



SCHEDA ELEMENTI ESSENZIALI DEL PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO:

***ME.TE.CO. Memorie, TEcnologie, COmunità
MuseUnimol e i patrimoni culturali immateriali***

SETTORE e AREA DI INTERVENTO:

Settore: Patrimonio storico, artistico e culturale

Area di Intervento: 4. Valorizzazione sistema museale pubblico e privato

DURATA DEL PROGETTO:

12 mesi

OBIETTIVI DEL PROGETTO:

Il museo è il luogo dove il patrimonio culturale viene studiato, custodito, conservato, esposto e utilizzato per la didattica e la conoscenza. Il museo però può diventare uno spazio in cui le storie degli oggetti esposti, delle opere, dei reperti e di chi le guarda si intrecciano, creando un dialogo e una relazione in costante trasformazione e arricchimento con una apertura verso la comunità e il territorio. È proprio la possibilità data alle storie di emergere che rende il museo un luogo vivo, contemporaneo e significativo per chi lo visita oggi. Il progetto, come si evince dal titolo, vuole operare sulle memorie della popolazione in diversi ambiti del sapere, raccogliendole attraverso interviste che verranno elaborate con le più moderne tecnologie e rese pubbliche e fruibili alla comunità attraverso la loro musealizzazione. Gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere sono infatti i seguenti:

- **far partecipare la comunità** e in particolare dei soggetti più anziani al progetto, al fine di raccogliere le loro memorie e testimonianze. Questo obiettivo si basa sul concetto cardine alla base di MuseUnimol che la cultura sia un bene comune, a cui tutti possono accedere. I musei dell'Università del Molise vogliono contribuire a formare una cittadinanza più consapevole. In linea con il concetto di 'ecomuseo', affermatosi da alcuni decenni, il progetto si configura come "un'azione portata avanti da una comunità, a partire dal suo patrimonio, per il suo sviluppo" e si differenzia pertanto dagli approcci tradizionali dei musei meramente conservativi.

- **essere un "museo aperto"**, definendo nuove modalità di accrescimento e di valorizzazione del patrimonio culturale, anche immateriale, e rimarcando l'esigenza di sviluppare la cultura in una prospettiva dinamica e partecipativa. Il focus centrale del progetto non è pertanto nelle strutture fisiche museali e non è dato da uno spazio fisico con dei confini limitati alla singola collezione; ha come spazio di riferimento il territorio e il suo patrimonio; non si rivolge al visitatore occasionale e passivo, ma all'intera comunità; sarà controllato, vissuto e incrementato dalla comunità, secondo la concezione contemporanea dell'"Abitare il museo". Inoltre, il progetto intende rendere accessibili e fruibili i contenuti museali alla maggior parte del pubblico, attraverso scelte museografiche aperte a tutti.

- **utilizzare una metodologia innovativa** come la narrazione (storytelling), attingendo le informazioni scientifiche, storico-artistiche, naturalistiche, ambientali, educative dal territorio e rapportandole con testimonianze verbali, al fine di far emergere un collegamento con il nostro vissuto e trasformarlo in un racconto interessante e coinvolgente. Le memorie e le testimonianze raccolte diventeranno parte integrante dell'esposizione museale. Le informazioni della tradizione orale e quelle audiovisive sono fondamentali per le attività per le quali non esistono fonti o documenti tradizionali.

La raccolta delle fonti verbali verrà poi trasformata in un processo di narrazione multimediale con il supporto delle nuove tecnologie, stimolando il pubblico a una interazione ricca, intensa e partecipata tra gli oggetti e i visitatori, attivando un livello di coinvolgimento che farà divenire il museo un luogo di affezione. Attraverso il racconto il visitatore si può immedesimare e può attivare il processo per cui quell'opera o quel luogo si trasformano ai suoi occhi in uno spazio familiare. Con un passaggio ulteriore, sarà possibile coinvolgere direttamente i visitatori, chiedendo di aggiungere i loro ricordi a quelli del museo. A questo punto le storie diventano davvero molteplici.

Il sistema museale di Ateneo utilizzerà, per il raggiungimento degli obiettivi, le competenze specifiche e le tecnologie dell'Università del Molise, sperimentando le linee innovative di organizzazione museale, di tipo aperto e diffuso nel territorio, coordinandosi con le esperienze universitarie nazionali e internazionali attraverso la Commissione Musei della CRUI, la Conferenza Nazionale dei Rettori. L'università del Molise sta inoltre entrando nell'organismo ICOM (International Council of Museum), al fine di fare propri i criteri e i processi di musealizzazione scientificamente riconosciuti.

- **coinvolgere direttamente i Volontari del Servizio Civile**, avvicinandoli a queste tematiche e coinvolgendoli nel processo di interazione tra comunità locale, visitatori e musei. I volontari saranno coinvolti nella definizione di questi nuovi obiettivi del Sistema Museale Unimol e affronteranno le problematiche relative alla raccolta di testimonianze verbali di carattere storico, artistico, naturalistico, artigianale, etc. I volontari saranno avvicinati alla ricchezza e alle problematiche delle fonti orali attraverso un'esperienza diretta sul campo.

OBIETTIVI CONCRETI

Il progetto ha come obiettivo principale di coinvolgere i volontari in un percorso di ricerca, organizzazione e diffusione delle memorie della comunità grazie all'uso delle nuove tecnologie, per rendere i contenuti raccolti fruibili a un pubblico ampio. 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 dei seguenti obiettivi:

- censimento e organizzazione del patrimonio già esistente nelle singole realtà museali;
- pianificazione del lavoro di raccolta delle testimonianze attraverso l'individuazione dei soggetti da intervistare e creazione dei questionari tematici;
- realizzazione di interviste sul territorio;
- montaggio e diffusione delle interviste attraverso l'uso di nuove tecnologie (e.g., monitor touchscreen) e creazione di un percorso virtuale nei luoghi definiti dalle interviste attraverso l'uso della realtà aumentata;
- organizzazione di un evento finale per la presentazione dei risultati del progetto.

Gli obiettivi sono volti non soltanto a dare un sostanziale contributo all'istituzione universitaria in stretto legame con il territorio, ma anche a formare i volontari negli ambiti di competenza del Sistema museale, attingendo al network di conoscenze acquisite e usufruendo di formatori qualificati che assisteranno gli O.L.P. durante il processo di formazione. I volontari del servizio civile verranno affiancati e formati con conoscenze specifiche negli ambiti in cui opereranno. Il progetto sarà quindi volto a formare i volontari in modo che siano in grado di lavorare in ambiti museali, di multimedialità, di comunicazione museale.

I volontari saranno comunque coinvolti durante tutto il periodo del volontariato nelle normali attività di gestione, conservazione, fruizione, valorizzazione e didattica dei Musei Unimol, che rappresenteranno ulteriori occasioni di arricchimento esperienziale.

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	Conoscenza e censimento	CONOSCENZA GUIDATA	Conoscenze acquisite (scala di valutazione da 1 a 5)	0	5
		Censimento delle raccolte di testimonianze già esistenti	n.ro situazioni analizzate (scala di valutazione da 1 a 5)	0	4
		Individuazione dei temi da sviluppare	Temi da sviluppare	1	5
2	Raccolta memorie	Individuazione dei testimoni	n.ro testimoni	12	50
		Creazione di questionari tematici	n.ro questionari progettati e realizzati	1	5
		Pianificazione delle interviste	n.ro incontri	1	20
3	Realizzazione e montaggio	Incontri preliminari e logistici	nr. incontri	12	50
		Realizzazione video	n.ro video	12	50
		Montaggio di video per uso museale	n.ro prodotti digitali per i musei	12	40
4	Muscalizzazione e comunicazione	PROGETTAZIONE museale per la fruizione dei materiali prodotti	n.ro di progetti	0	5
		Messe in rete delle informazioni	n.ro dei materiali messi in rete	2	40
		Evento promozionale dei risultati	n.ro partecipanti	0	200

ATTIVITÀ D'IMPIEGO DEGLI OPERATORI VOLONTARI:

Ruolo ed attività previste per gli operatori 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 ATTIVITA' - 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 9.1 secondo gli STADI e gli EVENTI ivi definiti, al fine di raggiungere gli obiettivi di progetto:

1. Conoscenza e Censimento: STADIO1, STADIO2, STADIO3;
2. Raccolta memorie: STADIO1, STADIO2; STADIO3
3. Realizzazione e Montaggio: STADIO1, STADIO2, STADIO3;
4. Musealizzazione e Comunicazione: STADIO1, STADIO2; STADIO3.

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
Social	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
Comunicazione	Elementi di comunicazione e marketing

POSTI DISPONIBILI, SERVIZI OFFERTI E SEDI DI SVOLGIMENTO:

Numero degli operatori volontari da impiegare nel progetto

6

Numero posti con vitto e alloggio

0

Numero posti senza vitto e alloggio

6

Numero posti con solo vitto

0

CONDIZIONI DI SERVIZIO ED ASPETTI ORGANIZZATIVI:

monte ore annuo

1145

Giorni di servizio settimanali degli operatori volontari

5

Eventuali particolari obblighi degli operatori 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. È richiesta l'eventuale disponibilità a spostarsi, quando necessario, per raggiungere altre sedi legate alle attività del progetto e per la promozione previste dallo stesso.

DESCRIZIONE DEI CRITERI DI SELEZIONE:

Criteria e modalità di selezione degli operatori volontari non verificati in sede di accreditamento

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)
 - 2.2 Motivazione a svolgere il servizio civile (anche presso l'ente) (max. 20 punti)
 - 3.3 Attitudine al lavoro di gruppo ed in situazioni dinamiche e complesse (max 15 punti)
 - 4.4 Ulteriori conoscenze del settore di specifico interesse del progetto (max. 5 punti)
 - 5.5 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 o acquisiti da altri enti

no

nessuno

EVENTUALI REQUISITI RICHIESTI:

Eventuali requisiti richiesti ai candidati per la partecipazione al progetto oltre quelli richiesti dal decreto legislativo, n. 40 del 6 marzo 2017:

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

CARATTERISTICHE COMPETENZE ACQUISIBILI:

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.

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 sito 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.

Attestazione delle competenze acquisite in relazione alle 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, una "certificazione delle competenze" ai sensi e per gli effetti del D. Lgs. 13/2013" 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 DEGLI OPERATORI VOLONTARI:

Contenuti della formazione

La durata della formazione specifica sarà da erogare in 80 ore

1. Modulo: Conoscenza tecnica-scientifica delle collezioni Unimol

Durata: 20 ore

- Museo delle Scienze Naturali del Molise (MuSNaM)
- Il Museo della scuola e dell'educazione popolare (MUSEP)
- L'Aratro: Centro di arte contemporanea
- Museo Didattico delle Scienze Agrarie (MuDiSA)
- Giardino della Flora appenninica di Capracotta (GFA)

2. Modulo: Elementi tecnici per l'organizzazione museale

Durata: 15 ore

- Museologia e Museografia
- Accessibilità museale
- Sistemi museali

3. Modulo: Strumenti tecnologici

Durata: 15 ore

- le riprese audio video: tecniche di realizzazione
- la scelta della scenografia
- la realtà aumentata

4. Modulo: Teoria e metodologia per la raccolta delle memorie/testimonianze

Durata: 15 ore

- Elementi di antropologia- sociologia- storia regionale
- Tecniche di realizzazione dei questionari tematici
- Tecniche di raccolta testimonianze

5. Modulo: La comunicazione museale

Durata: 15 ore

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

42) Durata

La durata della formazione specifica sarà da erogare in 80 ore