

PROGETTO SOCIALE

**PROGRAMMA COORDINATO DEGLI INTERVENTI PER LA
RIQUALIFICAZIONE URBANISTA ED AMBIENTALE E
RIVITALIZZAZIONE SOCIO-CULTURALE DEI RIONI COLLINARI
"LOTTO E – RIQUALIFICAZIONE SITO PREFABBRICATI DI VIA
POSTIGLIONE ED ALTRE AREE IN OGLIARA"**

LOTTO E

Progetti che sono stati capaci di rivalorizzare determinati territori, rilanciando la loro immagine nel mondo anche attraverso interventi di tipo culturale, economico e sociale.

Progetto

Integrazione sociale e recupero ambientale

L'obiettivo del progetto è recuperare e riqualificare l'area di Ogliara anche attraverso interventi di tipo culturale, economico e sociale.

Obiettivi generali

- Riduzione dei fenomeni di marginalizzazione degrado sociale
- Potenziamento delle prestazioni e dei servizi per favorire l'inclusione sociale mediante l'organizzazione di attività culturali/educative da svolgersi nella tendostruttura, nel parco giochi e nello spazio verde in prossimità della scuola IC "Salerno V Ogliara"
- Valorizzare le vocazioni personali attraverso lo sviluppo culturale, sociale, economico e sociale del territorio

La struttura organizzativa-gestionale del progetto sarà istituita presso il Settore Politiche Sociali del Comune di Salerno e verrà costituito un team centrale di coordinamento per definire metodologie e tempistiche.

Obiettivi specifici

- 1.1 Migliorare il tessuto sociale della zona collinare
- 1.2 Stimolare la partecipazione attiva

Attività

Ob. 1.1 Migliorare il tessuto sociale della zona collinare

- 1.1.1 Attività ludico-sportive, socio-educative e di assistenza a carattere informativo per bambini, adolescenti e famiglie (circa 250 beneficiari)
- 1.1.2 Realizzazione di almeno 8 diverse attività laboratoriali che coinvolgano un numero minimo di 120 bambini e ragazzi
- 1.1.3 Assistenza allo studio per almeno 150 bambini e ragazzi che frequentano la scuola dell'obbligo

Ob. 1.2 Stimolare la partecipazione attiva

- 1.2.1 Corso di alfabetizzazione informatica per 15 adulti
- 1.2.2 Corso di auto-imprenditorialità per 15 adulti
- 1.2.3 Piano di comunicazione e spettacoli pubblici

<p style="text-align: center;">Obiettivo specifico 1.1 Migliorare il tessuto sociale della zona collinare</p>

Al fine di migliorare il tessuto sociale della zona collinare verranno attivate sinergie tra l'amministrazione comunale, l'Istituto comprensivo ubicato in prossimità della tendostruttura e altri *stakeholders* qualificati che operano nel contesto territoriale per attivare percorsi inclusivi di aggregazione positiva volti a promuovere lo sviluppo del quartiere.

1.1.1 Attività ludico-sportivo, socio-educative e di assistenza a carattere informativo

L'obiettivo è definire percorsi di inclusione sociale e partecipazione giovanile tramite il valore dello sport per favorire il benessere soggettivo e costruire relazioni sociali.

OBIETTIVI

Promuovere lo sport come strumento di aggregazione per perseguire finalità sociali anche grazie alla partecipazione attiva dell'oratorio e delle Associazioni che operano nel contesto territoriale.

Tra i principali obiettivi sono da annoverare la:

- promozione di attività ludiche per bambini e ragazzi da realizzare nel parco giochi accessibile e nella tendostruttura;
- promozione di corsi per incentivare l'attività sportiva di adulti e ragazzi;
- promozione di tornei e gare compatibili con la specificità della tendostruttura;
- promozione di incontri per giovanissimi, adolescenti e giovani ed incontri educativi per adulti e famiglie;
- organizzazione di cine-forum per bambini, ragazzi ed adulti;
- punto di ascolto dei bisogni, sportello orientamento per offrire informazione e supporto per l'accesso ai servizi sociali ed educativi per favorire l'inclusione delle persone più vulnerabili. Lo sportello erogherà informazioni sui servizi attivi sul territorio e anche sull'orientamento al lavoro. L'obiettivo è favorire la partecipazione attiva potenziando la rete delle relazioni e lo sviluppo di interessi.

DESTINATARI

250 Partecipanti

1.1.2 Realizzazione di almeno 8 diverse attività laboratoriali

OBIETTIVI

- Realizzazione di attività manuali per bambini e ragazzi
- Organizzazione di laboratori artistico-espressivi
- Realizzazione di attività educative e teatrali

DESTINATARI

120 partecipanti bambini e ragazzi

1.1.3 Assistenza allo studio per bambini e ragazzi che frequentano la scuola dell'obbligo

L'obiettivo è fornire assistenza allo studio per bambini e ragazzi che frequentano la scuola dell'obbligo per il recupero degli apprendimenti e della motivazione allo studio di bambini e adolescenti in situazioni di povertà educativa o a rischio di dispersione scolastica che non possono essere seguiti nel percorso scolastico.

DESTINATARI

150 partecipanti bambini e ragazzi

Obiettivo specifico 1.2 Stimolare la partecipazione attiva

Al fine di stimolare la partecipazione attiva con la promozione di attività culturali, formative e di comunicazione verranno attivate sinergie con gli attori presenti sul territorio anche mediante l'interazione dei cittadini promuovendo azioni volte a soddisfare i bisogni sociali.

1.2.1 Corso di Alfabetizzazione informatica

DURATA 15 ore

Le competenze digitali sono ritenute essenziali per la realizzazione e lo sviluppo personale, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione e sono state inserite tra le otto competenze chiave nella Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 2006. Le competenze digitali sono fondamentali per realizzare la cittadinanza digitale, per garantire l'inclusione digitale e sono ormai necessarie per far parte di una società sempre più digitalizzata. L'obiettivo del percorso formativo è ridurre il *digital divide* e fornire una alfabetizzazione informatica agli adulti con ristretti approfondimenti teorici e con un taglio molto pratico per favorire l'accesso ai servizi della pubblica amministrazione. Oltre a fornire nozioni sull'utilizzo delle applicazioni, siti web e tecnologie di pubblica utilità il corso prevede un modulo specifico sull'utilizzo dell'identità digitale SPID al fine di far conoscere gli usi dello SPID ai cittadini maggiorenni con un particolare approfondimento delle applicazioni pratiche su siti istituzionali (ASL, INPS, Agenzia delle Entrate, PagoPA, etc.). Verrà fornito supporto per il rilascio delle credenziali SPID e nozioni pratiche sulla gestione dell'identità digitale.

OBIETTIVI

- Acquisire conoscenze sulle componenti hardware e software del PC
- Acquisire conoscenze sui principi di funzionamento di Internet e dei suoi servizi ed essere in grado di navigare sul web e utilizzare la posta elettronica
- Acquisire conoscenze sugli strumenti di comunicazione online (Chat, Skype) e sul funzionamento dei Social Network (Facebook, Twitter, Instagram, etc.)
- Essere in grado di comunicare *on-line* con la Pubblica Amministrazione (INPS, Agenzia delle Entrate, Comuni) anche mediante l'identità digitale SPID
- Saper condividere documenti *on-line*
- Acquisire competenze digitali di base per favorire la partecipazione attiva dei cittadini ed accrescere lo sviluppo sociale dell'area territoriale individuata

- **MODALITA' DI SVOLGIMENTO**

Il corso si svolgerà in presenza

DESTINATARI

15 partecipanti (principalmente donne e uomini disoccupati e inoccupati)

1.2.2 Corso di educazione all'imprenditorialità

Il percorso formativo si propone di attivare un accompagnamento verso l'autoimpiego e l'autoimprenditorialità. I destinatari vengono guidati alla definizione dell'idea ed alla redazione del Business Plan.

DURATA 15 ore

OBIETTIVI

- Fornire supporto per lo sviluppo di nuove idee imprenditoriali e per l'avvio e l'accompagnamento alle *start-up*.
- Stimolare la capacità imprenditoriale delle persone per favorire l'inserimento lavorativo

Programma Didattico

- Strategie di redazione di Business Plan
- Analisi di mercato e concorrenza
- Disamina fonti di finanziamento

MODALITA' DI SVOLGIMENTO

Il corso si svolgerà in presenza

DESTINATARI

15 partecipanti

1.2.3 Piano di comunicazione

Il piano di comunicazione avrà la finalità di promuovere la cultura della relazione e del servizio per il benessere delle persone e il soddisfacimento dei bisogni sociali. Gli obiettivi prioritari sono da annoverare nell'azione di promozione del progetto pubblicizzando le attività da porre in essere e stimolando adesioni al progetto. La comunicazione sarà veicolata con *mailing-list*, sportelli, eventi, pubblicità su siti internet e canali *social*.

OBIETTIVI

- promozione di serate ed altre iniziative sociali per adulti e famiglie;
- promozione di attività culturali e spettacoli pubblici musicali e teatrali;
- promozione di incontri per giovanissimi, adolescenti e giovani ed incontri educativi per adulti e famiglie.

DESTINATARI

80 bambini e ragazzi

1500 spettatori

QUADRO ECONOMICO

Categorie	Voci di costo	Importi in Euro
Affidamenti	Corsi di alfabetizzazione informatica ed educazione all'imprenditorialità	35.000,00 €
Affidamenti	Attività educative, ludico-sportive, di assistenza e a carattere informativo	50.000,00 €
Forniture Arredi e attrezzature	Palco modulare per eventi e spettacoli ed attrezzature tecniche (impianto audio, casse, microfoni luci, e video)	48.000,00
	Progettazione parco giochi tematico con l'installazione di tappeti antiurto e giostrine per bambini	77.000,00 €
	Panchine <i>smart</i> per parco giochi	15.000,00 €
	Arredi sportivi per palestra	10.000,00 €
	Iva 22% (su Arredi) e attrezzature)	33.000,00 €
COSTO TOTALE DELL'INTERVENTO		268.000,00 €

Nota Forniture Arredi e Attrezzature

Le voci di costo comprese nella categoria "Forniture arredi e attrezzature" prevedono la progettazione, l'acquisto e la posa in opera di un tappeto antiurto sul quale verranno installate giostrine per bambini e panchine smart. Inoltre, al fine di realizzare eventi e spettacoli nell'area antistante l'istituzione scolastica, sarà effettuato l'acquisto di un palco modulare e di attrezzature tecniche (impianto audio, casse, microfoni, luci, video, etc.).

TERMINE ATTIVITA'

31 Ottobre 2024