

PROPOSTA DI PROGETTO DI IMPIEGO DEI VOLONTARI SCR

CODICE PROPOSTA: 6E000E97

ENTE: Cellamare

Sede del progetto	
Nome	GameLab - Laboratorio Cyber Urbano
Tipo	Luoghi comuni
Indirizzo	Largo Castello, 1 - Cellamare (BA)

Caratteristiche del progetto di impiego dei volontari	
Titolo Progetto Impiego SCR	Con..nE(E)t..te.re
Numero volontari richiesti nel nodo	2
Settore di intervento	Animazione territoriale

Contesto	
Contesto	Il Nodo Galattica Cellamare ha affrontato una tematica e problematica importante per la comunità giovanile, svolgendo dapprima un'analisi del fabbisogno del territorio, il quale ha rilevato il seguente aspetto: gli spazi pubblici per l'aggregazione giovanile sono limitati e, al di fuori di spazi sociali nati negli ultimi cinque anni, come il Game Lab - Laboratorio Cyber Urbano e la Biblioteca Comunale, le alternative si riducono a luoghi destinati al consumo, come bar, tabaccherie e centri scommesse. Nella fattispecie, il Game Lab - Laboratorio Cyber Urbano, è uno spazio della rete di Luoghi Comuni e ospita il Nodo Galattica Cellamare, gestito dall'associazione di promozione sociale Giocatori Senza Frontiere (GSF), con cui il Comune di Cellamare (Comune) co-progetta e coopera per creare attività di animazione sociale nel territorio: Il Comune e GSF cooperano e co-progettano da quasi dieci anni per la realizzazione di attività volte al contrasto della dispersione scolastica. GSF ha creato progetti di riqualificazione del territorio per orientare alla consapevolezza dell'uso di strumenti digitali e favorire orientamento al lavoro e all'impresa giovanile verso adolescenti e studenti diplomati, universitari e neo-laureati. Alcuni di questi progetti sono il progetto di riqualificazione dello spazio GameLab con Luoghi Comuni, il progetto "InDipendenza Digitale" con il dipartimento welfare della Regione Puglia, e i progetti dei centri estivi dedicati al contrasto alla dispersione scolastica nel corso delle co-progettazioni svolte insieme al Comune di Cellamare. Durante questi anni di esercizio di studio e animazione territoriale, si è svolta l'analisi del fabbisogno delle comunità giovanili, educanti e adulte del territorio. L'espressione di questo studio ha portato alla luce dinamiche che vedono i giovani a ritrovarsi in contesti che, oltre a non favorire la socializzazione, possono risultare problematici, come nel caso delle cabine 24h.

spesso associate a fenomeni di degrado, oppure evidente disagio legato ad abbandoni emotivi associati all'assenza di rapporti solidi con le figure genitoriali. Le piazze, pur essendo punti di riferimento per la comunità, non offrono strutture adeguate per attività continuative, penalizzando le opportunità di aggregazione alternativa e non adibita al solo consumo, favorendo i disagi rilevati. La questione si è riscontrata anche nelle città vicine, dove la richiesta di spazi pubblici accessibili si scontra con normative che tendono a limitarne l'uso, come accade nel dibattito sulla movida barese, la quale vede protagonista proprio il target 18-35 anni, subito preso in considerazione dal Nodo Galattica Cellamare come elemento su cui basare le proprie azioni di intervento. Per i futuri Volontari è quindi importante poter evincere che ci sono diversi cluster giovanili in target: si è compreso necessario dividere in due fasce, 18-26 e 27-35 anni, dato che hanno punti in comune rispetto all'esigenza di avere spazi di aggregazione libera, ma con esigenze differenti. Motivo per cui un confronto attivo tra istituzioni e volontari del Servizio Civile Regionale potrebbe portare alla creazione di soluzioni concrete, trasformando il problema in un'opportunità di sviluppo per il territorio. Il Nodo Galattica Cellamare, finora, ha proposto soluzioni riguardanti soprattutto l'uso degli spazi del Game Lab, e gli spazi storici come il Castello di Cellamare. In particolar modo, la comunità giovanile del GameLab e di GSF, ad oggi frequentata maggiormente da giovani tra i 27 e 35 anni, intercettati tramite attività pregresse dell'associazione, e progettazioni come Luoghi Comuni, ha cercato soluzioni per favorire l'ingresso di giovani di un cluster tra i 18 e i 26 anni, attraverso proposte di animazione territoriale, avendo come protagonista il Centro Storico di Cellamare e gli spazi del Castello. Le proposte che si sono effettuate tramite Luoghi Comuni, il Nodo Galattica Cellamare, e altre progettazioni, hanno visto soprattutto un focus all'aggregazione sociale per intrattenersi, condividere aspetti di vita e accrescere le proprie competenze trasversali, che hanno visto i giovani frequentanti il nodo condividere anche i propri disagi rispetto agli ambienti familiari e lavorativi, connotando punti in comune che spesso creano incertezze (es: bias cognitivi dovuti alla confusione delle figure lavorative superiori con dinamiche genitore-figlio). Non sempre la risposta del target più critico è stata pronta, nonostante ciò, attraverso attività di svago e il gioco, è emersa un'esigenza da parte dei molti giovani avvicinarsi allo spazio e al Nodo Galattica Cellamare, soprattutto per via della sua natura, per capire come esprimere il loro bisogno di condivisione e crescita. Nello specifico, si è stati intercettati da docenti di UNIBA del Dipartimento di Informatica dell'Università degli Studi di Bari, dal quale sono partiti dei laboratori dal basso, con giovani studenti che hanno partecipato all'attività dalla quale è nata l'idea di creare un'occasione per poter entrare in contatto con persone che lavorano in un campo specifico del mondo del gioco, ossia l'industria dell'intrattenimento digitale. Con l'evento "GameFest", dedicato alla promozione di professionalità e progetti per l'intrattenimento digitale, nella fattispecie videogiochi, e al networking, contatto tra giovani accademici e professionisti con aziende del settore (cinema, musica, tv e gaming). Gli sforzi dell'associazione hanno visto un risultato importante per un piccolo paesino sotto i sei mila abitanti, avvicinando oltre 800 giovani da tutta la Regione Puglia, in due edizioni del festival dedicato all'intrattenimento digitale. Questo segnale è una forza da non sottovalutare nell'ambito



dell'animazione territoriale, una nicchia che è pronta a farsi più forte grazie al fioccare ed emergere di molti corsi dedicati alla produzione cinematografica e videoludica, come il più recente dell'Istituto Professionale "L. Santarella - S. De Lilla", in collaborazione con l'ITS Apulia Digital per la realizzazione di un corso dedicato al Cinema e Gaming di 4 + 2 anni, e il corso universitario del Politecnico di Bari "Ingegneria della Creatività Digitale". Il Nodo Galattica Cellamare ha rilevato che la creatività ha bisogno di essere foraggiata da cultura, stimoli intellettuali e apertura all'espressione dei giovani, per questo, oltre alle proposte già presentate, il programma del nodo ha messo in atto diverse proposte culturali: 1. nel corso della sua apertura ha organizzato un corso d'inglese la cui frequentazione e programma è volto a fornire competenze per l'ottenimento delle certificazioni B2 e C1 (il livello cambia rispetto all'autovalutazione iniziale che viene svolta dai partecipanti), la cui partecipazione è libera e ad oggi svolta ogni martedì e mercoledì, fino a novembre 2025; 2. organizzazione di corsi BLSA (primo soccorso base), per fornire ai giovani una certificazione utile qualora si volesse organizzare un evento pubblico, garantendo competenze e capacità pronte in caso di necessità, ma anche una sicurezza legale a chi volesse adoperarsi per animare il territorio; 3. Il caffè letterario, con un appuntamento mensile, non solo per condividere la passione della lettura e per i libri, ma per avere un momento di riflessione tra giovani e persone di diverse età, con attività di animazione e orientamento grazie all'ausilio di giochi il cui obiettivo è far emergere le necessità personali dei partecipanti; 4. le sessioni di giochi di ruolo, ogni due settimane, con tavoli da gioco disponibili per gruppi che hanno bisogno di uno spazio dove potersi riunire, per creare storie condotte da un direttore di gioco (Dungeon Master, Game Director), che guida i gruppi di giocatori attraverso un percorso ludico che può avere momenti di mutuo ascolto, autonarrazione e rivelazione del sé. 5. Un corso di modellazione 3D, per giovani che vogliono esplorare gli strumenti tecnologici utili a imparare un mestiere "artigianale" e digitale, che è richiesto e desiderato nel mercato del lavoro, e che allo stesso tempo favorisce una crescita delle proprie competenze tecniche e trasversali grazie a un metodo di formazione non formale con la presenza di un docente esperto e un tutor didattico. Le attività del Nodo di Galattica per favorire una crescita a un ammortamento sociale al contesto sono molteplici, e il contesto risponde a seconda delle passioni e degli obiettivi dei singoli, non sempre totalmente compatibili con l'offerta espressa, ma che comunque restituisce alla comunità e ad una parte dei suoi membri una possibilità di crescita che può ripercuotersi sul territorio grazie a una catena virtuosa di condivisione e confronto. La missione dei Volontari, sulla base di questo contesto, è cercare soluzioni alternative, sulla base dello studio del fabbisogno di giovani di età compresa tra i 18 e i 26 anni, attraverso azioni e misure che possano essere di coinvolgimento e partecipazione alla cittadinanza attiva nel comune di Cellamare.

Obiettivi	
Obiettivo generale	Creare una comunità giovanile, coinvolgendo, con un approccio di crescita tra pari, anche i giovani meno attivi e favorire lo sviluppo di una comunità inclusiva
Obiettivo specifico	Gli obiettivi del progetto sono di natura sociale, inclusiva e professionalizzante: 1. Sociale: l'impiego dei Volontari all'interno del Servizio Civile Regionale è quello di formarsi come individui di essere in grado e in autonomia, di offrire e organizzare servizi per la comunità giovanile del territorio (es: eventi di animazione territoriale, creazione di contenuti informativi, divulgativi e di intrattenimento, etc...), per restituire ai giovani uno spazio e attività volte alla socializzazione alla cura del benessere personale in compagnia di altre persone, riscoprendo la propria individualità nella collettività 2. Inclusiva: costruire un ambiente sano grazie alla diffusione e condivisione di cultura e dinamiche sociali che possano permettere ai giovani, soprattutto quelli più a rischio per via di emarginazioni e discriminazioni sociali, di poter trovare uno spazio aperto e sicuro dove condividere le loro problematiche senza il giudizio e lo sguardo giudicante altrui, allo stesso modo facilitare il proprio percorso all'autocoscienza e autonarrazione del sé, con l'ausilio di esperti messi a disposizione del Nodo Galattica. 3. Professionalizzante: attraverso un'attenta analisi del fabbisogno e una restituzione di attività accessibili ad altri giovani sul territorio, il processo di attivazione è volto a far emergere soft skills relazionali, gestionali e organizzative (soft skills), permettere di accrescere e imparare competenze tecniche specifiche (hard skills) volte all'immissione del mondo del lavoro. La volontà dell'organizzazione gestore del Nodo Galattica è quella di fornire strumenti necessari al self-empowerment (auto-consapevolezza e auto-realizzazione), con l'obiettivo di orientare altri giovani al lavoro e alle opportunità di impresa giovanile.

Attività	
Attività previste per tutti i volontari SCR	Il Volontario del Servizio Civile Regionale (SCR) avrà un'opportunità di crescita personale e professionale grazie alla possibilità di imparare ad usare e a gestire uno spazio in cui vi è un alto valore tecnologico come il GameLab – Laboratorio Cyber Urbano. Il Volontario avrà anche a disposizione confronto professionale e orientativo con gli associati di GSF e i frequentanti del Nodo Galattica Cellamare. Il Volontario avrà spazio per poter dare concretezza alla propria fantasia e ai propri obiettivi di crescita personale e professionale, rivolgendosi ad altri giovani per: - organizzare eventi per l'animazione territoriale e progettare attività rivolte ad altri giovani per

	promuovere formazione e orientamento rispetto a tematiche anche al di fuori del contesto e della vocazione del Nodo; - intercettare fabbisogni dei giovani, anche a rischio di devianze sociali, o che si ritiene meno attivi nella vita cittadina; Il Volontario del SCR nello specifico può organizzare le seguenti attività: - Info point al di fuori del Nodo Galattica (piazze, giardini, spazi pubblici); - Eventi culturali, musicali o di intrattenimento (es: concerti, cineforum, etc...); - Eventi formativi con esperti e professionisti (es: forum sulla salute e sul benessere mentale, formazione imprenditoriale, workshop di artigianato etc...); - Intercettare giovani nelle scuole (es: andare nelle scuole e chiedere di organizzare incontri con docenti e studenti su tematiche a scelta del Volontario) - Studi e mappatura delle organizzazioni giovanili, istituzioni e scuole del territorio (aree interne, Europa, etc...), in ambiti sociali, sportivi, etc...; Il Game Lab per il SCR e il Volontario: il ruolo nell'animazione territoriale Il Game Lab è un posto dove è condensata strumentazione tecnica e digitale il cui scopo è di essere utilizzati per ideare e organizzare animazione territoriale, progettando attività ed eventi che siano rivolti ad altri giovani, all'esterno di esso. Nel GameLab sarà possibile organizzare attività, con la priorità di svolgere attività in altri spazi e luoghi del territorio. Quali sono gli strumenti utilizzabili nel Game Lab? Il Volontario avrà come base organizzativa le tre stanze messe a disposizione nel Game Lab: Creative Room, Game Room e Makers Room. Il Game Lab è un punto di partenza per il Volontario: assieme al tutor di progetto e ai collaboratori di GSF potrà scrivere, progettare le sue proposte di attività di animazione territoriale, organizzandole per soddisfare il fabbisogno del territorio. Gli strumenti a disposizione sono: La Creative Room: un'aula studio organizzata per permettere al Volontario di usare strumenti di didattica non formale che servono per imparare a progettare e capire quale percorso costruire per i propri progetti e obiettivi: fogli di carta, pennarelli, penne e post-it sono gli strumenti da cui potranno iniziare per costruire le attività di animazione territoriale. La Game Room: un laboratorio dedicato alla didattica digitale, con strumenti di ultima generazione, come PC workstation progettati e assemblati per garantire massima libertà nel costruire materiali digitali: progettazione grafica 2D, modellazione 3D, montaggio video e audio, videomaking e audio-produzione. La Game Room è anche uno spazio dedicato al gioco, dove il Volontario potrà progettare attività volte al gioco di ruolo, al gioco da tavola e ai videogiochi di gruppo, oltre che alla visione e condivisione di contenuti multimediali, da proporre al di fuori del Nodo, dove riterrà più opportuno, per coinvolgere altri giovani e animare il territorio. La Makers Room: uno studio di registrazione audio e video, con stampanti 3D e una workstation per gestire e creare contenuti da poter pubblicare sulle piattaforme di distribuzione online dei social media (Facebook, Instagram, etc...), siti web (personali, you tube, etc...), e materiali da usare al di fuori del Nodo nelle attività da loro organizzate. Dove deve svolgere le attività il Volontario? Tassativo non confondere il GameLab come luogo esclusivo di realizzazione delle attività: il Volontario deve orientarsi agli elementi esterni
--	---

	del Nodo Galattica per coinvolgere i giovani e animare il territorio. Chi sono i professionisti a disposizione del SCR e dei Volontari? Oltre all'OLP, Bovio Gianluca, il Volontario potrà confrontarsi e formarsi, nello specifico, sul mondo del lavoro, del libero professionismo, del fare impresa e startup, grazie alla presenza dei soci dell'associazione Giocatori Senza Frontiere (GSF), che gestiscono lo spazio; grazie alla rete di professionisti e collaboratori associati di GSF, e i partener associativi, è possibile entrare in contatto con professionalità provenienti da più campi d'interesse del mondo del lavoro, come: psicologi, tecnici informatici e sistemisti, modellatori e animatori 3D, marketers, docenti scolastici e universitari, programmatori, sceneggiatori, registi, produttori musicali, artisti, game designer, etc..
--	--

Formazione	
Formazione generale	Durata: 30 ore Obiettivi: trasmettere ai volontari SCR il contesto e il senso del servizio civile; creare il gruppo di lavoro; fornire loro gli strumenti per una partecipazione attiva e consapevole al progetto di impiego; fargli comprendere le dinamiche delle interazioni sociali e gli spazi che il volontario può avere nella crescita del benessere della comunità e delle reti di coesione sociale. Modalità: interattiva ed esperienziale Il percorso di apprendimento riguarderà i seguenti argomenti: 1. Valori e identità del servizio civile 2. Cittadinanza Attiva 3. Il giovane nel sistema del servizio civile A fine percorso formativo, al volontario sarà rilasciato un attestato sulla formazione svolta in relazione alle tre macro aree su indicate
Formazione specifica	Durata: 50 ore Obiettivi: trasferire sollecitazioni, strumenti e tecniche affinché i volontari possano svolgere attività per l'animazione territoriale. Modalità: teorica, interattiva e laboratoriale Il percorso prevede anche un modulo base per la formazione sulla sicurezza dei lavoratori ai sensi del d.lgs. 81/2008. A fine percorso formativo, al volontario sarà rilasciato un attestato sulla Formazione svolta

Opportunità	
Opportunità per i volontari SCR	Il Volontario del Servizio Civile Regionale (SCR) avrà un'opportunità di crescita personale e professionale grazie alla possibilità di imparare ad usare e a gestire uno spazio in cui vi è un alto valore tecnologico: il Game Lab - Laboratorio Cyber Urbano, che oggi rappresenta il Nodo Galattica Cellamare, gestito dall'associazione di promozione sociale Giocatori Senza Frontiere (GSF), con cui il Comune di Cellamare (Comune) co-progetta e coopera per creare attività di animazione sociale nel territorio: Il Comune e GSF cooperano e co-progettano da quasi dieci anni per la realizzazione di attività volte al contrasto della dispersione scolastica, per orientare alla consapevolizzazione dell'uso di strumenti digitali e favorire orientamento al

	lavoro e all'impresa giovanile. Cos'è il Game Lab per il SCR e i Volontari? Il Game Lab è un posto dove è condensata strumentazione tecnica e digitale per la realizzazione di progetti e attività il cui scopo è di essere utilizzati per ideare e organizzare animazione per il territorio, ai fini degli obiettivi del SCR, in cui i Volontari avranno spazio per poter dare concretezza alla propria fantasia e ai propri obiettivi personali.
--	---

Durata e orario del servizio	
Durata complessiva del servizio	12 mesi per un totale di 1145 ore complessive
Orario di svolgimento del servizio	Martedì ore 08:00/13:00 Giovedì ore 16:00/21:00 Venerdì ore 8:00/13:00 18:00/21:00 Sabato ore 08:00/13:00

Eventuali condizioni ed obblighi previsti per i volontari SCR	
Condizioni ed obblighi Generale	Partecipare alla formazione generale, specifica o altre attività eventualmente disposte, durante il servizio, dalla Regione, indipendentemente dalle giornate e dagli orari di servizio previsti dal progetto di impiego in cui il volontario è inserito.
Condizioni ed obblighi a cura dell'Ente	Flessibilità: Gli orari individuati sono indicativi rispetto alle attività e apertura del Nodo Galattica, ma aperti alla possibilità, previo accordo tra i Volontari e gli operatori del nodo, di organizzare le ore durante la settimana e gli orari, in modo tale da poter organizzare eventi garantendo la disponibilità e la presenza dei Volontari quanto degli operatori durante gli stessi. Esempio: se in una settimana durante il fine settimana si svolge un evento organizzato con i Volontari che prevede la presenza di 10 ore al giorno, e per la preparazione dello stesso si è arrivati a un totale di 40 ore settimanali (non è possibile andare oltre durante una settimana), sarà possibile rimodulare la presenza dei Volontari nella settimana successiva in modo tale da evitare affaticamento e impegno oneroso rispetto al monte ore totale, che deve essere svolto non meno dei 12 mesi previsti. Propensione al lavoro di gruppo: il Nodo Galattica è frequentato da altri giovani che collaborano e cooperano per la realizzazione delle attività nel nodo. È dunque utile, oltre che obbligatorio, sapere da parte dei Volontari che vi è un contatto imprescindibile col pubblico e con le persone che non hanno un ruolo di responsabilità rispetto al progetto SCR. Formazione Continua: la propensione alla formazione e allo studio delle discipline che operano attorno all'uso degli spazi e degli strumenti del nodo è obbligatoria oltre che utile ai Volontari per poter comprendere al meglio come usare gli stessi al fine della progettazione, pianificazione, esecuzione, monitoraggio e chiusura delle attività che si svolgeranno durante il SCR.

Criteri di selezione

Criteri di selezione

Oggetto di valutazione sono i titoli (di studio o formativi) e le esperienze pregresse (di lavoro o di volontariato) dichiarati dal candidato con la presentazione della domanda, oltre che la motivazione e l'interesse al Progetto, esaminate nel successivo colloquio individuale