



ELEMENTI ESSENZIALI DEL PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO:

UN GIOCO FA: laboratori e spazi di socializzazione

SETTORE e Area di Intervento:

Patrimonio Artistico e culturale
Valorizzazione storie e culture locali

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Nell'ambito di un intervento che ha fini sociali ed educativi, il Museo intende porsi come *punto d'incontro* e come *serbatoio di stimoli e di opportunità* per la crescita e lo sviluppo individuale. Perciò intende organizzare nelle proprie sale, anche in orario extra-scolastico, accoglienza e animazione per gruppi di bambini, allo scopo di favorire lo sviluppo di relazioni significative e continuative tra questi ultimi ed il Museo, ambiente nel quale possono trascorrere il loro tempo libero, stabilendo una connessione con realtà del territorio poco conosciute. L'attività ludica permetterà quindi ai bambini di potenziare le proprie capacità cognitive, collaborare e relazionarsi con altri bambini, stimolare la fantasia e migliorare espressioni emozionali e linguaggi non verbali.

Obiettivi di carattere generale del progetto sono:

- 1) **sostenere ed arricchire le attività territoriali sull'infanzia**
- 2) **rinforzare i legami tra il museo e le nuove generazioni**
- 3) **produrre e sostenere legami con il passato in ambito ludico ricreativo**
- 4) **favorire l'integrazione**
- 5) **favorire la socializzazione scolastica ed extrascolastica**
- 6) **offrire opportunità di svago alle famiglie**

A creare richiamo ed attrattiva sarà il gioco di una volta:

- *portatore di valori nelle sue diverse fasi*: un gioco “povero” e semplice può stimolare nel bambino l'ingegno (per esempio nella costruzione di giocattoli da materiali di recupero), il rispetto delle regole definite, la socializzazione, la creatività;
- *strumento di aggregazione e di cultura nella pace* nella società multiculturale contemporanea, anche per coloro che si trovano in condizioni svantaggio o di disabilità (dal punto di vista dello sviluppo, delle abilità, o familiare, economico e sociale, in condizione di solitudine).

Propedeutico alla costruzione di questo sarà un'attività di *ricerca etnografica* che arricchisca il Museo e ne valorizzi il patrimonio intellettuale e di oggettistica.

Allo stesso tempo, la ricerca dovrà essere base di una **diffusione delle conoscenze** per l'utenza museale tutta: persone di ogni sesso, nazionalità o età potranno godere di questo progetto attraverso lo **sviluppo in senso multimediale di eventi ed iniziative**, presso il Museo, sul web e negli spazi circostanti, così da valorizzare anche gli spazi urbani. In questo modo, tutta la popolazione avrà la possibilità di conoscere e rivivere di giochi di una volta, di stare assieme e di avvicinarsi al Museo, godendo appieno dei suoi servizi e del suo patrimonio.

La buona riuscita del progetto potrebbe essere la messa in prova di un servizio che se ha riscontro positivo, potrebbe diventare fisso e fruibile.

Gli obiettivi generali sopracitati dovranno essere raggiunti nell'intero anno di servizio civile e verranno sviluppati nelle fasi indicate precedentemente ed approfondite in seguito.

ATTIVITÀ D'IMPIEGO DEI VOLONTARI

<p>FASE A. Valorizzare ed approfondire l'attività di ricerca etnografica e multiculturale in riferimento al "gioco" attraverso la raccolta di testimonianze che promuovano la partecipazione museale delle persone</p>	
<p>A1. Riscoprire i giochi del territorio: raccogliere testimonianze per recuperare esperienze</p>	<p>1) Partecipazione alla vita museale attraverso attività di ricerca e approfondimento delle varie sezioni dell'istituzione, con particolare riguardo alle attività, agli spazi e ai percorsi ideati per le scuole di ogni ordine e grado. Ai Volontari sarà chiesto di acquisire una preliminare conoscenza della struttura museale e dei suoi contenuti, oltre che delle attività svolte.</p> <p>2) Definizione di ambiti di indagini sui quali strutturare la ricerca etnografica che avrà come tema il gioco nelle più varie tipologie, da svolgersi attraverso bibliografie e questionari e/o con il supporto di esperti.</p> <p>3) Creazione di schede tecniche riassuntive del lavoro svolto e dei risultati derivanti dalla ricerca etnografica.</p>
<p>A2. Valorizzare la ricerca per favorire il coinvolgimento della popolazione tutta, consolidando e moltiplicando i momenti di scambio ed incontro</p>	<p>1) I Volontari dovranno individuare profili di esperti in tematiche strettamente legate al progetto, di Enti o strutture del territorio e raccogliere suggerimenti e materiale idonei alla creazione di nuovi percorsi museali. Potranno rivolgersi ad Associazioni culturali socio-educative della provincia o ad associazioni di cooperazione o volontariato.</p> <p>2) I Volontari dovranno organizzare e partecipare attivamente a gruppi di discussione comprendenti esperti e staff museale volti ad approfondire gli ambiti di indagine (di cui al punto A1) e creare le basi per ideare nuovi percorsi ed iniziative che possano coinvolgere i partner scelti in eventi con i bambini come protagonisti.</p>
<p>FASE B. Creare un ciclo di eventi periodici inerenti il gioco, volti ad ampliare l'offerta museale e a dare un'idea di Museo come luogo non solo di cultura e apprendimento, ma di tempo libero, ritrovo e</p>	

convivialità.	
B1. Accrescere la capacità di gestione dei Volontari attraverso la loro partecipazione ai percorsi e ai laboratori del Museo	<ol style="list-style-type: none"> 1) I Volontari dovranno saper affiancare il personale del Museo nella gestione dei percorsi e dei laboratori didattici partecipando attivamente ai laboratori pratici. 2) I Volontari dovranno apprendere l'organizzazione e le modalità di svolgimento dei percorsi e dei laboratori didattici. Dovranno acquisire tecniche di animazione e capacità di progettazione ed organizzazione di giochi. 3) Selezionare e ideare in ciclo di giornate <i>Il gioco della scoperta</i>, dedicato all'approfondimento e alla realizzazione di giochi di una volta, coadiuvati dai <i>partner</i> e dalle associazioni ricercate e conosciute nella fase A del progetto. 4) Imparare metodologie di comunicazione stimolanti e culturalmente formative ed adeguate alle varie esigenze dei minori. 5) Imparare metodologie di comunicazione capaci di creare momenti di aggregazione con culture straniere.
B2. Arricchire l'offerta formativa del Museo con un ciclo di esperienze da proporre in orario extrascolastico	<ol style="list-style-type: none"> 1) Selezione del materiale idoneo alla realizzazione del ciclo di giornate <i>Il gioco della scoperta</i>; Promozione del ciclo di eventi sul territorio attraverso strumenti informativi idonei. 2) Allestimento degli spazi attraverso la disposizione di attrezzature nei vari ambienti museali. 3) Preparazione di schede di orientamento alla visita e di valutazione del percorso. 4) I Volontari dovranno essere preparati a soddisfare eventuali richieste logistiche, di orientamento e di supporto. 4) I Volontari dovranno essere in grado di rapportarsi con i bambini, mettendo in rilievo l'aspetto educativo e formativo, utilizzando metodi di comunicazione acquisiti nel periodo di formazione. 5) I Volontari dovranno coinvolgere le famiglie, e in particolare i nonni, per creare un vero confronto generazionale.
FASE C. Progettare un evento a tema "gioco" che valorizzi gli spazi circostanti il Museo e permetta a quest'ultimo di aprirsi ulteriormente alla cittadinanza.	
C1. Partecipazione attiva dei Volontari all'organizzazione e allo svolgimento di attività extra-museali allo scopo di acquisire capacità di gestione di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1) Partecipazione alle attività extra-museali del gruppo museale itinerante "Antichi Mestieri". 2) Affiancamento ai responsabili nell'allestimento di spazi e scenografie. 3) Affiancamento dei responsabili nell'organizzazione pratica delle ambientazioni 4) Partecipazione attiva alla realizzazione dell'evento.

	<p>5) Acquisizione competenze propedeutiche alla realizzazione di un evento che coinvolga la cittadinanza tutta.</p>
<p>C1. Pianificazione e realizzazione di un evento rivolto al pubblico di ogni età, che abbia per protagonista il gioco, da svolgersi all'esterno del Museo</p>	<p>1) I Volontari dovranno organizzare l'evento in piazza <i>Un gioco fa</i> (data, ora, predisposizione spazi, etc.), promuoverlo e gestirlo (presentazioni, discorsi aperti, etc.). L'evento rappresenta una vera e propria verifica del lavoro svolto durante tutto l'anno di Servizio Civile.</p> <p>2) Promozione dell'evento <i>Un gioco fa</i>, sul territorio, attraverso materiale informativo (comunicati stampa, inviti e volantini, etc.).</p> <p>2) Selezione materiale idoneo alla realizzazione dell'evento.</p> <p>3) Allestimento degli spazi attraverso la disposizione di attrezzature negli spazi esterni del museo e possibilmente nell'intera piazza della Gambarina.</p> <p>4) I Volontari dovranno essere in grado di rapportarsi con i bambini mettendo in rilievo l'aspetto educativo e formativo utilizzando metodi di comunicazione acquisiti nel periodo di formazione.</p> <p>5) I Volontari dovranno coinvolgere tutti i collaboratori che li hanno affiancati e aiutati durante il loro anno di Servizio Civile.</p>
<p>FASE D. Diffondere il patrimonio museale e gli sviluppi in itinere del progetto stesso attraverso la multimedialità</p>	
<p>D1. Elaborazione di un piano di comunicazione e promozione atto a far conoscere il museo, le iniziative e le attività create dai Volontari stessi</p>	<p>1) I Volontari dovranno fornire aggiornamenti e comunicazioni periodiche in merito al progredire del loro percorso di servizio civile e alla realizzazione del loro progetto, attraverso un blog museale. Seguiti dallo staff e da un tecnico esperto in informatica, dovranno progettare le sezioni, implementare la struttura e predisporre i contenuti da pubblicare, aggiornandoli costantemente ed interagendo con i visitatori "virtuali". Matureranno così capacità umanistiche e competenze informatiche pregresse. Potranno inoltre creare collegamenti con le pagine museali presenti nei vari <i>social network</i>.</p> <p>2) I Volontari dovranno stabilire un piano di comunicazione da seguire per la promozione del ciclo di incontri <i>Il gioco della scoperta</i> e relativo comunicato stampa da presentare agli enti e alle testate giornalistiche</p> <p>3) I Volontari dovranno stabilire un piano di comunicazione per la promozione dell'evento finale <i>Un gioco fa</i> e relativo comunicato stampa da presentare agli enti e alle testate giornalistiche.</p> <p>4) I Volontari dovranno inviare alle varie <i>mailing list</i>, oltre ai comunicati stampa, comunicazioni relative alle manifestazioni organizzate all'interno della struttura museale;</p> <p>5) I Volontari dovranno rendersi disponibili per</p>

	<p>attività promozionali pratiche quali telefonate o distribuzione di materiale pubblicitario in occasione di eventi di richiamo;</p> <p>6) I Volontari dovranno occuparsi della parte burocratica.</p>
<p>D2. Comunicazione dei risultati del progetto attraverso vari media (<i>social network, supporti multimediali</i>)</p>	<p>1) I Volontari dovranno provvedere all'aggiornamento e al corretto funzionamento delle pagine Facebook e Twitter del Museo, interagendo con i visitatori "virtuali";</p> <p>2) Dovranno provvedere all'aggiornamento e al corretto funzionamento del sito internet (www.museogambarina.it);</p> <p>3) I volontari dovranno caricare <i>video-tutorial</i> sul canale museale di Youtube per fornire una "guida alla realizzazione" di alcuni giochi di una volta.</p>
<p>D3. Sottoporre questionari per monitorare il gradimento delle iniziative proposte</p>	<p>1) In occasione del ciclo di incontri <i>Il gioco della scoperta</i> e dell'evento <i>Un gioco fa</i> i Volontari avranno modo di sottoporre questionari di gradimento diversificati in base alla fascia di età a cui si rivolgono per monitorare il gradimento delle iniziative e porre le basi per nuovi spunti di analisi che servano da arricchimento e miglioramento dell'offerta museale.</p>

CRITERI DI SELEZIONE

Si applicano i criteri elaborati dall'UNSC secondo la Determinazione del Direttore Generale dell'11 giugno 2009, n.173

CONDIZIONI DI SERVIZIO ED ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Numero ore di servizio settimanali dei volontari, ovvero monte ore annuo: 1400 ore

I volontari saranno impegnati per un minimo di 20 ore settimanali

Giorni di servizio a settimana dei volontari: **6**

Eventuali particolari obblighi dei volontari durante il periodo di servizio:

- Flessibilità oraria
- Disponibilità nei giorni festivi con possibilità di prestazione di servizio al di fuori del Museo presso le associazioni e/o enti che collaboreranno al progetto;

- Rispetto delle norme del luogo in cui presteranno servizio;
- Rispetto della privacy delle persone che frequentano il Museo, dei collaboratori e dei partecipanti agli eventi.

Requisiti obbligatori

Istruzione e formazione:

Diploma di scuola media superiore

Requisiti preferenziali

Laurea o iscrizione ad un corso di laurea in ambito umanistico o scienze sociali o scienze motorie

Esperienze:

Esperienze in ambito etnografico, sociale, socio-educativo, informatico e/o artistico

Competenze informatiche; ECDL; pacchetto base Office, conoscenza web ed e-mail, social network

Competenze tecniche; Tecniche base di ripresa e di *video editing*

Competenze trasversali; Interesse per la ricerca etnografica, le attività ludico-ricreative.

Capacità relazionali soprattutto con bambini e anziani.

Capacità organizzative e di gestione.

Conoscenza di elementi di psicologia e pedagogia.

Altro; Conoscenza lingue straniere (livello B2, scritto e parlato)

Patente B

SEDI DI SVOLGIMENTO e POSTI DISPONIBILI:

Comune di Alessandria – Museo della Gambarina – P.zza Gambarina 1

N° 4 posti disponibili

I volontari avranno diritto, come gli altri dipendenti comunali, a numero 2 buoni pasto settimanali da consumare presso i locali convenzionati .

CARATTERISTICHE CONOSCENZE ACQUISIBILI:
--

Il Comune di Alessandria rilascerà ai volontari un attestato di partecipazione al progetto di Servizio Civile con indicato le mansioni svolte e le competenze acquisite.

Nell'ambito del percorso di formazione denominato "Bilancio delle Competenze e Orientamento al Lavoro" verrà rilasciato ad ogni volontario un **diario di percorso** (vedi materiale allegato a scopo di esempio) in cui saranno inseriti i bisogni e le competenze rilevate, i momenti di orientamento al mercato del lavoro, e la focalizzazione del proprio progetto professionale. Verranno rilasciati il **CV e la lettera di presentazione** sia in formato cartaceo, sia su supporto digitale (chiavetta USB contenente tutto il materiale oggetto della formazione)

L'Amministrazione comunale si avvarrà, per la certificazione delle conoscenze acquisite dai singoli volontari, come previsto dal "Prontuario contenente le caratteristiche e le modalità per la redazione e la presentazione dei progetti di Servizio Civile Nazionale da realizzare in Italia e all'estero, nonché i criteri per la selezione e la valutazione degli stessi" approvato con DM del 5 maggio 2016, del FOR.AL, Agenzia formativa territoriale di Alessandria - Corso Cento Cannoni 4 - 15121 Alessandria .

Il Comune di Alessandria rilascerà ai volontari una certificazione - attestato di partecipazione con verifica dell'apprendimento corso di formazione ex art. 37 comma 2 del D. LGS 81/2008 e s.m.i. (formazione generale e specifica sulla sicurezza)

Al termine del servizio, lo stesso FOR.AL procederà ad una valutazione, tramite verifica strutturata, delle conoscenze acquisite dal singolo volontario, e alla conseguente dichiarazione attestante.

I volontari potranno acquisire, grazie alla collaborazione con i volontari del Museo, con gli insegnanti delle scuole, competenze nel campo dell'educazione, dell'animazione e della didattica rivolta a servizi e scuole, in particolare primarie. Potranno oltremodo apprendere, grazie alla consolidata esperienza sul campo dei formatori, competenze per ciò che riguarda l'organizzazione di eventi, progetti e iniziative a

carattere socio-educativo e culturale A termine riceveranno l'attestato di partecipazione al progetto di Servizio Civile.

FORMAZIONE SPECIFICA DEI VOLONTARI:

Titolo Modulo/n. ore	Contenuti affrontati
Formazione e informazione sui rischi connessi all'impiego dei Volontari in progetti di Servizio Civile 4 ore	Il percorso tratterà l'informativa sui rischi connessi all'impiego dei Volontari nel progetto di Servizio Civile; la formazione sarà erogata secondo quanto disposto dal D.Lgs. 81/2008, prevedendo una prima parte di carattere generale – della durata di 4 ore, col rilascio al termine di un attestato che costituisce credito formativo permanente – seguito da due parti con argomenti specifici (durata 4 ore ciascuna, per complessive 8 ore) con rilascio di un ulteriore attestato.
II – Storia e usi degli oggetti esposti: il gioco 16 ore	Il modulo ha la funzione di fornire ai Volontari le competenze necessarie a svolgere le attività di ordine quotidiano all'interno del Museo. Sarà diviso in due parti: Parte I: Nozioni relative agli ambienti e agli oggetti esposti. Lo scopo del modulo è di favorire l'ambientamento dei Volontari all'interno del Museo e di renderli edotti circa il patrimonio museale, con il fine ultimo di garantire un rapporto attivo con i Visitatori del Museo. Parte II: Trasmissione di notizie concernenti gioco e giocattoli all'interno della realtà museale. Lo scopo del modulo è di fornire ai Volontari una prospettiva storico-culturale sull'argomento; è propedeutico alla ricerca etnografica e all'allestimento degli eventi relativi al progetto.
III – Apprendimento percorsi didattici e laboratori museali 14 ore	Il modulo ha la funzione di presentare al Volontario la realtà dei percorsi didattici e dei laboratori museali riservati alle scolaresche in visita. Sarà diviso in due parti: Parte I: Sono previste l'assistenza e la partecipazione attiva allo svolgimento dei percorsi didattici proposti dal Museo alle scuole. Lo scopo è di trasmetterne ai Volontari il senso, facendoli riflettere in merito alla comunicazione delle nozioni riguardanti il patrimonio museale ai bambini in età scolare. Tutto ciò servirà a garantire futuro e costante supporto allo staff museale, ma avrà anche funzione propedeutica allo svolgimento degli eventi previsti dal progetto. Parte II: Analoga alla Parte I, ma riguardante lo svolgimento dei laboratori didattici proposti dal Museo alle scuole. Oltre a porre le basi per il supporto che verrà garantito nel corso dell'anno allo staff museale, il modulo avrà particolare importanza per lo studio del ciclo di eventi.
IV – Musica e animazione 10 ore	Il modulo si divide in due parti: Parte I: Si approfondirà ulteriormente la tematica del gioco, fornendo ai Volontari alcune nozioni sul suo rapporto con la musica: le canzoni della festa, le filastrocche e le conte, gli strumenti musicali artigianali. Parte II: Ci si focalizzerà sulla gestione di gruppi di persone, con nozioni relative ad animazione e intrattenimento.
V – Guida agli spazi circostanti il Museo	Il modulo ha la funzione di orientare il Volontario all'interno del territorio circostante piazza della Gambarina (Borgo Rovereto,

4 ore	Santa Maria di Castello). Sarà aperta una finestra sulla struttura museale e sulle vicinanze, con particolare attenzione alla piazza, così da porre le migliori condizioni di partenza per lo studio dell'evento finale previsto dal progetto.
VI – La mediazione culturale 4 ore	Il modulo intende fornire ai Volontari gli strumenti base per confrontare la realtà locale con quelle delle culture “altre” presenti attualmente ed in numero considerevole sul territorio. Un'apertura in senso multiculturale sarà particolarmente utile per ampliare gli eventi sia con informazioni relative al gioco in altri contesti, ponendo le fondamenta per un confronto, sia per favorire il coinvolgimento della popolazione tutta.
VII – Gestione di eventi 10 ore	Il modulo propone di rendere autonomi i Volontari nel contesto dell'organizzazione e dello svolgimento di manifestazioni all'interno del Museo (mostre, spettacoli, concerti, convegni), nell'accoglienza di gruppi di persone, nel supporto logistico, tecnico e burocratico, nell'allestimento degli spazi. Il modulo è strettamente collegato all'organizzazione degli eventi previsti dal progetto.
VIII – Corso di videoripresa e montaggio ed utilizzo delle apparecchiature multimediali e tecnologiche 12 ore	Il modulo ha la funzione di fornire al Volontario le basi per un'efficace comunicazione finale, sui vari <i>media</i> , dei risultati ottenuti con la realizzazione del progetto. Sarà diviso in tre parti: Parte I: nozioni relative ad una comunicazione efficace, con particolare attenzione alla divulgazione, all'importanza delle fonti di ricerca, a un'elaborazione coerente e ad un approccio costruttivo, finalizzato alla trasmissione dei risultati. Parte II: corso di video ripresa e montaggio. Tecnica, teoria e pratica di ripresa; utilizzo di una videocamera fullHD; software per il montaggio video e sonoro, elementi di post elaborazione. Parte III: utilizzo delle apparecchiature multimediali e tecnologiche in dotazione al Museo: utilizzo del PC, della rete LAN, delle stampanti; del sito internet museale, degli account Youtube e Facebook del Museo; dell'e-mail; del videoproiettore e dei microfoni.

Durata 74 ore.