunità Educante

- 2.2a.1 - COMUNITA' EDUCANTE 1 - Realizzazione di attività formativa per gli insegnanti per l'acquisizione di competenze sulla didattica complementare e per l'apprendimento delle Soft skills. 100 ore
- 2.2a.2 - COMUNITA' EDUCANTE 2 - Realizzazione di percorsi di consulenza per le famiglie sulla genitorialità e sull'educazione alle Life Skills. 100 ore
- 2.2b.1 - COMUNITA' EDUCANTE 3 - Realizzazione di percorsi di consulenza per le associazioni sportive e culturali sulle Soft e Life Skills 100 ore
- 2.2b.2 - COMUNITA' EDUCANTE 4 - Realizzazione di un percorso di partecipazione per la definizione di un protocollo operativo tra scuola - famiglia - terzo settore per la gestione degli interventi di accompagnamento di studenti a rischio di dispersione. 100 ore

Azioni obg.3

3a Promuovere opportunità di sviluppo dei talenti

3b Rafforzare le soft skills

- 3.3ab.1 -VALORIZZAZIONE DEI TALENTI **Arte, Letteratura e Teatro** - percorso performativo con festival Regionale, in collaborazione con le realtà locali, Regionali e Nazionali di Arte e Multimedia - 1147 ore
- 3.3ab.2 - VALORIZZAZIONE DEI TALENTI **Musica, Sport e Multimedia** - percorso performativo con evento Regionale, in collaborazione con le realtà locali, Regionali e Nazionali di Sport e Musica e Multimedia - 1720 ore

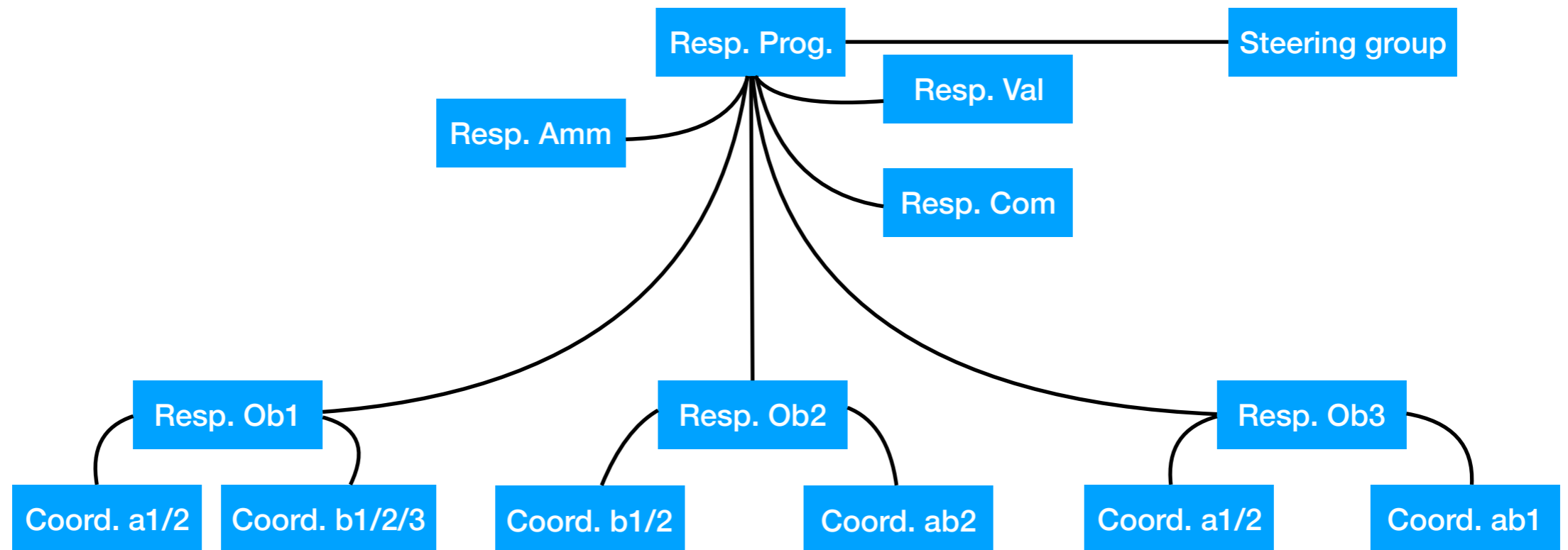
Azioni Strutturali e di Potenziamento

- Potenziamento “Spazio Giovani” Comune di Nuoro
- Ristrutturazione e potenziamento “Centro Culturale”
Comune di Siniscola

Azioni trasversali

- **GESTIONE:** responsabilità di progetto, Coordinamento, Formazione di sistema, rendicontazione, comunicazione interna, monitoraggio finanziario, monitoraggio di progetto
- **COMUNICAZIONE:** progettazione piano di comunicazione, implementazione e gestione
- **VALUTAZIONE DI IMPATTO:** Most Significant Change e INVALSI, (III media, II superiore)

Organizzazione del lavoro



Risorse e Responsabilità

Macro fasi	€/Fase	Capofilariso	CN	CS	IC1	IC2	IC3	IC4	ICS1	ICS2	UNIVERSITA'	CENTRALE VALUTATIVA	MAN	BOCHE TEATRO	MADRICHE	ICHNOS ?	Ente Musicale				
COMUNICAZIONE	15.000,00	€5.000,00	€																		
GESTIONE	65.000,00	€5.000,00	€																		
MONITORAGGIO E VALUTAZIONE	9.000,00	€										9.000,00	€								
LO SCREENING	3.000,00	€			500,00	€ 500,00	€ 500,00	€ 500,00	€ 500,00	€ 500,00											
PIATTAFORMA e APP SOFT SKILLS	30.000,00	€30000,00	€																		
COACHING	33.000,00	€33000,00	€																		
TUTORING	78.000,00	€			13000,0	13000,00	13000,00	13000,00	13000,00	13000,00											
RIALLINEAMENTO SOFTSKILLS	50.000,00	€ 50000,00	€																		
VALORIZZAZIONE DEI TALENTI	111.000,00												22200,00	22200,00	22200,00	€ 22200,00	€ 22200,00				
COMUNITA' EDUCANTE	20.000,00	€									20.000,00	€									
Ristrutturazione e allestimento spazi pubblici	30.000,00	€	15000,0	15000,0																	
	444.000,00	93.000,00	€ 15000,0	15000,0	13500,0	13500,00	13500,00	13500,00	13500,00	13500,00	20000,00	€ 9000,00	€ 22200,00	22200,00	22200,00	€ 22200,00	€ 22200,00	€ 22200,00			
	100,00%	43,47%	3,38%	3,38%	3,04%	3,04%	3,04%	3,04%	3,04%	3,04%	4,50%	2,03%	5,00%	5,00%	5,00%	5,00%	5,00%				
COSTO COMPLESSIVO I fase																			444000,00	€	
COSTO COMPLESSIVO II fase																				444000,00	€
CONTRIBUTO RICHIESTO I fase																				398000,00	€
CONTRIBUTO RICHIESTO II fase																				397988,10	€
QUOTA COFINANZIAMENTO I fase																				€ 46.000,00	
QUOTA COFINANZIAMENTO II fase	0,00	€ 24761,90	€ 1875,00	1875,00	0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 2500,00	€ 1125,00	€ 2775,00	€ 2775,00	€ 2775,00	€ 2775,00	€ 2775,00	€ 2775,00	€ 46011,90	€	
% di cofinanziamento II fase		12,83%	12,5%	12,5%							12,5%	12,5%	12,5%	12,5%	12,5%	12,5%	12,5%	12,5%	89,64%		
% di cofinanziamento I fase																				89,64%	

I prossimi passi

- nomina del referente di progetto (comunicazione formale via e mail al SR)
- contatti e mail e telefono mobile
- iscrizione guidata alla piattaforma www.chairos.it
- definizione del progetto di dettaglio
- inserimento del progetto nel PTOF

gaming

- Creazione degli ambienti di apprendimento in relazione al curriculum scolastico
- definizione degli obiettivi