



SCHEDA ELEMENTI ESSENZIALI DEL PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO:
MASSAFRA EXPERIENCE

SETTORE e AREA DI INTERVENTO:
Settore Patrimonio Storico, Artistico e Culturale: tutela e valorizzazione dei beni storici, artistici e culturali

DURATA DEL PROGETTO:
12 mesi

OBIETTIVI DEL PROGETTO:

Obiettivo generale del progetto è la promozione del patrimonio culturale materiale e immateriale del territorio attraverso la elaborazione di forme di promozione innovative ad esso connesse.

Tale obiettivo è strettamente connesso a quello della formazione civica dei giovani e, nello specifico, al trasferimento di competenze funzionali che possano renderli “cittadini attivi” e, pertanto, di divenire risorse che possano risolvere le criticità territoriali. Si intende, pertanto, promuovere nuove sensibilità educative, orientate a approfondire impegno per la tutela e valorizzazione del territorio, e, attraverso di esso, a favorire la crescita identitaria del territorio. Ciò, guardando al perseguimento del concetto più ampio di partecipazione alla crescita democratica del territorio, all’impegno sociale, all’educazione alla pace, alla legalità, diffondendo la cultura del servizio civile presso i giovani e creando le condizioni affinché i volontari possano apprendere specifiche competenze spendibili nel mondo del lavoro. L’obiettivo generale è congruente con le attività previste per l’attuazione della più complessa strategia di sviluppo culturale turistico della Terra delle Gravine, concepito nell’ambito del progetto “Terra delle Gravine tra sharing economy e turismo esperienziale” sostenuto dal MIBACT. Pertanto, rientra tra le priorità della programmazione dell’Ente proponente

OBIETTIVI SPECIFICI

Obiettivo 1: Potenziare le attività di promozione e dei beni presenti sul territorio attraverso il rafforzamento delle cd competenze digitali. La generazione di Open Data sul settore culturale e nell’ambito delle informazioni delle PA, da mettere a sistema con i dati culturali per generare nuove opportunità.

Si intende coniugare con l’intervento l’obiettivo di rafforzare le competenza digitali legate alla generazione di Open Data e Linked Open Data identificate con la quarta tra le competenze “chiave” di cittadinanza europea, indispensabili per la realizzazione personale, per sviluppare le competenze creative, trovare un lavoro o per l’autoimpiego.

Obiettivo 2. Potenziare la comunicazione delle informazioni culturali

Si intende perseguire l’obiettivo di rafforzare le competenze di base relative alla comunicazione, alle nuove tecnologie, di competenze legate alle lingue straniere e di sviluppare competenze civiche legate alla promozione del proprio territorio, in linea con gli obiettivi 1, 2, 6 delle competenze chiave legate alla cittadinanza

Obiettivo 3. Attivare iniziative di audience development

Si intende rafforzare la fruizione culturale presso la comunità locale, attivando iniziative di audience development, ovvero di rafforzamento del pubblico, agendo in maniera differente sui pubblici più prossimi e quelli più difficili da raggiungere (esempio anziani, immigrati)

Tale obiettivo rafforza la consapevolezza e la capacità di espressione culturale, ed è in linea con l'ultima tra le otto competenze chiave di cittadinanza indicate dall'UE.

Obiettivo 4

Sviluppo di competenze sociali e civiche attraverso **la gestione di beni del patrimonio storico-artistico e culturale del territorio**. Si intende, a tale scopo:

– coinvolgere i giovani del servizio civile per favorire l'apertura e gestione del Museo civico della Civiltà contadina e dell'olio, del Museo della Chora e della stanza laboratorio dedicata all'Edu game della Farmacia del Mago Greguro, nonché per l'apertura del "chiosco" inteso come punto di accesso informativo al centro del paese;

-prevedere l'apertura dei due siti su orari che garantiscano la continuità del servizio; si istituirà a tal fine un numero diretto che possa essere reperibile dai turisti negli orari di servizio;

-mettere a punto strumenti che favoriscano la narrazione museale attraverso un approccio innovativo e meno scontato (digital storytelling, qr code, audioguide, ecc...)

ATTIVITÀ D'IMPIEGO DEGLI OPERATORI VOLONTARI:

-attività 1. I Volontari si occuperanno della redazione di schede di dettaglio dei beni culturali;

-attività 2. i volontari saranno impegnati nella creazione di dataset in formato Open Data sui beni culturali;

-attività 3. attraverso il coinvolgimento di stakeholder culturali e turistici territoriali (associazioni, operatori, imprese) i volontari saranno impegnati nella formulazione di "esperienze turistiche";

-attività 4. i volontari saranno impegnati in attività di promozione continuativa delle iniziative culturali del territorio: si occuperanno di redigere una newsletter bisettimanale; di animare una pagina social; di tradurre materiale informativo in lingua inglese; di gestire il gazebo informativo presso il centro della città;

-attività 5. i volontari si occuperanno di promuovere e gestire gli accessi alla Mostra fotografica con il materiale fotografico prodotto nell'ambito del progetto " Terra delle gravine tra sharing economy e turismo esperienziale";

-attività 6. i volontari saranno impegnati in 3 diverse attività finalizzate a rafforzare la promozione del patrimonio attraverso iniziative di avvicinamento del pubblico: la realizzazione di un flash mob ; un evento site specific di promozione culturale; l'attivazione di una modalità interattiva di fruizione dei siti culturali, organizzando iniziative ludiche estemporanee;

-attività 7. i volontari saranno impegnati in attività di gestione dei n. 3 siti culturali individuati:

-Museo civico dell'olio e del vino presso il Castello Medievale;

-laboratorio di realtà virtuale e aumentata del Mago Greguro presso il Castello Medievale;

-Museo della Chora.

Attività 8. i volontari si esprimeranno nella realizzazione di materiale multimediale (es video, foto e materiale relativo al digital storytelling) .

POSTI DISPONIBILI, SERVIZI OFFERTI E SEDI DI SVOLGIMENTO:

Numero degli operatori volontari da impiegare nel progetto: 12

Numero posti con vitto e alloggio: 0

Numero posti senza vitto e alloggio: 12

Numero posti con solo vitto: 0

Sede di attuazione del progetto: Ufficio turistico e servizi, via Lopizzo, Massafra (Ta)

CONDIZIONI DI SERVIZIO ED ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Numero ore di servizio settimanali degli operatori volontari: 1145 - 20 ore settimanali

Giorni di servizio settimanali degli operatori volontari – 5

Eventuali particolari obblighi degli operatori volontari durante il periodo di servizio:

-articolazione oraria compatibile con gli orari di apertura degli Uffici comunali ;

-attenersi alle regole di comportamento vigenti nella struttura pubblica (si veda il codice di comportamento dei dipendenti pubblici DPR 62/2013);

-attenersi alle norme contenute nel codice in materia di protezione dei dati personali (D. Lgs 196/2003 e smi);

-flessibilità oraria in caso sia necessario realizzare specifiche attività e raggiungere altre sedi.

DESCRIZIONE DEI CRITERI DI SELEZIONE:

Sistema UNSC ovvero i criteri di selezione definiti e approvati con Decreto n. 173 Prot. n. 21096/II/1 dell' 11 giugno 2009 dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri

EVENTUALI REQUISITI RICHIESTI:

Requisiti previsti dal Decreto Legislativo n 40 del 2017;

n. 2 posti : è richiesto il titolo di licenza media inferiore;

n. 10 posti: diploma di scuola media superiore; richiesta conoscenza del contesto territoriale di riferimento con eventuale attestazione di esperienze nel settore culturale o turistico anche a livello volontario/ attestazione, certificazioni di titoli di studio coerenti con la promozione culturale, storico, artistica; possesso di una conoscenza base dell'utilizzo del pc e della lingua inglese, con lo scopo di favorire il perseguimento degli obiettivi di progetto.

CARATTERISTICHE COMPETENZE ACQUISIBILI:

Eventuali crediti formativi riconosciuti: NO

Eventuali tirocini riconosciuti: NO

L'Ente proponente il progetto rilascerà un attestato specifico, che come previsto dall'allegato A oltre alle competenze che derivano dalle attività comuni del servizio Civile:

- conoscenze di carattere generale in un processo di formazione generale: Valori e identità del servizio civile; La cittadinanza attiva; Il giovane volontario nel sistema del servizio civile;
- conoscenze sui rischi connessi all'impiego dei volontari nei progetti di servizio civile (ai sensi del D.lgs 81/2008);
- conoscenza dell'ente e del suo funzionamento;
- conoscenza dell'area d'intervento del progetto;
- migliore conoscenza del territorio in cui si realizza il progetto;
- capacità di gestione del tempo in relazione all'orario di servizio.

L'ente attesterà le competenze specifiche che derivano dalle attività peculiari del progetto (come previsto nel Decreto Ministeriale n. 139 del 22 agosto 2007 del MIUR, che recepisce la Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 per l'apprendimento permanente (2006/962/CE) e che sono:

- Competenze digitali che consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione; l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché comunicare e partecipare a reti collaborative tramite internet.
- Competenze digitali inerenti la generazione di dati in formato aperto (Open Data) e interoperabili (Linked Open Data) e inerenti la capacità di creare mappe georeferenziate per mettere a sistema i dati in formato aperto. Competenze digitali inerenti la costruzione di prodotti digitali innovativi per la valorizzazione del patrimonio culturale, storico, artistico con il digital storytelling e strumenti similari;
- Competenze linguistiche legate alla produzione di materiale di promozione legato alla valorizzazione del patrimonio culturale, storico, artistico;
- Competenze sociali e civiche che nell'ambito specifico del progetto riguardano tutte le forme di comportamento che consentono ai volontari di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa; la capacità di comunicare in modo costruttivo in ambienti diversi, di mostrare tolleranza, di esprimere e di comprendere i diversi punti di vista; in tal senso, si menzionano specifiche competenze che saranno acquisite inerenti le metodologie di progettazione partecipata, di lavoro in team (working group, Open Space Technology, Metaplan) e metodologie di progettazione partecipata per la coprogettazione di esperienze turistiche di comunità (experience design);
- Competenze del Senso di Iniziativa e di imprenditorialità che concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azione (in ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi)

FORMAZIONE SPECIFICA DEGLI OPERATORI VOLONTARI:

72 ore da effettuarsi entro 90 giorni dall'avvio di progetto

Contenuti della formazione:

MODULI	CONTENUTO
Formazione e Informazione sui rischi connessi all'impiego dei volontari nei progetti di Servizio Civile Nazionale	<ul style="list-style-type: none">• Introduzione ai rischi connessi all'impiego dei volontari nel progetto di servizio civile valutati da parte dell'Ente;• Analisi dei rischi specifici esistenti negli ambienti in cui il volontario andrà ad operare e sulle misure di

	<p>prevenzione e di emergenza adottate;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Specifiche relative a misure di prevenzione e di emergenza in relazione all'attività del volontario e valutazione di possibili interferenze tra questa e le altre attività che si svolgono nell'ambito della stessa organizzazione; • Inoltre, come indicato del Decreto 160/2013 (Linee Guida...), <i>"in considerazione della necessità di potenziare e radicare nel sistema del servizio civile una solida cultura della salute e della sicurezza ... e soprattutto, al fine di educarli affinché detta cultura si radichi in loro e diventi stile di vita"</i>, con riferimento ai luoghi di realizzazione ed alle strumentazioni connesse alle attività di cui al box 9, si approfondiranno i contenuti relativi alle tipologie di rischio nei seguenti ambienti: <p>Per il servizio in sede verranno approfonditi i contenuti relativi alle tipologie di rischio possibili nei luoghi in cui i volontari si troveranno ad utilizzare le normali dotazioni presenti nelle sedi di progetto (rispondenti al DL 81 ed alla Circ 23/09/2013), quali uffici, aule di formazione, strutture operative, aperte e non al pubblico, per attività di front office, back office, operazioni con videoterminale, oltre agli spostamenti da e per detti luoghi. Relativamente al servizio outdoor verranno approfonditi i contenuti relativi alle tipologie di rischio possibili nei luoghi aperti urbani (piazze, giardini, aree attrezzate o preparate ad hoc) in cui i volontari si troveranno ad operare in occasioni di campagne, promozione e sensibilizzazione su temi connessi al SCN e/o al progetto, utilizzando le dotazioni presenti e disponibili in queste situazioni (quali materiali promozionali, stand, sedie, tavoli e banchetti,...) materiali e dotazioni rispondenti a norme UE e al DL 81),</p>
<p>Il nuovo regolamento europeo in materia di privacy e protezione dei dati personali</p>	<p>Il modulo vuole fornire un quadro sul nuovo Reg (UE) 2016/679. - Principi fondamentali, rilevanza per i diversi soggetti, con particolare riferimento alle Istituzioni pubbliche</p> <ul style="list-style-type: none"> - Come cambia l'informativa sulla privacy e come si raccoglie il consenso al trattamento dei dati. I diritti degli interessati al trattamento dei dati. Nuovi diritti, nuovi adempimenti; - Responsabile e incaricato del trattamento dei dati. Rispettivi ruoli, obblighi, responsabilità. La responsabilità della gestione dei dati. Il Data Protection Officer; -casi concreti: la protezione dei dati personali nell'utilizzo di servizi di comunicazione legati alla promozione culturale e turistica (newsletter, attività di emailing e social network, eccetera)
<p>La comunicazione digitale e i social media per la promozione culturale</p>	<p>Il modulo sviluppa contenuti inerenti il mondo della comunicazione digitale e l'impiego dei nuovi strumenti e tecnologie di comunicazione. Si tratterà nello</p>

	<p>specifico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la Comunicazione e il web2.0 - i Social Network, la rivoluzione comunicativa. <p>Potenzialità e limiti;</p> <ul style="list-style-type: none"> - gli strumenti digitali di comunicazione dalle newsletter ai blog alla web tv e il live streaming; - i rapporti tra social media e istituzioni: opportunità e limiti per la comunicazione delle Istituzioni. <p>L'accento è posto sui nuovi linguaggi, le nuove tecnologie e le nuove tecniche di comunicazione digitale, con una panoramica sul mondo dei media e le nuove professioni legate all'uso dei Social anche nell'ottica di fornire un orientamento relativo alle nuove job opportunities.</p>
<p>Produzioni mediali innovative per la comunicazione culturale: il digital storytelling</p>	<p>La produzione di storie per accrescere l'attrattività dei siti culturali è pratica ormai diffusa. Essa fa impiego di diversi metodi creativi che sono finalizzati all'accrescimento del pubblico (cd.audience development) e ad una efficace promozione dei siti culturali, integrando metodologie basate sulla narrazione e l'utilizzo delle nuove tecnologie. Il modulo affronterà i seguenti temi:</p> <ul style="list-style-type: none"> -la narrazione come linguaggio universale: potenzialità e utilizzi con particolare riferimento agli utilizzi nelle pratiche di promozione culturale; -esempi teorici e pratici di metodologie di Digital Storytelling ed esercizi di valutazione di impatto di esperienze esemplari nelle quali sono state adottate metodologie di storytelling.; -software e strumenti video per digital storytelling
<p>La progettazione partecipata per la definizione di nuovi prodotti turistici esperienziali: l'experience design</p>	<p>Metodi e tecniche di progettazione partecipata per il coinvolgimento della comunità locale:</p> <p>La progettazione partecipata, intesa come l'elaborazione di progetti o prodotti con il coinvolgimento paritario di utenti o attori, attraverso spazi e momenti di elaborazione che consentano di integrare tutte le proposte emerse, trova particolare applicazione nel caso di output da generare in sinergia con le amministrazioni pubbliche.</p> <p>Intesa quale metodologia aperta, inclusiva, può essere declinata in qualsivoglia settore.</p> <p>Il modulo è precipuamente destinato ad esplicitare le potenzialità della progettazione partecipata, le principali metodologie da applicare nei contesti lavorativi in team, la metodologia dell'experience design per la co-progettazione di nuovi prodotti legati al cosiddetto turismo esperienziale, da sviluppare con il coinvolgimento della comunità, per far fruire appieno del patrimonio culturale storico artistico dell'area.</p>

	<p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -dall'ascolto alla progettazione partecipata: cos'è; definizioni; normative di riferimento; -le principali metodologie per i lavori in team (Metaplan, Open Space Technology, Focus Groups, ecc...) -ambiti di applicazione; le potenzialità della progettazione partecipata per lo sviluppo dei prodotti e servizi culturali; -l'experience design: elementi metodologici, utilizzi e valutazione casi esemplari di impiego della metodologia; sperimentazione ed autovalutazione.
<p>Redazione di testi giornalistici sul web: modalità e strumenti</p>	<p>Il modulo prevederà l'acquisizione di competenze per la redazione di un articolo giornalistico , di competenze relative al "fare" l'informazione e la pubblicazione dei contenuti realizzati in un ambiente digitale (web+mobile).</p> <p>Particolare cura sarà presta, inoltre, alle tecniche di diffusione dei contenuti pubblicati online anche fornendo una rassegna di canali e siti sui quali è possibile pubblicare gli articoli previsti</p>
<p>Il patrimonio culturale di Massafra: elementi, potenzialità, criticità</p>	<p>Attraverso il modulo verranno forniti gli elementi conoscitivi relativi al patrimonio culturale, storico, artistico di Massafra, evidenziando le potenzialità in termini di attrattività, offerta di servizi culturali nonché le criticità con riferimento ai modelli di gestione e ai servizi che occorre integrare per potenziarne la valorizzazione e fruizione</p>
<p>Strategia di sviluppo culturale e turistico per Massafra : dalle schede informative agli Open Data</p>	<p>Il modulo si propone di illustrare le metodologie di progettazione di una Strategia di Sviluppo culturale e turistica integrata, partendo dal caso-esempio di quella del territorio di Massafra concepita in seno al più ampio progetto “Terra delle gravine tra sharing economy e turismo esperienziale” sostenuto dal MIBAC, realizzato dal Comune di Massafra in rete con altri 11 comuni dell'area.</p> <p>Si illustreranno le modalità per co-generare contenuti culturali partecipati, e per co-generare Open Data e Linked Open Data sui beni culturali. Verranno esposte le normative nazionali relative al settore e descritti casi di applicazione concreti e di riutilizzo degli Open Data per favorire la creazione di nuove startup.</p> <p>Partendo dalla best practice già attuata con i giovani nell'ambito di percorsi di alternanza scuola lavoro per il Comune di Massafra si illustreranno le modalità attuative nell'ottica di fornire metodologia, strumenti, obiettivi anche nell'ottica di rafforzare l'esperienza medesima.</p>

DA COMPILARE SOLO SE IL PROGETTO PREVEDE MISURE AGGIUNTIVE

MISURE AGGIUNTIVE

X PARTECIPAZIONE DI GIOVANI CON MINORI OPPORTUNITÀ

Numero posti previsti per giovani con minori opportunità: 2

Categoria di minore opportunità: bassa scolarità (terza media)

Attività degli operatori volontari con minori opportunità: le stesse attività degli altri volontari

SVOLGIMENTO DI UN PERIODO DI TUTORAGGIO

Durata del periodo di tutoraggio

Modalità e articolazione oraria

Attività di tutoraggio

SVOLGIMENTO DI UN PERIODO IN UN PAESE UE O IN UN TERRITORIO TRANSFRONTALIERO

Paese U.E.

Durata del periodo di svolgimento del servizio nel Paese U.E. o articolazione oraria del servizio per i progetti in territorio transfrontaliero

Attività degli operatori volontari nel Paese U.E.

Modalità di fruizione del vitto e dell'alloggio nel Paese U.E. o modalità di fruizione del vitto e dell'erogazione delle spese di viaggio giornaliero per i progetti in territorio transfrontaliero