

Avviso pubblico per il finanziamento di progetti a valere sulle risorse del PNRR
- Missione 5 - Componente 3 - Investimento 3 - Annualità 2022

5/10 anni

Scuola Primaria

Titolo Progetto: Ad Personam

Destinatari:

Il progetto ha come destinatari diretti 150 ragazzi fascia di età 5-10 anni residenti nell'Ambito territoriale dell'Appennino Dauno Settentrionale

60/70 alunni

Sintesi progettuale

Il progetto prevede di realizzare un HUB educativo di comunità che reinserisca nel circuito formativo e sociale i minori a rischio di devianza sociale attraverso attività laboratoriali, contenuti digitali e percorsi individualizzati. Il progetto prevede una strategia di aggancio dell'utenza utilizzando un videogame che permetterà di profilare l'utenza, sfruttando la metodologia della gamification, al fine di realizzare un percorso individuale e su misura ai bisogni e alle potenzialità dell'utenza. Il progetto prevede di realizzare le seguenti attività:

- Presa in carico: profilazione attraverso sessioni libere di videogame;
- Bilancio di competenze: elaborazione di un piano educativo individuale e creazione di un profilo virtuale dell'utente in modo che sia lui sia l'equipe potrà vedere il suo progresso nel progetto;
- Attività laboratoriali: laboratori dei talenti per potenziare e rafforzare le competenze specifiche degli utenti. Laboratori trasversali di natura ludico ricreativi e digitali per rafforzare le dinamiche di gruppo e relazionali;
- Supporto alla famiglia: sostegno materiale per contrastare la povertà alimentare;
- Formazione: momenti formazione metodologica e teorico pratica rivolta a formatori ed operatori di progetto per migliorare le competenze professionali ed educative per il raggiungimento degli obiettivi;
- Supporto alla genitorialità: laboratori ludico ricreativi per utenti e familiari per migliorare e rafforzare le dinamiche familiari. Consulenze anche online per i genitori per migliorare e accrescere le proprie competenze. Bilancio di competenze per genitori precari e/o disoccupati per migliorare empowerment e favorire reinserimento lavorativo

Progetto finanziato - Noi parteciperemo
individuare 60/70 alunni

ISTITUTO COMPRENSIVO
"Tommasone - Alighieri"
27 MAR. 2023
Prot. 0002583/IV.2.2

Avviso pubblico per il finanziamento di progetti a valere sulle risorse del PNRR
- Missione 5 - Componente 3 - Investimento 3 - Annualità 2022

Azioni

BILANCIO DELLE COMPETENZE

Il bilancio di competenze sarà realizzato da un'equipe composta da un pedagogo, uno psicologo, un mediatore culturale, un operatore professionale, ed un esperto in DSA. Gli operatori monitoreranno, sia attraverso il riscontro derivante dallo svolgimento delle attività che in modalità back office, il progresso dell'utente attraverso il profilo virtuale ed in caso di anomalie e/o scostamenti pianificheranno con le equipe educative interventi mirati per aiutare l'utente a raggiungere obiettivi prefissati o a riprogrammare i propri obiettivi e percorsi.

CENTRO RISORSE FAMIGLIE

Le attività di supporto alle famiglie prevedono sia interventi ludico-participativi sia un supporto alla genitorialità. Saranno previsti laboratori nei quali coinvolgere le famiglie mediante attività ludico-pratiche che permetteranno, attraverso il gioco, di lavorare sulle dinamiche relazionali e il senso di fiducia per tra i diversi membri del nucleo familiare. Oltre alle attività laboratoriali si prevedono incontri di supporto alla genitorialità svolti da educatori/psicologici che mediante incontro con i genitori li supporteranno a superare difficoltà e criticità familiari. Gli incontri si potranno svolgere anche in modalità online, al fine di consentire una conciliazione dei tempi di lavoro ed esigenze familiari. Gli interventi verso i nuclei familiari prevedono anche:

- Empowerment per la ricerca attiva del lavoro, per sollecitare gli adulti a rimettersi in gioco

Azioni di contrasto alla povertà alimentare. I nuclei in gravi condizioni economiche e sociali saranno supportati dal Banco Alimentare della Daunia che fornirà periodicamente derrate alimentari necessarie al fabbisogno familiare, con una particolare attenzione non solo alla quantità ma anche alla varietà degli alimenti distribuiti a garanzia di un regime alimentare equilibrato per tutti.

FORMAZIONE FORMATORI ED OPERATORI

La formazione avverrà sia prima dell'avvio del progetto sia *in itinere*. La formazione iniziale servirà a fornire ai formatori, operatori e docenti il trasferimento di nozioni di metodologie e di tecniche operative utili allo sviluppo del progetto. Il processo formativo avverrà durante l'intero ciclo del progetto prevedendo periodiche attività di formazione. La ciclicità della formazione durante tutta la durata del progetto servirà per fornire ai formatori, operatori e docenti costanti strumenti di intervento per migliorare ed adattare le tecniche professionali alle condizioni in cui il progetto si sta sviluppando. Si prevede l'attuazione di percorsi formativi realizzati con la metodologia Lego serious Play che utilizza i celeberrimi mattoncini per realizzare, valorizzando il senso del tatto, percorsi di consapevolezza ed empowerment professionale. L'attività formativa servirà anche per evitare che l'operatore incorra in rischio di burnout e quindi vi siano rischi al raggiungimento degli obiettivi di progetto.

Avviso pubblico per il finanziamento di progetti a valere sulle risorse del PNRR
- Missione 5 – Componente 3 – Investimento 3 - Annualità 2022

LABORATORI DEI TALENTI

La profilazione dell'utente servirà a fornire, per ciascun utente, indicazione su deficit formativi sia le competenze e/o talenti al fine di sviluppare un piano educativo individualizzato. Il progetto personalizzato permetterà di proporre ai minori laboratori su misura dell'utente e dei suoi talenti in modo che potrà esprimerli e coltivarli pienamente, incrementando la probabilità di successo dell'intervento educativo. Saranno attivati dei "laboratori di base" quali:

- Supporto allo studio: attività di dopo scuola per recuperare deficit formativi;
- Animazione: attività in giochi di squadra, giochi estivi;
- Legalità: momenti ludico ricreativi di gruppo per promuovere con il gioco la cultura della legalità;
- Attività sportive: calcio- tennis – basket – pallavolo – padel – ginnastica

I laboratori dei talenti oltre a dare libertà di espressione della propria creatività serviranno anche per rafforzare i singoli talenti in modo da fornire gli strumenti per coltivare e far crescere le proprie passioni e propensioni anche al termine del progetto. Pertanto saranno attivati dei laboratori in base ai desiderati ed ai profili dei minori quali ad esempio

- Digitale: attività ludiche che prevedono l'uso degli ologrammi 3D per trapasso nozioni su natura, arte e storia;
- Teatro: corso di recitazione;
- Musica: lezioni per imparare a suonare gli strumenti;
- Canto: Attività corali e/o di voce singola

PRESA IN CARICO

La presa in carico dell'utente avverrà con la tecnica della gamification; gli utenti potranno giocare ad un videogame che in base alle scelte e/o risposte fornirà informazioni su capacità, deficit educativi e creatività. Terminata la profilazione di ogni utente si procederà alla realizzazione di un profilo digitale dell'utente (con avatar) che potrà essere visitato dall'utente e dagli operatori per monitorare lo sviluppo individuale. La profilazione consentirà all'equipe di presentare, al minore e ai suoi genitori/tutori, un progetto educativo personalizzato. Se l'utente manifesta condizioni socio sanitarie particolari (dipendenze, abusi, disabilità ecc..) si avvieranno anche tutte le collaborazioni con servizi e/o strutture socio sanitari territoriali. La metodologia che verrà applicata in questa fase è sia la personalizzazione e progetto sia la presa in carico e quindi il supporto ed accompagnato dell'utente in tutte le attività connesse al suo sviluppo individuale integrale.