

ANEXO I - Líneas de actuación y modelos de actividades de voluntariado

- 1. DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES "TECNOLOGÍA PARA TODOS"**
 - a. Talleres formativos para el desarrollo de competencias digitales
 - b. Hackatones
 - c. Talleres para fomentar de las vocaciones Steam
 - d. Capacitación para personas con discapacidad
 - e. Talleres de creación de tecnología

- 2. MEJORA DE LA EMPLEABILIDAD DE DIFERENTES COLECTIVOS**
 - a. Talleres de desarrollo de competencias y habilidades para el empleo.
 - b. Entrevistas simuladas
 - c. Mentorías

- 3. OCIO Y DEPORTE INCLUSIVO**
 - a. Actividades para el fomento y desarrollo psicosocial a través de la cultura.
 - b. Acciones para fomentar la vida autónoma y la generación de hábitos saludables como el deporte
 - c. Acciones de relación con la naturaleza que promuevan el conocimiento del entorno y el respeto por la biodiversidad

- 4. DESARROLLO E INTEGRACIÓN DE DIFERENTES COLECTIVOS**
 - a. Clases de idiomas para migrantes
 - b. Actividades de fomento de la multiculturalidad

- 5. ACOMPAÑAMIENTO VIRTUAL A PERSONAS EN SITUACIÓN DE SOLEDAD**
 - a. Acompañamiento telefónico / virtual
 - b. Envío de mensajes de ánimo (cartas/videos)

- 6. APOYO EDUCATIVO A LA INFANCIA**
 - a. Apoyo escolar
 - b. Refuerzo educativo a través de la gamificación

- 7. PROMOCIÓN Y DESARROLLO DE LA SALUD**
 - a. Mensajes de ánimo a niños hospitalizados
 - b. Envío de kits con materiales lúdicos
 - c. Actividades culturales y de entretenimiento

- 8. FORTALECIMIENTO DE LAS ENTIDADES SOCIALES**
 - a. Talleres a técnicos de entidades sobre competencias digitales
 - b. Desarrollo de tareas online que contribuyen a la mejora de procesos internos y de gestión de las entidades

- 9. ATENCIÓN A NECESIDADES BÁSICAS: Sensibilización y movilización**
 - a. Influencers solidarios
 - b. Recogidas (ropa, material escolar, alimentos etc.)
 - c. Campañas de recaudación de fondos
 - d. Charlas de sensibilización