

PROGETTO

L'impiego del computer in campo estetico ha comportato nell'ultimo ventennio la necessità di adottare denominazioni diverse che non esprimono correnti espressive ma piuttosto un uso preferenziale e significativo di tecnologie e software che si sono susseguiti vorticosamente negli ultimi anni. Ognuno di questi, modificando la realtà tecnologica e il paesaggio mediatico, ha permesso di indagare nuove possibilità tecniche di ricerca e di conseguenza nuovi paesaggi percettivi.

Il Mart guarda con particolare attenzione alle tecnologie digitali come strumenti cognitivi che possono fornire diverse strategie interpretative e, idealmente, facilitare un nuovo modo di avvicinare e percepire l'arte e, necessariamente, tecnologie digitali e multimediali sono costantemente presenti nella quotidianità del Museo.

Il progetto sul quale verranno attivamente coinvolti/e i/le due giovani volontari/e sarà legato alle tecnologie digitali e multimediali in relazione alle numerose attività espositive e di eventi del Mart e al loro utilizzo per promuovere la cultura e familiarizzare con il Museo.

Il progetto mira alla responsabilizzazione dei/delle volontari/e attraverso un percorso formativo ed educativo. Allo stesso tempo il progetto intende partire dalle competenze personali dei/delle volontari/e per valorizzarne le capacità e potenzialità.

I/Le due partecipanti al progetto verranno affiancati per i 12 mesi da un tutor specializzato nel settore informatico, verranno seguiti nella fase formativa da un punto di vista teorico e pratico, coinvolti nella collaborazione alla progettazione, all'organizzazione e alla gestione dei progetti che nell'arco dei 12 mesi richiedono la presenza di tecnologie digitali e multimediali, offrendo un proprio apporto personale allo sviluppo delle attività.

Il progetto vuole fornire precise competenze relative all'utilizzo delle nuove tecnologie informatiche e multimediali e le competenze utili per acquisire strumenti innovativi capaci di valorizzare e comunicare un settore sempre più in crescita.

Gran parte del tempo che trascorreranno al Mart rientrerà nella fase operativa, la fase in cui i/le volontari/e potranno "vivere" l'attività del Museo nella sua interezza, a fianco del personale preposto a queste attività. I/Le due volontari/e in servizio civile saranno coinvolti/e nelle attività con una metodologia orientata al lavoro di gruppo e alla condivisione degli obiettivi.

È la fase in cui i/le due volontari/e possono crescere professionalmente, acquisire nuove competenze e, in base alle loro specifiche attitudini e propensioni, sperimentare in modo autonomo attività legate alle tecnologie digitali e multimediali. Stando a contatto con professionisti di settore, svilupperanno competenze professionali di tipo informatico, organizzativo, miglioreranno la capacità comunicativa, approfondiranno tematiche del mondo digitale e multimediale, vivranno esperienze personali preziose per la crescita dell'individuo.

I/Le volontari/e saranno accompagnati/e nell'esperienza, seguendo personale esperto e consulenti del museo, testando poi gradualmente le varie attività seguiti da un tutor e infine gestendole autonomamente.

Uno degli obiettivi del progetto è che al termine dell'esperienza di servizio civile i/le volontari/e siano cresciuti/e professionalmente, abbiano maturato competenze e esperienze utili per acquisire strumenti innovativi riguardo le tecnologie digitali e multimediali nell'arte. Al fine di offrire tutti i mezzi utili al raggiungimento degli obiettivi sarà messo a disposizione dei/delle volontari/e materiale bibliografico, verranno indicati siti internet di settore e fornita una formazione specifica.

Obiettivi generali:

Il progetto "Tecnologie digitali e multimediali nell'arte" prevede di accogliere due volontari/e di servizio civile con l'obiettivo di:

- dare la possibilità di fare una coinvolgente esperienza di crescita umana, personale, culturale e professionale in un ambiente museale, acquisendo il significato del Servizio Civile Universale;
- accrescere il patrimonio di esperienze personali e professionali attraverso la fruizione dell'informazione culturale e formativa;

- contribuire alla progettazione e al mantenimento di attività inerenti le tecnologie digitali e multimediali;
- arricchire il servizio offerto dal Mart sul piano della sensibilizzazione, fruizione della proposta culturale presente nel museo anche attraverso l'uso di tecnologie digitali e multimediali;
- potenziare il Mart come agenzia di educazione permanente promotore di iniziative culturali innovative;
- aumentare il senso di appartenenza della popolazione alle attività proposte dal Mart.

Obiettivi specifici:

Nello specifico gli obiettivi del progetto sono:

- favorire un buon inserimento dei/delle volontari/e nel museo

Indicatori: attuare una fase di accoglienza che coinvolge il settore informatico del Mart e principalmente l'Olp

- far acquisire il significato del Servizio Civile Universale, i diritti e i doveri dei volontari

Indicatori: registrare la loro presenza al 100% delle ore dedicate alla formazione generale

- partire dalle competenze personali dei volontari per valorizzarne le capacità e potenzialità

Indicatori: autovalutazione dei volontari, feed-back dello staff e dell'operatore locale di progetto

- promuovere la crescita dei volontari operando a stretto contatto con professionisti nel settore

Indicatori: riuscire a coinvolgerli almeno otto ore a settimana nell'attività svolta dall'Olp, dal tutor e dai formatori (il tutto sarà registrato nel diario compilato direttamente dai volontari); permettere a tutti e due i volontari di svolgere autonomamente l'attività individuata entro il termine del servizio civile

- coinvolgere attivamente i/le due volontari/e di servizio civile, attraverso un ruolo attivo nella valorizzazione delle tecnologie digitali e multimediali del Museo

Indicatori: risultati del monitoraggio periodico dell'attività svolta, elaborazione da parte dei volontari di nuovi progetti.

- promuovere e sviluppare la conoscenza delle nuove tecnologie digitali e multimediali

Indicatori: risultati del monitoraggio periodico dell'attività svolta, elaborazione da parte dei volontari di nuovi progetti;

- utilizzare le nuove tecnologie digitali e multimediali per promuovere la cultura

Indicatori: valutazione e organizzazione di nuove offerte museali attraverso l'utilizzo di nuove tecnologie, feed-back degli utenti, confronto dei dati con l'anno precedente;

- fornire ai volontari le competenze utili per acquisire strumenti innovativi capaci di valorizzare il settore culturale

Indicatori: risultati del monitoraggio periodico dell'attività svolta;

- rendere accessibili il patrimonio, le competenze e le risorse del Museo a un pubblico sempre più ampio

Indicatori: rapporti con vari pubblici ed esperienze dirette nelle attività del Mart, feed-back degli utenti.

Attività affidate ai giovani volontari

Le attività affidate ai/alle giovani volontari/e selezionati copriranno una panoramica di tutte le attività del Settore Informatico, a cui si aggiungeranno quelle previste dal presente progetto.

Concretamente ai/alle giovani volontari/e verrà affidata, in sinergia con il personale dell'ufficio, la gestione delle suddette attività:

- Helpdesk telefonico e tramite mail
- Gestione delle richieste di informazioni riguardanti le attività multimediali e digitali
- Supporto all'organizzazione di eventi: gestione della logistica, predisposizione attrezzature informatiche per i relatori, supporto all'allestimento

- Supporto all'organizzazione di mostre: gestione della logistica, predisposizione attrezzature informatiche-multimediali, supporto all'allestimento
- Supporto all'attività ordinaria relativa alle mostre
- Supporto alla progettazione, all'organizzazione e alla gestione dei progetti che nell'arco dei 12 mesi richiedono la presenza di tecnologie digitali e multimediali
- Supporto all'attività ordinaria informatica del Museo
- Aggiornamento dei sistemi informativi del Mart
- Supporto alle tecnologie digitali utilizzate in Museo
- Supporto alla gestione dei canali social su Facebook, Twitter
- Supporto alla configurazione del sistema wireless presente nel Museo

I/Le giovani in SCUP si occuperanno anche di tenere aggiornato il loro diario/scheda di servizio, parte integrante di un personale "portfolio delle competenze", in cui verrà evidenziata la traccia dei contenuti dei momenti formativi, gli apprendimenti e le capacità acquisiti. Sarà compito dei/delle giovani, supportati dall'OLP, raccogliere e aggiornare i prodotti delle attività svolte e la documentazione necessaria a dimostrare saperi e capacità appresi in vista dell'eventuale rilascio da parte della Fondazione De Marchi (formalmente incaricata dalla PAT) del "documento di trasparenza", riconoscimento formale delle competenze dimostrate che può essere allegato al proprio curriculum vitae.

Candidati ideali e modalità di selezione:

I/le giovani volontari/e useranno spesso gli applicativi Office. Useranno quotidianamente la posta elettronica per rispondere (gradualmente in maniera sempre più autonoma) alle numerose richieste collegate alle varie attività dell'Ufficio.

I/le giovani volontari/e dovranno avere buone competenze organizzative per supportare la realizzazione delle varie iniziative.

La selezione dei/delle candidati/e avverrà tramite colloquio individuale durante il quale sarà fatta una valutazione attitudinale del candidato sulla base dei seguenti elementi:

- conoscenza del progetto specifico;
- condivisione degli obiettivi del progetto;
- disponibilità all'apprendimento;
- interesse e impegno a portare a termine il progetto;
- capacità di lavorare in gruppo;
- predisposizione e interesse per il modo informatico;
- buona conoscenza degli applicativi Word, Excel, posta elettronica, Power Point;
- buona conoscenza di browser per la consultazione di pagine internet;
- motivazioni espresse durante il colloquio;
- idoneità allo svolgimento delle mansioni.

I/Le candidati/e ideali per questo progetto sono persone versatili e socievoli che apprezzano le nuove tecnologie e l'informatica ma, soprattutto, possiedono una grande voglia di imparare cose nuove e di mettersi in gioco. Fondamentali saranno le motivazioni personali e professionali che i/le giovani illustreranno al colloquio, il modo di porsi e la consapevolezza del proprio ruolo.

Risorse umane interne:

I/Le giovani volontari/e potranno contare, oltre che sulla presenza di Denise Bernabè in qualità di OLP e di Stefano Manica in qualità di tutoring, anche su Angela Gerosa, figura di riferimento del Settore Amministrativo del Mart e, per ogni esigenza, sul personale del Museo.

Stefano Manica è diplomato perito elettronico; dal 2004 al 2008 è stato tecnico informatico presso DBF Informatica; dal 2008 è referente del Settore Informatico del Museo.

Angela Gerosa è diplomata analista contabile; dal 1989 al 2000 ha lavorato nel settore amministrativo della Provincia Autonoma di Trento; dal 2001 lavora presso l'Amministrazione del

Mart in qualità di collaboratore amministrativo-contabile occupandosi in particolare dal 2007 della gestione del personale e dei giovani in Servizio Civile presso il Mart.

La figura dell'Olp:

L'operatore locale di progetto si occuperà di:

- accogliere i giovani (li/le accompagnerà alla scoperta di ogni luogo del Mart; li/le presenterà al personale del Mart spiegandone il ruolo; li/le ascolterà ogni qualvolta i/le giovani ne avranno necessità);
- accompagnare i/le giovani durante tutta l'esperienza presso il Museo;
- realizzare una parte della formazione specifica;
- realizzare il monitoraggio del percorso dei/delle ragazzi/e con un'attività più informale che prevede: osservazione; ascolto di tutte le persone coinvolte nel progetto; verifica dell'attività svolta e del processo di maturazione delle competenze professionali e non; e con un'attività formale che prevede un incontro al mese tra i giovani coinvolti e l' OLP stesso. Durante l'incontro l'OLP fornirà informazioni sull'andamento del progetto, cercherà di definire il percorso formativo realizzato, completandolo laddove fosse necessario valutando il livello delle competenze raggiunte dai/dalle giovani con un confronto franco e immediato su eventuali criticità che se affrontate sul nascere possono essere facilmente e positivamente risolte. Per la buona riuscita del monitoraggio i/le giovani compileranno un diario mensile (contenente le attività svolte e le competenze acquisite), che sarà poi letto dall' OLP. A richiesta dei/delle ragazzi/e potranno partecipare agli incontri anche altri operatori coinvolti, in particolare il tutor con il quale i/le giovani avranno molti contatti. A conclusione di ciascun incontro: i/le giovani redigeranno una sintesi dell'incontro di monitoraggio.

La fase del monitoraggio è molto importante per la riuscita del progetto perché permette di:

- correggere o rimuovere eventuali ostacoli alla crescita personale e professionale dei/delle ragazzi/e;
- riflettere sulle competenze trasversali e professionalizzanti dei/delle giovani e promuoverne un miglioramento;
- renderli/le consapevoli dei progressi fatti;
- valorizzare abilità ed eventuali competenze già presenti e aiutare i/le giovani nella raccolta della documentazione necessaria alla creazione di un portfolio adeguato per l'eventuale processo di certificazione delle competenze professionali;
- far vivere loro al meglio l'esperienza di servizio civile;
- ottimizzare i tempi per il raggiungimento degli obiettivi;
- adattare il percorso formativo alle vere esigenze dei/delle giovani e migliorare le modalità di somministrazione della formazione.

Formazione:

La formazione generale, gestita dall'ufficio provinciale competente in materia di Servizio civile, sarà di almeno sette ore al mese. Tale formazione è finalizzata alla trasmissione delle competenze trasversali e di cittadinanza. L'orario di formazione è considerato forfetariamente come orario di servizio.

Per trasmettere ai/alle giovani tutte le competenze necessarie alla buona riuscita del progetto sono previste almeno 80 ore di formazione specifica, da effettuare nei primi tre mesi, relativa ai seguenti temi:

1. Sicurezza sul lavoro e primo soccorso (2 ore)
2. Formazione e informazione sui rischi connessi all'impiego dei/delle giovani nel progetto di servizio civile (4 ore)
3. Funzioni e organizzazione di un Museo d'arte moderna e contemporanea. (10 ore)
4. Le nuove tecnologie al servizio del patrimonio culturale (20 ore)

5. L'importanza dell'Helpdesk informatico (4 ore)
6. Aggiornamento dei sistemi informativi (20 ore)
7. Allestimenti mostre multimediali (20 ore)

Le ore di formazione dei/delle giovani potrebbero aumentare a seconda delle necessità dei/delle giovani in SCUP o se vi fosse la necessità di procedere con ulteriori approfondimenti.

I/le giovani volontari/e saranno coinvolti/e nelle riunioni settimanali del settore informatico dove potranno rendicontare le cose fatte e presentare dubbi, difficoltà o criticità e in modo da avere un feedback periodico dell'andamento delle attività.

Poiché riteniamo che il servizio civile sia anche un'opportunità per rinsaldare il rapporto tra i cittadini e le istituzioni al fine di conseguire il bene comune che si traduce per i/le giovani in una "palestra di cittadinanza attiva" ed in una importante occasione di "formazione civica" è nostra intenzione valorizzare questa esperienza di servizio civile, quale espressione delle politiche di impegno attivo dei giovani nella costruzione di un modello di cittadinanza partecipata. Si ritiene altresì importante creare momenti di formazione o educazione civica per fornire ai/alle giovani la consapevolezza di essere parte di un corpo sociale e istituzionale che cresce e si trasforma nel tempo, ma anche per trasmettere agli/alle stessi/e la conoscenza di quelle competenze civiche e sociali funzionali per vivere una "cittadinanza attiva".

Risorse tecniche in dotazione:

Ai/alle giovani volontari/e verrà garantita una postazione con PC e telefono e potranno utilizzare tutti i supporti tecnici presenti in condivisione (stampanti, fotocopiatrici ecc.).

Eventuali risorse finanziarie aggiuntive investite dall'ente proponente:

Il Mart provvederà a tutte le spese necessarie per la realizzazione dell'intero progetto, compresa la formazione dei/delle giovani.

Per il vitto il Mart offre l'utilizzo di buoni pasto del valore di € 6,00 (cadauno), per un importo complessivo di € 3.000,00 da utilizzare secondo le modalità che saranno indicate chiaramente dall'Ufficio Amministrativo del Museo nel corso del primo giorno di presa servizio.

In caso di trasferte, è previsto anche il rimborso delle spese di viaggio.

Nello specifico, il Museo destina alla realizzazione del progetto i seguenti importi:

500,00 euro per rimborsi relativi alle spese sostenute durante eventuali spostamenti legati al presente progetto; 3.000,00 euro per il vitto; 2.000,00 euro per l'acquisto di materiali specifici necessari alla realizzazione del progetto.

Per un totale di 5.500,00 euro.

Ai volontari può essere richiesta, per particolari necessità connesse all'attività del Mart, la disponibilità alla flessibilità nell'orario giornaliero, a svolgere attività presso le sedi museali di Rovereto e di Trento (Galleria Civica) e all'impegno in giorni prefestivi e festivi. Sono, comunque, sempre garantiti due giorni di riposo a settimana.