



ELEMENTI ESSENZIALI DEL PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO:

MUSEUNIMOL 4.0- IL PATRIMONIO MUSEALE IN COMUNE - *CONOSCERE, CONNETTERE, COMUNICARE, CONDIVIDERE*

SETTORE e Area di Intervento:

Settore: Patrimonio artistico e culturale

Area di intervento: Valorizzazione sistema museale pubblico e privato

Codifica: D04

OBIETTIVI DEL PROGETTO:

Il progetto intende avvicinare i ragazzi del servizio civile alle problematiche relative alla diffusione e fruizione del patrimonio culturale dell'Università del Molise già organizzato in sistema museale.

Il Sistema d'ateneo denominato *MuseUnimol* rientra nella terza missione dell'Ateneo Molisano ed è compreso tra i fattori per la **valutazione dell'Anvur**.

Nella terza missione rientra anche la gestione di poli museali da parte dell'ateneo e anche le attività per lo sviluppo del Public engagement.

Il "Public engagement" è l'insieme di attività senza scopo di lucro con valore educativo, culturale e di sviluppo della società. L'attività e i benefici dell'istruzione superiore e della ricerca possono essere comunicati e condivisi con il pubblico in numerosi modi.

Essendo il Sistema di recente costituzione, l'attenzione del progetto è rivolta alla comunicazione del patrimonio posseduto in un percorso di interazione non solo con il pubblico accademico ma soprattutto con il territorio e la sua popolazione, al fine di favorire un'armonica crescita socio-culturale del territorio, e con la partecipazione attiva dei volontari del servizio civile in questo processo di diffusione.

Il sistema museale Unimol vuole offrire ai diversi utenti la capacità di leggere il patrimonio musealizzato in percorsi partecipativi e dinamici offrendo materiali e strumenti per rendere gli utenti non passivi destinatari, ma costruttori di percorsi di conoscenza per raggiungere una più avvertita consapevolezza del presente per contribuire a un'educazione alla cittadinanza reale.

Il progetto si pone l'obiettivo di mettere il visitatore al centro del suo processo conoscitivo e di pensare il museo come luogo aperto e orientato per l'educazione alla cittadinanza.

Il sistema museale di ateneo utilizza le competenze specifiche e le tecnologie dell'Ateneo, sperimentando le linee innovative di organizzazione museale, di tipo aperto e diffuso nel territorio, coordinandosi, grazie anche alle attività della Commissione Musei della CRUI, la Conferenza Nazionale dei Rettori, con le esperienze universitarie nazionali ed internazionali del settore. L'ateneo molisano sta inoltre entrando nell'organismo ICOM (International Council of Museum) proprio per far parte di un circuito internazionale riconosciuto e aderire a parametri scientificamente validi di musealizzazione e valorizzazione.

Il progetto pertanto ha come obiettivo principale quello di far conoscere e far fruire le proprie collezioni museali attraverso l'utilizzo delle risorse umane del Servizio Civile al fine di consentire un funzionamento costante e attivo verso il pubblico reale e potenziale dei suoi musei. I volontari del Servizio Civile saranno suddivisi nei lavori in base alle loro competenze specifiche.

Il primo passo previsto dal progetto è la conoscenza diretta e approfondita da parte dei volontari delle collezioni museali Unimol. Ciò permetterà di lavorare con le risorse del Servizio Civile in stretta sinergia per la definizione di:

- Potenziamento e definizione delle collezioni e degli apparati museali e museografici
- Progettazioni di percorsi multimediali per la diffusione del patrimonio
- Creazione di materiale informativo e divulgativo e organizzazione eventi nelle singole realtà
- Creazione e sperimentazione di attività di educazione al patrimonio e di divulgazione condivisa per ogni realtà museale

Gli obiettivi sono volti non solo a dare un sostanziale contributo all'istituzione universitaria in stretto legame con il territorio, ma anche a formare i volontari negli ambiti che il museo tratta attingendo al suo network di conoscenze e a formatori qualificati che assistano gli O.L.P. durante la formazione specifica. I volontari del servizio civile verranno affiancati e formati con conoscenze specifiche negli ambiti in cui si andrà ad operare. Il progetto sarà quindi volto a formare i volontari in modo tale da essere in grado di lavorare in ambiti museali, di multimedialità, di didattica e di comunicazione museale.

Linee di azione

Al fine di agire sul bisogno espresso e sugli obiettivi generali prefissati si prevedono, nel corso dell'anno di svolgimento del progetto, le seguenti linee di azione.

1. CONOSCERE:

Conoscenza delle diverse collezioni con analisi punti di forza e di debolezza e conseguente potenziamento e definizione degli apparati museali e museografici: lo scopo è quello di organizzare le diverse collezioni museali dell'Ateneo in un insieme più omogeneo e renderlo fruibile anche grazie alle risorse del Servizio Civile ad un pubblico più ampio.

STADIO: 1 **conoscenza guidata** da parte dei volontari delle diverse collezioni museali con analisi dei sistemi di inventariazione e catalogazione

STADIO 2: **analisi dei punti di forza e di debolezza** delle esposizioni per la formulazione di ipotesi di miglioramento degli aspetti museali e museografici STADIO 3: **potenziamento**

museografico con adesione alle norme moderne in materia, e attraverso adattamenti delle collezioni agli spazi e all'esigenze dell'Ateneo.

2. CONNETTERE:

Trattandosi di una rete museale questa fase sarà dedicata al potenziamento dei rapporti tra le diverse realtà museali dell'Ateneo per una successiva Comunicazione e Condivisione con il territorio. Questa fase sarà dedicata alla progettazione di supporti multimediali e non, di facile realizzazione per poter poi operare agevolmente nelle fasi successive. Sarà prevista pertanto una parte dedicata a una progettazione programmatica comune che agevoli una politica a sistema tra i musei Unimol e un'altra dedicata alla connessione virtuale tra le diverse realtà. I volontari interagiranno con i diversi referenti museali per potenziare la rete di connessione e progettare sia supporti digitali sia reali, per collegare le diverse collezioni in un rapporto sinergico.

STADIO 1: Organizzazione di un programma di attività comune di connessione tra i Musei. Incontri programmatici tra i volontari e i diversi referenti per la definizione di una programmazione comune tra le parti che saranno realizzati nella fase della Condivisione

STADIO 2: progettazione e realizzazione di strumenti multimediali di connessione tra le diversi realtà museali: *video spot* per la conoscenza a rete dei Musei in un rapporto sinergico e attivo tra le diverse realtà; creazione e pianificazione di *QRcode per percorsi virtuali* tra le diverse sedi museali; creazione attraverso smartphone di semplici *percorsi di realtà virtuale* che permettano di visitare gli altri musei Unimol anche a distanza; scelta e pianificazione dell'uso dei *social media* da utilizzare nella fase della comunicazione.

Questi strumenti progettati in questa fase permetteranno una più facile realizzazione delle due fasi successive dedicate alla Comunicazione e Condivisione.

3. COMUNICARE

Il museo ha tra i suoi compiti quello della comunicazione. Quest'ultimo compito si è evoluto nel tempo, come gli strumenti di comunicazione a disposizione.

Gli strumenti della comunicazione che il museo usa al proprio interno sono fondamentali proprio per riuscire a creare quel legame tra cittadini/visitatori e patrimonio culturale e sono necessari a veicolare il contenuto informativo della collezione nel suo complesso e dei singoli oggetti. Il progetto provvederà affinché i volontari si occupino di una comunicazione efficace attraverso i social network interagendo con i visitatori "virtuali" e il sito internet del Sistema che dovrà essere potenziato e aggiornato, oltre che attraverso i canali tradizionali a stampa. Inoltre sarà prevista l'organizzazione di un evento di comunicazione a cura dei volontari.

STADIO 1: messa in rete delle informazioni attraverso i **social media** che permettono di integrare e sviluppare azioni parallele e complementari rispetto alla strategia di connessione tra le parti offrendo la possibilità di creare una community sul web in grado potenzialmente di essere una community reale. Sarà curato e potenziato anche il sito internet del sistema.

STADIO 2: realizzazione di materiali divulgativi con una grafica omogenea per una comunicazione locale dei temi trattati dalle singole collezioni

STADIO 3: organizzazione di almeno un evento promozionale per l'uso fattuale e la promozione degli strumenti multimediali messi a punto nella fase precedente.

I volontari dovranno occuparsi dell'organizzazione e della promozione dell'evento. Questo evento rappresenta una vera e propria verifica del lavoro svolto dai volontari e costituisce strumenti di promozione delle attività museali per valorizzare il progetto.

4. CONDIVIDERE

La fase dedicata alla condivisione prevede attività di educazione partecipata al patrimonio. I volontari parteciperanno in forma attiva alla progettazione e realizzazione delle attività che si baseranno sul concetto di "Abitare il Museo" cioè condividere realmente le conoscenze scientifiche con il pubblico museale. I destinatari privilegiati di tale progetto sono senz'altro gli studenti Unimol che potranno, attraverso le collezioni museali dell'Ateneo, usufruire di percorsi di didattica applicata al patrimonio. L'azione di didattica museale non mancherà di raggiungere anche le scuole attraverso specifici laboratori ludico didattici. Anche la comunità locale sarà coinvolta nel progetto, divenendo portatrice di informazioni e di beni (attraverso possibili donazioni) nell'ottica di un museo condiviso e abitato dal proprio pubblico.

STADIO1: progettazione di diverse tipologie di attività di educazione partecipata al patrimonio da attuare con il supporto dei volontari.

- Attività per studenti universitari
- Attività didattica per le scuole calibrata su diversi livelli di difficoltà;
- Attività per le famiglie: percorso a rete tra le diverse strutture Unimol con un *fil rouge* comune (esempio: l'analisi del valore di singoli personaggi per l'affermazione di conoscenze scientifiche storiche o artistiche)
- Realizzazione di un'intervista ad esperti volontari della popolazione per la definizione di un tema specifico (in ambito botanico: la raccolta delle erbe officinali; in ambito storico scolastico: l'intervista a un maestro in pensione; in ambito artistico: l'intervista a un artista contemporaneo etc.);

STADIO 2: sperimentazione reale delle attività di educazione al patrimonio ideati dai volontari con la supervisione degli esperti

STADIO 3: valutazione: verifica della buona riuscita dei percorsi proposti attraverso test. I volontari potranno così definire la buona riuscita della loro progettazione e le ricadute sull'apprendimento e sul gradimento del progetto da parte dei diversi utenti.

Obiettivi specifici e indicatori misurabili nella fase finale del progetto

<i>Linea azione</i>	<i>Obiettivo specifico</i>	<i>Indicatore</i>	<i>Situazione partenza</i>	<i>Risultato atteso</i>
1 CONOSCERE	CONOSCENZA GUIDATA	Conoscenze acquisite (scala di valutazione da 1 a 5)	0	5
	ANALISI PUNTI DI FORZA E DEBOLEZZA	n.ro situazioni analizzate (scala di valutazione da 1 a 5)	0	3
	POTENZIAMENTO MUSEOGRAFICO	n.ro musei con potenziamento progettazione museografica	2	5

2	CONNETTERE	PROGRAMMAZIONE ATTIVITÀ	n.ro attività programmate	2	6
		PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE STRUMENTI MULTIMEDIALI	n.ro strumenti progettati e realizzati	1	4
3	COMUNICARE	SOCIAL MEDIA	n. social media attivati	2	5
		MATERIALI DIVULGATIVI	n.ro materiali divulgativi	2	10
		EVENTI	n.ro complessivo di partecipanti agli eventi	0	100
4	CONDIVIDERE	PROGETTAZIONE	n.ro di attività progettate	0	7
		SPERIMENTAZIONE	n.ro di attività realizzate	2	7
		VALUTAZIONE	Livello di gradimento (1-5)	2	5

CRITERI DI SELEZIONE:

L'Università ha definito una sua modalità di selezione, tenendo in ogni caso conto dei criteri nazionali.

Per la selezione è previsto l'insediamento di una commissione composta da esperti nel campo della formazione e nel settore di riferimento.

Il punteggio massimo che il candidato può ottenere è 100, ripartiti tra:

1. curriculum vitae et studiorum (max 40 punti)
 - 1.1 le esperienze nel settore di riferimento del progetto (max 12 punti)
 - 1.2 le esperienze presso enti e/o strutture di volontariato e/o terzo settore in genere, o comunque attinenti al progetto (max. 9 punti)
 - 1.3 gli studi effettuati attinenti al progetto (max. 13) (i punteggi dei titoli di studio, dei titoli professionali e delle altre conoscenze possono essere sommati)
 - 1.4 altre conoscenze (max 6 punti)
2. La valutazione del candidato attraverso il colloquio finale (max 60 punti).
 - 1.1 Conoscenza del sistema del servizio civile: finalità ed obiettivi (max 5 punti)
 - 1.2 Motivazione a svolgere il servizio civile (anche presso l'ente) (max. 20 punti)
 - 1.3 Attitudine al lavoro di gruppo ed in situazioni dinamiche e complesse (max 15 punti)
 - 1.4 Ulteriori conoscenze del settore di specifico interesse del progetto (max. 5 punti)
 - 1.5 Ulteriori conoscenze specifiche attinenti al progetto (max 15 punti):

Supereranno la prima fase della valutazione esclusivamente i candidati risultanti idonei.

Saranno considerati idonei i candidati che raggiungeranno un punteggio di almeno 10 punti alla fase di valutazione del curriculum vitae et studiorum.

Ricorso a sistemi di selezione verificati in sede di accreditamento (eventuale indicazione dell'Ente di I^ classe dal quale è stato acquisito il servizio): NESSUNO

POSTI DISPONIBILI e SEDI DI SVOLGIMENTO:

voci da 9 a 12

1) *Numero dei volontari da impiegare nel progetto:*2) *Numero posti con vitto e alloggio:*3) *Numero posti senza vitto e alloggio:*4) *Numero posti con solo vitto:*

Sede/i di attuazione del progetto, Operatori Locali di Progetto e Responsabili Locali di Ente Accreditato:

N.	<u>Sede di attuazione del progetto</u>	Comune	Indirizzo	Cod. ident. sede	N. vol. per sede	Nominativi degli Operatori Locali di Progetto			Nominativi dei Responsabili Locali di Ente Accreditato		
						Cognome e nome	Data di nascita	C.F.	Cognome e nome	Data di nascita	C.F.
1	Università degli Studi del Molise	Campobasso	Via F. De Sanctis II Edificio polifunzionale	59796	3	Rossella Andreassi	18.02.74	NDRRSL74B58A662M			
2	Università degli Studi del Molise	Campobasso	Via F. De Sanctis II Edificio polifunzionale	59796	3	Gaetana Scimone	12.11.58	SCMGTN58S52B5190			
3	Università degli Studi del Molise	Campobasso	Via F. De Sanctis II Edificio polifunzionale	59796	2	Vittorio Mancini	08.06.71	MNCVTR71H08B519W			

ATTIVITÀ D'IMPIEGO DEI VOLONTARI:

Ruolo ed attività previste per i volontari nell'ambito del progetto

Prima fase: FORMAZIONE DEI VOLONTARI

- Partecipare agli incontri di formazione generale.
- Partecipare agli incontri di formazione specifica.

Seconda fase: ASSEGNAZIONE ATTIVITÀ - RISORSE

- Partecipare attivamente alle riunioni di carattere programmatico e collaborare per definire l'assegnazione delle attività (decisione *bilaterale*).

Terza Fase: LINEE DI AZIONE

- Svolgimento di tutte le attività indicate al punto 7 secondo gli STADI e gli EVENTI ivi definiti, al fine di raggiungere gli obiettivi di progetto:

1. Conoscere: STADIO1, STADIO2, STADIO3;
2. Connettere: STADIO1, STADIO2;
3. Comunicare: STADIO1, STADIO2, STADIO3;
4. Condividere: STADIO1, STADIO2; STADIO 3

Quarta Fase: TUTORING

- Partecipare ai cinque incontri nel corso dell'anno per verificare la soddisfazione dei volontari ed eventuali problematiche relazionali.

Quinta Fase: MONITORAGGIO

- Partecipare all'Avvio lavori (start-up).
- Partecipare attiva ai tre incontri di Stato Avanzamento Lavori (SAL).
- Partecipare alla valutazione finale per un confronto costruttivo.

Al fine di realizzare le diverse attività sopra citate, i volontari del Servizio Civile dovranno sviluppare e mantenere nel tempo le capacità e le competenze indicate in seguito.

<i>Capacità sociali e organizzative</i>	<i>Breve descrizione</i>
Flessibilità	Carattere versatile che sa occuparsi con abilità e competenza di cose differenti
Cooperazione	Inclinazione a collaborare e sostenere con il proprio contributo il lavoro del gruppo
Iniziativa	Intraprendenza, operosità, dinamismo nell'affrontare ogni situazione
Decisione	Essere in grado di interagire in maniera adeguata con ragazzi, adolescenti e persone di altre culture
Curiosità	Propensione ad investigare, indagare, approfondire la raccolta di informazioni
Autonomia gestionale	Essere in grado di organizzare e gestire eventi: progettazione, studio e allestimento

<i>Competenze tecniche</i>	<i>Breve descrizione</i>
Uso del personal computer	Utilizzo di base per programmi di scrittura e di calcolo, e-mail, navigazione su internet, archivi e dati in rete LAN
Web ("blog")	Pubblicazione di contenuti su internet
Video Fotografiche	Tecniche di ripresa: inquadratura, luci, colori, etc.
Elementi di museografia-museologia	Utilizzo base di tecniche per la musealizzazione
Didattica	Competenze pedagogiche e contenutistiche
Comunicazione	Elementi di comunicazione e marketing

EVENTUALI REQUISITI RICHIESTI AI CANDIDATI PER LA PARTECIPAZIONE AL PROGETTO OLTRE QUELLI RICHIESTI DALLA LEGGE 6 MARZO 2001, N. 64:

Diploma, Laurea triennale, specialistica, magistrale,
Iscrizione ad un corso di laurea universitario

CONDIZIONI DI SERVIZIO ED ASPETTI ORGANIZZATIVI:

1) *Numero ore di servizio settimanali dei volontari, ovvero monte ore annuo:*

1400

2) *Giorni di servizio a settimana dei volontari (minimo 5, massimo 6):*

5

3) *Eventuali particolari obblighi dei volontari durante il periodo di servizio:*

Si richiede flessibilità oraria nell'arco della giornata (mattina-pomeriggio-sera), secondo le necessità delle attività previste, e flessibilità oraria settimanale, disponibilità nei giorni festivi sempre per finalità connaturate al progetto. E' richiesta l'eventuale disponibilità a spostarsi, quando necessario, per raggiungere altre sedi legate alle attività del progetto e per la promozione previste dallo stesso.

CARATTERISTICHE CONOSCENZE ACQUISIBILI:

1) *Eventuali crediti formativi riconosciuti:*

Gli studenti che abbiano svolto il servizio civile possono presentare istanza alle strutture competenti adeguatamente documentata per ottenere il riconoscimento a valere sulle attività a scelta libera fino ad un massimo di 9 CFU (secondo quanto previsto dalla delibera del Senato Accademico dell'11 febbraio 2010). Se durante tale periodo hanno svolto attività formative specificamente inerenti ai contenuti del corso di laurea, possono

altresì richiedere un ulteriore riconoscimento a valere sulle attività a scelta libera o curricolari fino ad un massimo di ulteriori 9 cfu, nel rispetto della normativa di riferimento prevista in materia.

2) *Eventuali tirocini riconosciuti:*

L'Università prevede il riconoscimento del tirocinio curricolare, previa verifica e valutazione da parte della struttura didattica competente (Consiglio di Corso di Studi) della coerenza dell'attività di servizio civile ai sensi del "Regolamento per la disciplina delle attività di Tirocinio curricolare" (disponibile sul web unimol) attraverso istanza di esonero, da parte dello studente, per un totale massimo di 9 CFU nel rispetto della normativa di riferimento prevista in materia.

3) *Attestazione delle conoscenze acquisite in relazione delle attività svolte durante l'espletamento del servizio utili ai fini del curriculum vitae:*

L'Università degli Studi del Molise rilascerà, al termine del servizio civile volontario, un attestato valido ai fini del *curriculum vitae*, esplicitando per ciascun volontario le competenze e le professionalità acquisite a seguito dell'espletamento dell'incarico assegnato, apportando così un miglioramento della propria capacità professionale oltre che relazionale.

FORMAZIONE SPECIFICA DEI VOLONTARI:

1) *Contenuti della formazione:*

1. Modulo: Conoscenza tecnica-scientifica delle collezioni Unimol

Durata: 15 ore

- Museo delle Scienze Naturali del Molise (MuSNaM)
- Il Museo della scuola e dell'educazione popolare (MUSEP)
- Aratro, Galleria Gino Marotta Museo-Laboratorio di Arte Contemporanea
- Museo Didattico delle Scienze Agrarie (MuDiSA)

2. Modulo: Elementi tecnici per l'organizzazione museale

Durata: 15 ore

- Museologia e Museografia
- Sistemi museali
- Strategie e rete

3. Modulo: Strumenti tecnologici

Durata: 15 ore

- I virtual tour per i musei
- La realtà aumentata
- Percorsi in 3 d

4. Modulo: L'educazione al patrimonio

Durata: 15 ore

- La progettazione educativa
- Tecniche didattiche per l'erogazione servizio
- La verifica didattica

5. Modulo: La comunicazione museale

Durata: 20 ore

- Tecniche informatiche
- Costruzione e gestione di un progetto grafico comunicativo
- Elementi di comunicazione e marketing culturale

2) *Durata:*

La durata della formazione specifica sarà di 80 ore.