



## SINTESI PROGETTUALE EE-NET GAME (Educational Enterprise Network Game) "Equal II" Fase"

Misura 1.1 – Creare le condizioni per l'inserimento lavorativo dei soggetti più deboli sul mercato

Sperimentazione di percorsi integrati e personalizzati di occupabilità  
per le categorie maggiormente discriminate



Regione Puglia

PROGETTO EQUAL  
EE-NET GAME  
(IT-G2-PUG-096)

Via N. Piccini 24  
70122 – Bari

Tel +39.080.5228076  
Fax +39.0805727839  
www.unisco.it  
equal@unisco.it

### Il progetto

Essere soggetti primari ed attivi per la riqualificazione del proprio quotidiano ambiente di vita diventa fondamentale per contribuire al miglioramento/trasformazione del contesto nel quale si cresce e si opera. La città non si esaurisce nelle sue caratteristiche esteriori: essa, infatti, oltre ad essere un luogo fisico, è una rete di relazioni; tuttavia la città presenta delle aree urbane degradate. Questo è ancora più vero nelle aree periferiche e, spesso nei centri storici. Questo degrado ha due connotazioni: una prettamente urbanistica ed una sociale. Pur non volendo sminuire l'importanza della prima il progetto si concentra sulla seconda. Tali aree vedono la "crescita" dei suoi abitanti in contesti di bassa scolarizzazione, dove "la strada" spesso è l'unica maestra di vita. Ciò che è più grave è che in questi contesti si perde il senso del confronto reputando "normali" situazioni di degenerazione sociale o, peggio, rassegnandosi a condurre una vita ai margini della società civile. In tali contesti parole quali "società dell'informazione, globalizzazione, valorizzazione delle risorse locali, competenze trasversali, self marketing, autoimprenditorialità" sono concetti sconosciuti o reputati non idonei al contesto in cui si vive. Tuttavia, anche in questi contesti di degrado ambientale e sociale, esiste una forza, un'energia, capace di poter attuare, nel tempo, delle concrete trasformazioni: la creatività e l'inventiva dei giovani. Questi, non ancora del tutto cristallizzati in comportamenti di rassegnazione e/o devianza, infatti, possono, in un percorso che consenta loro di conoscere e sperimentare le tematiche/problematiche tipiche del mondo del lavoro (lavorare in gruppo, mettersi in discussione, fare self marketing, investire, etc.), accompagnati in questo percorso da chi ha deciso di investire sul proprio territorio, scoprire nuovi percorsi di valorizzazione del proprio ambiente di vita quotidiano, diventando animatori del proprio "quartiere" e, in un'ottica di "learning by doing", scoprire i percorsi per accrescere le proprie competenze, per accrescere le proprie potenzialità.

Il progetto prevede la costituzione di "animation point": gruppi di lavoro costituiti dai giovani delle aree degradate (vedi destinatari finali) che affiancati da un "tutor" in orari extrascolastici (per quelli che sono ancora nella fascia dell'obbligo formativo) dovranno realizzare un progetto di animazione culturale/sociale/sportiva del proprio quartiere. A seconda della linea d'azione scelta (**cultura, sociale, sport**) il gruppo sperimenterà al suo interno le diverse figure che sono necessarie per portare avanti il proprio progetto. Per esempio se decideranno di





Unione europea  
Fondo sociale europeo



MINISTERO DEL LAVORO  
E DELLE POLITICHE SOCIALI  
Direzione Generale per le Politiche  
per l'Orientamento e la Formazione



INIZIATIVA  
CONSUMATORIA



Regione Puglia

PROGETTO EQUAL  
EE-NET GAME  
(IT-G2-PUG-096)

Via N.Piccinni 24  
70122 – Bari

Tel +39.080.5228076  
Fax +39.0805727839  
www.unisco.it  
equal@unisco.it

## Gli obiettivi

organizzare “l’olimpiade del quartiere”, in un’ottica di divisione dei compiti e dei ruoli, ci sarà il responsabile comunicazione, il responsabile approvvigionamenti, il responsabile del found raising, etc.

Il **tutor** sarà un giovane di età compresa tra i 26 e i 38 anni che abbia maturato esperienze di “contatto” con ragazzi difficili o che dimostri una spiccata propensione e motivazione rispetto alla linea d’azione, con una marcata voglia di trasferire le proprie competenze appena acquisite e di contribuire alla crescita del gruppo che gli verrà affidato

Strategica, per la riuscita dei progetti degli animation point, la funzione della Partnership di Sviluppo e della rete di realtà pubbliche e private che aderiranno all’iniziativa lungo l’iniziativa.

I partner della PS sono organizzazioni, pubbliche e private, impegnate nello Sviluppo Locale che si impegnano in una funzione di collegamento e di indirizzo tra gli animation point e le realtà già presenti sul territorio. Inoltre, attraverso dei momenti di affiancamento, si prevede un’osmosi tra le linee di azione degli animation point e la PS, un incontro tra due diversi mondi che apprenderanno gli uni dagli altri: gli animation point faranno tesoro dei suggerimenti consigli della PS mentre quest’ultima, in un’ottica di rete potrà decidere di attivare nuove forme di azione per approfondire/trasferire/ampliare i progetti presentati e attivati dagli animation point

I ragazzi coinvolti svilupperanno nuove attitudini, quali la leadership, la sensibilità verso la qualità, l’ambiente, la legalità, la capacità di elaborare progetti, di esercitare il controllo finanziario, di assumersi delle responsabilità e di lavorare in gruppo, in una parola la capacità di apprendere ad apprendere

Le famiglie dei ragazzi coinvolti, in un’ottica di trasversalità, verranno coinvolte nel processo di apprendimento dei figli apprendendo loro stesse e scoprendo nuove possibilità legate alle tipologie dell’apprendimento e al modus vivendi.

L’energia giovane fungerà da animazione dei quartieri a rischio e da contrasto alle forme di devianza imperante

Verranno creati i presupposti per un reale accesso al mondo del lavoro che richiede competenze, flessibilità, capacità comportamentali, esperienze pratiche.

Gli animation point diventeranno, grazie anche al supporto della PS, punti di riferimento per la replicabilità di azioni di animazione territoriale

Comprendere sin da giovani come si gestisce un “sistema complesso”, favorendo l’apprendimento di tecniche e nozioni particolari volte alla sua conduzione; stimolare la creatività e l’inventiva in ognuno, rendendo al tempo stesso ciascuno cosciente delle proprie possibilità e capacità, aprendogli insomma gli occhi sul proprio valore; sottolineare l’importanza del rispetto dei singoli ruoli e costantemente l’importanza della professionalità, ovvero della scelta sempre meditata e consapevole, mai superficiale; tutto ciò riassume una gran parte delle qualità tecniche e morali che concorrono a fare di una persona non solo un professionista





Unione europea  
Fondo sociale europeo



MINISTERO DEL LAVORO  
E DELLE POLITICHE SOCIALI  
Direzione Generale per le Politiche  
per l'Orientamento e la Formazione



Istituto Nazionale  
Consumatori



Regione Puglia

PROGETTO EQUAL  
EE-NET GAME  
(IT-G2-PUG-096)

Via N.Piccinni 24  
70122 – Bari

Tel +39.080.5228076  
Fax +39.0805727839  
www.unisco.it  
equal@unisco.it



	<p>stimabile, brillante ed efficiente, ma prima ancora un buon cittadino.</p> <p>Trasferire modus vivendi (pensiero laterale, creatività, autoimprenditorialità, propositività) funzionali all'intero sistema "quartiere"</p>
<p><b>Strategie d'intervento</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Campagna comunicazionale (affidata ad un'agenzia di comunicazione) che in un'ottica di marketing "venda" il bisogno di partecipazione al progetto su giornali, emittenti e radio locali.</li><li>➤ Attivazione dei network dei singoli partner della PS per la promozione diffusione, sin dai primi istanti del progetto e per tutto il progetto, delle azioni degli animation point</li><li>➤ Creazione di momenti particolari per lo sviluppo delle competenze, capacità e potenzialità dei partecipanti agli animation point (momenti formativi su: dizione, public speaking, informatica, economia, comunicazione interpersonale, marketing, etc.)</li><li>➤ Visite guidate a realtà che operano nello stesso settore (cultura/sociale/sport) degli animation point ma in contesti non degradati</li><li>➤ Creazione di eventi "sui generis" in itinere per la promozione delle attività degli animation point</li><li>➤ Realizzazione dei "progetto" degli animation point</li><li>➤ Creazione di un network degli animation point attraverso la creazione di un portale funzionale allo scambio di esperienze, reti, contatti</li><li>➤ Meeting periodici per l'incontro dei partecipanti agli animation point (funzionali allo sviluppo di un senso di appartenenza a un network)</li><li>➤ Evento finale per aggiudicare il premio "Miglior Animation Point" (uno per area) con l'attribuzione di borse di studio per la partecipazione a advance corse nel settore nel quale ha operato l'animation point premiato</li><li>➤ Accompagnamento alla creazione di nuove realtà lavorative costituite dagli operatori degli animation point</li><li>➤ Diffusione dei risultati</li><li>➤ Ricerca di fonti di finanziamento (pubbliche o private) e promozione per la realizzazione in pianta stabile dei tre migliori animation point (uno per area)</li></ul>
<p><b>I destinatari finali</b></p>	<p>Giovani con età compresa tra i 16 e i 24 anni che popolano i quartieri a rischio, che in gruppi di 10/15 sperimenteranno, in una situazione di "vita reale", le relazioni profonde che legano l'impegno riversato in una gestione sana e produttiva di "un'impresa". Attraverso questo "strumento" sarà richiesto ad ognuno dei componenti degli "animation point" di mettere per intero a frutto il proprio bagaglio di conoscenze, la propria capacità di analisi critica e di sintesi, talvolta il coraggio nell'assumersi la responsabilità di una decisione. Impareranno a stare insieme agli altri, rendendoli partecipi di una intuizione o di un dubbio,</p>



Regione Puglia

PROGETTO EQUAL  
EE-NET GAME  
(IT-G2-PUG-096)

Via N.Piccinni 24  
70122 – Bari

Tel +39.080.5228076  
Fax +39.0805727839  
www.unisco.it  
equal@unisco.it

	<p>fornendo ciascuno il proprio apporto perché tutti insieme, e con questi il loro progetto di animazione, si vada avanti. Anche per questo, ritagliare il proprio spazio/ruolo nell'ambito di un "animation point" si rivelerà per tutti una straordinaria palestra di vita; qualunque risultato finale sarà conseguito, qualsiasi strada sceglieranno poi nel futuro comprenderanno i meccanismi di funzionamento del mondo del lavoro e i metodi attraverso i quali essa genera reddito; coglieranno l'importanza dell'assunzione di responsabilità da parte di ciascuno e, allo stesso tempo, comprenderanno quale arricchimento umano e quali vantaggi derivano dal lavorare insieme agli altri, tutto ciò è un "guadagno" che resterà loro per sempre, nella società, nella famiglia, nel lavoro.</p>
<p><b>Partnership di Sviluppo</b></p>	<p>UNISCO: ente capofila promotore del progetto DIPARTIMENTO DI SCIENZE PEDAGOGICHE E DIDATTICHE: raccolta ed elaborazione dati richiesti LEGACOOP PUGLIA: coordinamento attività transnazionali UNIONCONSULTING: autovalutazione</p>
<p><b>Partnership Transnazionale</b></p>	<p>Hungary - IT Mentor-Az Informatikai szektor, mint munkaadó (HU-27) Italy - Lavor.....ando percorsi di integrazione (IT-IT-G2-CAL-098) Slovakia - OZ DUVIA (SK-94) UK-Irlanda del Nord - Beyond caring (UKni-18)</p> <p>Tutte le PS coinvolte desiderano affrontare la sfida di trovare modi innovativi per supportare i gruppi bersaglio.</p> <p>Gli obiettivi comuni sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Condividere informazioni ed esperienze;</li> <li>- Sviluppare e approfondire le conoscenze;</li> <li>- Identificare le azioni adottate nei paesi dei partner per prevenire l'emarginazione;</li> <li>- Conoscere le politiche relative all'integrazione sociale e lavorative di soggetti privilegiati;</li> <li>- Scambiare metodologie di formazione, strutture ed approcci;</li> <li>- Scambiare esperienze sullo sviluppo della formazione sociale, motivazionale, dell'autostima e della costruzione del sè ;</li> <li>- Scambiare esperienze sullo sviluppo della formazione professionale;</li> <li>- Testare gli approcci e scambiare esperienze di reintegrazione dei nostri gruppi bersaglio nel mercato del lavoro;</li> <li>- Sviluppare e testare soluzioni intermedie per la reintegrazione;</li> <li>- Condividere il know-how infragenerazionale;</li> <li>- Scambiare "diverse modalità di pensiero";</li> <li>- Espandere i nostri punti di vista;</li> <li>- Identificare correzioni alle politiche del lavoro e alle pratiche che promuovono l'integrazione del gruppo bersaglio nell'ambiente occupazionale</li> </ul>

