



Wannabe wise: Giovani in viaggio - codice progetto 3618-0001-729-2023 DGR n. 729/2023

Giovani in viaggio!
**wannabe
wise**



Cos'è Wannabe Wise?

Il progetto **“Wannabe wise: Giovani in viaggio”** si rivolge a giovani della provincia di Rovigo, per sostenerli nel loro protagonismo, nella ricerca di lavoro o di opportunità di formazione e acquisizione di nuove competenze.

E' finanziato dalla Regione Veneto e promosso da Assistedil con una rete di partner: Csv Padova Rovigo, Il Raggio Verde Cooperativa Sociale, Irecoop Veneto, Peter Pan Group, Porto Alegre Cooperativa Sociale, Radio K, Rugby Rovigo Delta, Unicoop, Zico Cooperativa Sociale.

Chi vogliamo incontrare in questo viaggio?

“Wannabe wise: giovani in viaggio” si rivolge a giovani tra i 16 e 29 anni.

In particolare, vogliamo conoscere i giovani disoccupati e quelli inattivi, quelli che non studiano o che hanno abbandonato la scuola dell'obbligo.

I giovani che hanno voglia di essere ascoltati, di ritrovare la fiducia nelle proprie capacità, di esprimersi nel mondo del lavoro o capire come realizzare i propri sogni e progetti.

Vuoi che ci parliamo?

Stai cercando di capire cosa fare da grande? Vuoi conoscere le proposte di Wannabe Wise?

Scopri il progetto e rimani aggiornato sulle attività: visita www.wannabewise.it, scopri le organizzazioni coinvolte, le attività proposte e come entrare in contatto.





FOGG - Formazione outdoor di gruppo

Outdoor - Dritto in meta!

A cura di Assistedil, Unicoop



2 edizioni



8 ore



10 destinatari

L'intervento è rivolto a giovani disoccupati, studenti universitari e/o inattivi in un'età compresa tra i 16 e i 29 anni.

È prevista un'indennità di frequenza.

Nel mondo professionale, la capacità di lavoro in team è considerata una soft skill fondamentale, soprattutto in contesti in cui il lavoro del team porta benefici all'azienda oppure in mansioni per le quali è richiesta la collaborazione con i colleghi. Saper lavorare in team con persone diverse per formazione e capacità non è sempre semplice, in quanto il risultato finale dipende dall'equilibrio e dall'armonia che il gruppo ha saputo creare. Le competenze da dimostrare per affermare di avere questa skills sono: identificare l'obiettivo per cui il gruppo è stato creato, saper dare il proprio contributo individuale, essere consapevole della interazione fra la propria singola azione e quella di ogni altro componente. Ecco allora il primo motivo per utilizzare il rugby per la formazione dei giovani: è uno sport che obbliga a impegnarsi, proteggere la palla e collaborare per segnare il punto per la propria squadra! Ma usare il rugby per il team work significa molto di più poiché il senso della squadra è legato al senso di responsabilità di ogni singolo componente. Il rugby insegna a valorizzare i propri punti forti per il bene della squadra e riconoscere i punti di forza dei compagni.

Questa è attività di educazione al team work che verrà svolta coinvolgendo ASD RUGBY ROVIGO. Coinvolgendo docenti ed esperti che, attraverso la comunicazione dei valori dello sport, riuscirà a costruire la metafora atta a sostenere le competenze adatte.

Rilasciato: Attestato dei Risultati di Apprendimento.



VIAA - Visite Aziendali

Dietro le Quinte della Creatività

A cura di Zico, Assistedil



5 edizioni



16 ore



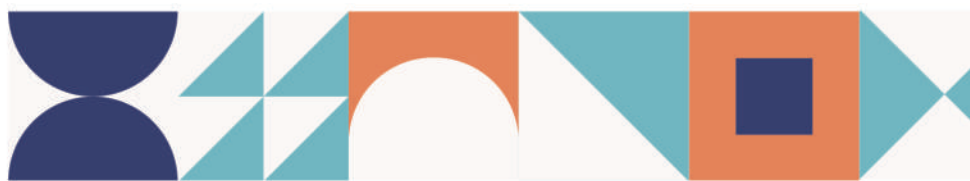
5 destinatari

L'intervento è rivolto a giovani disoccupati, studenti universitari e/o inattivi in un'età compresa tra i 18 e i 29 anni.

È prevista un'indennità di frequenza.

Si descrive di seguito la cornice dell'intervento della visita aziendale che poi andrà modulata in base alle singole specificità aziendali.

Ogni intervento sarà caratterizzato dalla visita aziendale e dalla residenzialità. Le aziende che si intende coinvolgere si trovano sul territorio del Veneto e sono caratterizzate dal lavoro creativo. La scelta di fare conoscere aziende creative è data dal fatto che spesso queste sono spesso al centro dell'innovazione. Visitando tali aziende, i giovani possono essere ispirati da progetti stimolanti, idee innovative e soluzioni creative. Questo può alimentare la loro passione e offrire l'opportunità di scoprire abilità che potrebbero non aver mai considerato prima. Inoltre la visita ad aziende creative può fornire uno stimolo per avviare delle progettualità creative di tipo anche imprenditoriale arricchendo in questo modo il tessuto socioeconomico della provincia di Rovigo che sotto questo fronte presenta delle fragilità rispetto alle altre province della regione Veneto



LFPW - Laboratorio Formativo / Project Work

Urban Regeneration Lab

A cura di Assistedil



1 edizione



32 ore



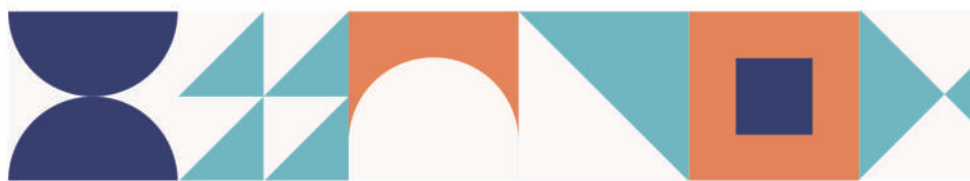
6 destinatari

L'intervento è rivolto a giovani disoccupati, studenti universitari e/o inattivi in un'età compresa tra i 18 e i 29 anni.

È prevista un'indennità di frequenza.

Il laboratorio esperienziale di gruppo si articolerà in 3 sessioni. Gli allievi parteciperanno immergendosi in un contesto d'apprendimento proattivo sviluppato in modo induttivo competenze grazie alla sperimentazione attiva (il "fare"). Il laboratorio è un approccio innovativo di riorganizzazione e modifica degli spazi abitati che tiene conto dei diversi interessi (generali - della collettività - e particolari - di determinati soggetti o gruppi sociali) e delle varie opportunità che tali spazi possono offrire: in poche parole, si tratta di "reinventare" determinate aree urbane per migliorare la qualità della vita, ripensare le funzioni del territorio, sviluppare nuove sinergie tra pubblico, privato e sociale. L'attenzione è rivolta soprattutto alle aree sottoutilizzate, con accentuata presenza di edifici dismessi o ai quartieri caratterizzati da degrado socio-urbanistico più marcato rispetto al resto della città. L'allievo dopo un'attenta analisi del territorio e delle sue potenzialità si focalizzerà nella redazione pratica di un piano d'intervento di rigenerazione urbana atta alla conservazione e valorizzazione del territorio target identificato in funzione di una migliore fruizione degli stessi.

Rilasciato: Attestato dei Risultati di Apprendimento



LFPW - Laboratorio Formativo / Project Work

Urban Art - Murales su Grande Scala

A cura di Assistedil



1 edizione



16 ore



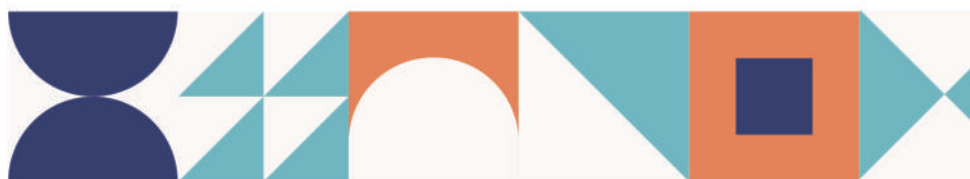
6 destinatari

L'intervento è rivolto a minori in dispersione.
È prevista un'indennità di frequenza.

Il laboratorio esperienziale di gruppo si articolerà in 3 sessioni di 4 ore cui parteciperanno gli allievi immergendosi in un contesto d'apprendimento proattivo sviluppato in modo induttivo competenze grazie alla sperimentazione attiva (il "fare".) Il laboratorio è un approccio innovativo di riorganizzazione e modifica degli spazi abitati che tiene conto dei diversi interessi (generali - della collettività - e particolari - di determinati soggetti o gruppi sociali-) e delle varie opportunità che tali spazi possono offrire: in poche parole, si tratta di "reinventare" determinate aree urbane per migliorare la qualità della vita, ripensare le funzioni del territorio, sviluppare nuove sinergie tra pubblico, privato e sociale. L'attenzione è rivolta soprattutto alle aree sottoutilizzate, con accentuata presenza di edifici dismessi o ai quartieri caratterizzati da degrado socio-urbanistico più marcato rispetto al resto della città. L'allievo dopo un'attenta analisi del territorio e delle sue potenzialità si focalizzerà nella redazione pratica di un piano d'intervento di rigenerazione urbana atta alla conservazione e valorizzazione del territorio target identificato in funzione di una migliore fruizione degli stessi.

Al gruppo classe sarà messo a disposizione uno spazio di apprendimento aula con banchi, sedute e connessione internet per la fase di definizione dell'idea progettuale e realizzazione del bozzetto su supporto cartaceo, con colori e materiali. Nella parte laboratoriale saranno a disposizione muri sui quali agire, pitture e colori applicabili a muro ed eventuali dpi resisi necessari dall'utilizzo di vernici spray.

Rilasciato: Attestato dei Risultati di Apprendimento



FOGG - Formazione outdoor di gruppo

Ultimate Outdoor Learning

A cura di Assistedil



1 edizione



8 ore



6 destinatari

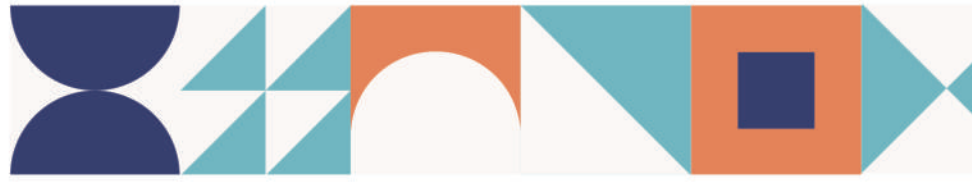
L'intervento è rivolto a giovani disoccupati, studenti universitari e/o inattivi in un'età compresa tra i 16 e i 29 anni.

È prevista un'indennità di frequenza.

Pratica sportiva americana dell'Ultimate Frisbee. La caratteristica che rende questo sport particolarmente adatto al contesto formativo è il fatto di essere auto arbitrato dagli stessi giocatori in campo. Ciò significa che sono gli stessi protagonisti dell'attività a doversi osservare durante la competizione, secondo dei parametri oggettivi. Quando si verifica una violazione del regolamento infatti, il gioco viene fermato e i giocatori direttamente coinvolti, cioè chi ha chiamato la violazione e il suo avversario, interpretano e discutono l'accaduto.

La soluzione al conflitto sta nella conoscenza delle regole e nell'onestà dei giocatori nell'applicarle equamente, per far riprendere il gioco più velocemente possibile. Solo quando si raggiunge un accordo su come procedere, la sfida può riprendere. La regola che vieta il contatto fisico inoltre, permette ai giocatori di competere senza ostacolare il movimento dell'avversario, facendo in modo che si sviluppi una cultura del fair play e della competizione leale.

Il momento della conclusione di una partita di Ultimate Frisbee chiude il cerchio per quanto riguarda le caratteristiche che lo rendono efficace in un percorso formativo; a partita conclusa le due squadre si uniscono per parlare dell'andamento della sfida e chiarire episodi particolari. Durante questo momento di confronto ogni capitano fa alcune considerazioni sulla propria squadra e sugli avversari in vista di una competizione futura.



LFPW - Laboratorio formativo / Project Work

Armocromia Experience

A cura di Assistedil



1 edizione



12 ore



6 destinatari

L'intervento è rivolto a minori in dispersione

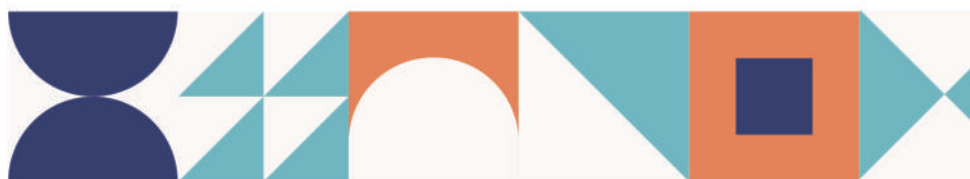
È prevista un'indennità di frequenza.

Il laboratorio esperienziale di gruppo si articolerà in 3 sessioni di 4 ore cui parteciperanno gli allievi immergendosi in un contesto d'apprendimento proattivo. Obiettivo è coinvolgere l'allievo nello sviluppo delle sfaccettature che distinguono l'immagine consulting operando si nel campo dell'esteriorità ma con l'obbiettivo di approcciare emozioni e self-confidence del cliente.

Dopo una prima fase teorica di 4 ore per l'apprendimento di base delle skills tecniche che costituiscono le fondamenta della professione tra cui lo studio del colore tese a costruire palette personalizzate in base all'incarnato e ai toni del cliente; l'analisi morfologica delle forme del viso e del corpo, finalizzate a costruire outfit o make-up o acconciature in grado di valorizzare le linee del cliente; comunicazione verbale e non verbale: parlare con il cliente è il primo modo per scoprire cosa desidera, un atteggiamento cordiale e sicuro contribuiscono silenziosamente al bonding consulente-cliente; competenze nel campo della comunicazione, di certo è fondamentale essere in grado di costruire una strategia di brand building e advertising online e offline, facendo uso sapiente di strumenti come la rete, i social media o la SEO; nozioni di marketing: anche l'attività imprenditoriale è parte integrante di questo lavoro. Investire nell'inbound, con un sito web professionale, una newsletter per i clienti e un servizio efficiente dal listino prezzi ben organizzato è fondamentale per portare avanti l'attività.

Seguiranno dunque 8 ore pratiche per la costruzione di un vero e proprio storytelling della persona funzionale alla crescita interiore e professionale del cliente. L'allievo maturerà abilità e competenze quale esperto di bellezza, di colori e di equilibri occupandosi di migliorare l'immagine personale

Rilasciato: Attestato dei Risultati di Apprendimento



LFPW - Laboratorio formativo / Project Work

Coloriamo tutti i muri!

A cura di Assistedil



1 edizione



16 ore



6 destinatari

L'intervento è rivolto a minori in dispersione.
È prevista un'indennità di frequenza.

Il laboratorio esperienziale di gruppo si articolerà in 3 sessioni di 4 ore cui parteciperanno gli allievi immergendosi in un contesto d'apprendimento proattivo sviluppato in modo induttivo competenze grazie alla sperimentazione attiva (il "fare".) Questo percorso artistico-didattico che si prefigge anche l'obbiettivo di sfatare il mito del "graffitaro" e di stabilire le giuste differenze tra chi i muri li abbellisce e chi li imbratta. All'interno del gruppo di lavoro ognuno potrà esprimere la propria opinione e proporre suggerimenti sia sull'importanza del rispetto del territorio sia sulla realizzazione del murales. Il lavoro di squadra incentrato sullo stimolo artistico-creativo ha come scopo quello di favorire la socializzazione tra gli studenti e l'inclusione sia degli alunni che di quelli con difficoltà di apprendimento e di comportamento a rischio di dispersione scolastica.

Il laboratorio si struttura in tre fasi: 1) Sarà scelto dai ragazzi il tema da sviluppare: potrà essere uno spunto didattico: un brano letterario, un episodio della storia, un luogo geografico, un personaggio reale o di fantasia. 2) Verrà progettato il "Murales" partendo da una raccolta d'immagini ed informazioni sul tema scelto, si progetterà un disegno. 3) Si procederà alla realizzazione del "Murales" sulla parete destinata dove il progetto su carta sarà riportato sul muro a dimensioni reali utilizzando le tecniche di trasposizione del bozzetto.

Rilasciato: Attestato dei Risultati di Apprendimento



TILL - Tirocinio di Inserimento Lavorativo

Tirocinio di inserimento

A cura di Assistedil



7 edizioni



360 ore



1 destinatario cad.

L'intervento è rivolto a giovani disoccupati, studenti universitari e/o inattivi in un'età compresa tra i 18 e i 29 anni.

È prevista un'indennità di frequenza.

I destinatari saranno inseriti in un percorso di tirocinio formativo di inserimento lavorativo di 360 ore all'interno delle aziende del territorio cercando di mettere in sinergia le loro attitudini e competenze e le disponibilità aziendali. Per dare continuità ai percorsi di formazione pensati durante il progetto si organizzeranno tirocini in realtà che operano in ambito culturale, in emittenti radiofoniche e in realtà legate al turismo nella zona di Rovigo e del Delta del Po.

I tirocinanti saranno affiancati dal tutor aziendale e dal tutor didattico i quali si interfaceranno due ore al mese con l'operatore che svolgerà la funzione di accompagnamento e di consulenza all'attività di tirocinio per favorire un processo armonico di inserimento nell'azienda andando a prevenire le difficoltà che s'incontrano durante l'attività e per potenziarne gli aspetti positivi.

Rilasciato: Attestato dei Risultati di Apprendimento