



ESTRATTO dalla **SCHEDA PROGETTO PER L'IMPIEGO DI VOLONTARI IN SERVIZIO CIVILE IN ITALIA**

Ente proponente il progetto: Comune di **Suzzara**

in coprogettazione con: Comune di **Gonzaga** Comune di **Pegognaga**

Comune di **San Benedetto Po** Comune di **Sermide**



LA FABBRICA DEI SOGNI_GEN93

-----**OBIETTIVI GENERALI**-----

"II.4 Favorire la partecipazione dei giovani ai media

49. I giovani, che sono grandi utilizzatori di media, possono ugualmente divenirne dei protagonisti ampliando le loro possibilità di esprimersi e di partecipare alla produzione di informazioni divulgate attraverso i media. Grazie alla loro sensibilità e all'impostazione con cui affrontano certi argomenti, possono fornire agli altri giovani un'informazione diversa e spesso maggiormente accessibile. Tale partecipazione permette ugualmente ai giovani di capire come vengono elaborate le informazioni e di acquisire il senso critico indispensabile."

(dalla Carta Europea riveduta della partecipazione dei giovani alla vita locale e regionale-maggio2003).

[0. Diffusione della cultura del *communtty self-help*]

→ Dare continuazione al precedente progetto LA FABBRICA DEI SOGNI_GEN92 vuol dire dare opportunità al giovane, che ieri era ragazzino fruitore dell'assistenza della GEN92, di dirigersi verso il ruolo di fruitore attivo e poi collaboratore e poi futuro GEN e poi futuro volontario SCN, inserendosi in una "catena evolutiva" giustificata dalla convinzione che per il preadolescente, poi anche nell'adolescente, la figura di riferimento non sia l'adulto paterno, ma "l'amico più grande".

Non interrompere la presenza di collaboratori adolescenti e volontari giovanissimi in biblioteca vuol dire mantenere l'esempio di cittadino attivo in un servizio pubblico.

UNO _mappa concettuale degli obiettivi del progetto

I. valorizzare l'anno di passaggio alla maggiore età

→ diventare maggiorenni non solo una questione di patente e firma in autonomia delle giustificazioni scolastiche



→ maggiore età come tempo di impegno per la comunità
→ essere, per i ragazzi di età compresa tra i 13 e i 16 anni, esempio di responsabilità e impegno

2. valorizzare le giovani generazioni (si è scelta la generazione 1993 che compirà 18 anni nel 2011, durante lo svolgimento del presente progetto)

→ lavorare con la comunità sul concetto di giovane come ricchezza presente per il territorio

→ creare nelle generazioni adulte fiducia e simpatia nei confronti delle nuove generazioni

3. stimolare nella generazione 1993 (GEN93) dei maggiorenni una conoscenza diversa delle istituzioni / favorire percorsi di cittadinanza attiva

→ incentivare l'utilizzo attivo di risorse culturali e dei servizi da parte dei giovani della generazione 1993 (GEN93)

→ rendere i giovani della generazione 1993 creatori di servizi anche per le altre fasce di età (più giovani e più anziani)

→ rendere i giovani della generazione 1993 creatori di servizi anche per la fascia d'età più critica (13-16 anni)

→ permettendo ai giovani di riappropriarsi dei servizi

4. creare possibilità di comunicazione senza barriere

→ newsletter

→ blog e community: facebook /twitter

5. definizione della rete di collaborazioni nei comuni

→ rafforzare la rete di soggetti pubblici e privati (commercianti, associazioni, servizi pubblici) disponibile ad investire, ciascuno in base al suo potenziale, per valorizzare e "far sentire importante" la generazione 1993 (GEN93) offrendo alla GEN93 un carnet di proposte, di sconti e facilitazioni a loro dedicati – rete che si suppone già in essere, quantomeno in forma embrionale, dal 2010, con il progetto FABBRICA_GEN93, appena avviato e non ancora valutabile.

6. favorire l'integrazione delle fasce deboli e in disagio con i gruppi giovanili formali o informali ("strabismo" dei volontari)

→ combattere le nuove povertà ed emarginazioni sociali: giovani emarginati per provenienza

→ tramite lo stimolo guidato alla partecipazione dei giovani in disagio alle azioni del progetto

→ creare le condizioni per politiche giovanili in cui si agisce anche sui giovani in disagio attraverso progetti di agio miranti a favorire lo sviluppo di cittadinanza attiva con attenzione all'integrazione dei giovani emarginati per provenienza geografica o per vissuti individuali.

→ i volontari promuovono un progetto avente obiettivi culturali, legati ai servizi erogati dalle sedi che li ospitano, ma monitorano costantemente le situazioni di disagio e promuovono l'integrazione dei giovani che sanno incontrare.

[7. Lavoro in rete tra Comuni]

→ continuare a lavorare nella logica di rete tra comuni, ormai abbastanza consolidata dai 4 anni di progettazione di servizio civile comune, per condividere il patrimonio di ricchezze in termini di risorse del personale, in un'ottica di scambio di buone prassi, ma anche per dare l'impronta al territorio di uno stile operativo, di una progettualità che si concentra sul proprio territorio, ma non ne



rimane intrappolata, e sa confrontarsi con altri territori attigui e non, ed incontrare, per dialogare, anche giovani che fanno percorsi simili in altri contesti. Una sorta di preparazione al confronto europeo. Perché a volte è più facile patrocinare scambi internazionali che far incontrare giovani che vivono su territori vicini.

[8. Diffusione della cultura del servizio civile nazionale]

→ tramite l'utilizzo degli strumenti di comunicazione, in particolare quelli via web2.0, valorizzare l'esperienza dei volontari in servizio civile che incontrano giovanissimi e con loro stabiliscono sinergie, offrono momenti e possibilità ricreative e suggeriscono e accompagnano in momenti di crescita personale e sociale. Il concetto che il volontario di SCN è un reagente che permette di stimolare cambiamenti concreti e misurabili nella vita quotidiana del paese è indubbiamente il modo migliore per far crescere la cultura della difesa non armata della patria; il documentarlo tramite foto e post nei blog e nelle community per parlare in maniera semplice e diretta alle generazioni più giovani.

DUE _obiettivi generali in dettaglio

La fabbrica dei sogni è un concetto positivo perché non vuole rispondere all'esigenza dei giovani di "avere la luna" (ma tu vuoi la luna, dice spesso l'assessore alle richieste spesso davvero fuori misura del giovane), ma, facendo appello alla dimensione della fabbrica - unico luogo in cui il giovane, seppur, appunto, giovane, viene spesso trattato da adulto e comunque da persona capace di produrre una ricchezza, si insiste sul fatto che il giovane è prima di tutto e soprattutto una ricchezza per se stesso, se sa uscire da un'ottica di consumo del tempo libero, e una ricchezza per il territorio nel momento stesso in cui comincia a diventare protagonista del suo tempo libero.

Dove tempo libero non è uguale a "tempo minore".

Ma il giovane lo sa che è una ricchezza? E ancora, sa il giovane, fino in fondo, di non abitare in un albergo, ma in una comunità già ricca di stimoli e pronta ad accogliere i suoi?

E le generazioni "più anziane" sono consapevoli di quale ricchezza sono portatori i giovani se si è capace di stabilire con loro alleanza di collaborazione?

Il progetto intende lavorare su due versanti:

1_ la presa di coscienza da parte della generazione che sta entrando nell'anno della maggiore età dell'importanza della sua presenza partecipata e attiva alla vita della comunità

2_ la presa di coscienza da parte delle associazioni, delle istituzioni e più in generale delle generazioni più anziane dell'imprescindibile necessità di collaborare con la nuova generazione per valorizzarne il contributo che può portare.

Da una parte il progetto prevede pertanto che i volontari in SCN creino una rete di "soggetti adulti" capace di far avvicinare i giovani maggiorenni (GEN93) offrendo loro anche una serie di sconti, facilitazioni, progetti dedicati.

Dall'altra i volontari sono chiamati a coinvolgere la GEN93 chiedendo un impegno (seppur di poche ore a settimana) attivo e fattivo nei servizi in cui i volontari sono presenti per poter mettere a disposizione le loro conoscenze, le loro energie, la loro voglia di comunicare.



Scopo del progetto è dunque valorizzare una generazione, quella che compirà i 18 anni durante lo svolgimento del progetto, cercando di offrire vari stimoli sia in termini di "vantaggi" ad essi destinati sia in termini di proposte operative. Per aiutare la GEN93 a prendere possesso del territorio in cui vive, ad imparare ad abitare i propri paesi, a coabitare con i propri coetanei di qualsiasi provenienza o estrazione essi siano e a coabitare con le generazioni più giovani e più anziane. A scoprirsi una risorsa, persone portatrici di diritti e di doveri. In una parola, cittadini maturi, con un ruolo vero nella comunità "politica" in cui vivono.

E come riconoscimento finale di questo percorso, che si snoderà durante l'anno di servizio civile di 14 ragazzi, una festa a metà tra la festa di piazza, per ringraziare i giovani che si sono messi in gioco, e una festa dei debuttanti, perché sottolineare i momenti di passaggio - in un'era in cui non ci sono più i così detti "riti di iniziazione" - è sicuramente un modo allegro, spensierato ma ugualmente pregno di significato per stabilire una strategia tra chi "è già nel mondo degli adulti" e chi invece comincia solo ora ad affacciarvisi.

-----OBIETTIVI GENERALI nello specifico _____

CARTA FACILITAZIONI PER LA GEN93

Suzzara_Gonzaga_Pegognaga_S.Benedetto Po_ Sermide_

tutti i volontari del progetto lavorano a questo obiettivo in squadra

.CARTA FACILITAZIONI

_il territorio ringrazia la generazione 1993

Creazione di una rete di collaborazioni pubblico-privato per offrire un segno tangibile ai nati nel 1993 (GEN93), e quindi nuovi maggiorenni, della loro importanza per la comunità.

COME: **1.**contatto via lettera scritta dai sindaci e poi "porta a porta" da parte dei volontari in SCN degli esercizi commerciali, delle associazioni che propongono corsi e attività destinate anche ad un pubblico giovanile, dei servizi comunali, per presentare il progetto GEN93 e raccogliere adesioni; **2.** Realizzazione del carnet contenente le offerte alla GEN93; **3.**Definizione della modalità "solenne" di consegna del carnet ai giovani nati nel 1993

INDICATORE NUMERICO: **1.**Almeno 10 esercizi commerciali coinvolti per paese (almeno la metà già aderenti all'edizione GEN92 e almeno 2 nuovi); Almeno 3 associazioni coinvolte; Almeno 3 proposte da ciascuna amministrazione comunale. **2.** Distribuzione del carnet al 70% dei giovani nati nel 1993 (vedi dati riportati nel box 6)

L'IMPEGNO DELLA GEN93

Suzzara_Gonzaga_Pegognaga_S.Benedetto Po_ Sermide_

tutti i volontari del progetto lavorano a questo obiettivo in squadra

.LA CHIAMATA E L'IMPEGNO

_il territorio chiede aiuto alla generazione 1993



Creazione di una rete di nuovi maggiorenni (GEN93) che si propone come risorsa attiva per la comunità.

COME: **1.**contatto via lettera scritta dai sindaci e poi "porta a porta" e assemblea plenaria con i ragazzi della generazione 1993 **2.**Passaggio di consegne tra la GEN92 e la nuova generazione **3.**Proposta di impegnare un paio d'ore a settimana per essere una risorsa, nei servizi coinvolti dal presente progetto, a favore della comunità **4.**Definizione della modalità di interazione della GEN93

INDICATORE NUMERICO: **1.**Almeno 5-10 ragazzi coinvolti nella realizzazione degli obiettivi descritti per ciascun servizio.

INFORMAGIOVANI

Suzzara_Gonzaga_Pegognaga*_S.Benedetto Po*_ Sermide_

*per il comune di S. Benedetto Po le sedi Informagiovani e Biblioteca sono coincidenti, essendo ospitate in un ambiente unico in cui l'utente si rivolge sia per uno che per l'altro servizio. I volontari avranno dunque sia gli obiettivi relativi alla biblioteca che agli informagiovani. L'unica differenza consisterà nella quantità di tempo dedicata alla sezione dell'informagiovani legata agli appuntamenti e all'helpdesk della biblioteca. Sezioni che saranno comunque realizzate in entrambi i comuni.

.NEWSLETTER

_la generazione 1993 si tiene informata su cosa accade sul territorio

Newsletter come punto d'incontro "semplificato" in quanto virtuale tra giovani di appartenenze diverse e come "luogo" fisico in cui si abbattono i campanilismi per cui ogni sede "è gelosa" delle proprie produzioni. Veicolo per informare su quello che sta accadendo nei paesi, all'interno del progetto, ed anche per raccontare brevi momenti, fare sondaggi, creare spunti per instaurare dialoghi.

COME: realizzazione di un periodico informativo da inviare per posta elettronica con cadenza indicativamente settimanale.

INDICATORE NUMERICO: **1.**Almeno 40 numeri nell'anno di attivazione del presente progetto **2.**Almeno 3 rubriche nuove progettate e sviluppate dai volontari e realizzate in collaborazione con GEN93 **3.**Realizzazione di una redazione "in remoto" che permetta ai volontari in servizio civile e alle redazioni locali composte anche dai GEN93 sulle 5 sedi di scambiarsi le rubriche in un'ottica di ottimizzazione delle risorse ma anche di scambio e confronto orizzontale (le 3 rubriche di cui sopra sono realizzate in coprogettazione dai volontari e appaiono in tutte le newsletter).

.COMMUNITY VIRTUALE SU FACEBOOK (o altro social network in base alle "mode" in auge al momento dell'avvio del progetto: per quel che ci consta sapere al momento della stesura, probabilmente tutti i giovani migreranno a breve su twitter, ma al momento nella zona del progetto non si registrano segnali a proposito) come punto di incontro virtuale di giovani residenti nei cinque comuni del progetto

_la generazione 1993 comunica cosa accade sul territorio

COME: definizione di quali sono gli spazi virtuali su internet più utilizzati dai giovani (esempio: face book, netlog) e realizzazione di pagine che creino in questi spazi una community che si racconta, che descrive gli umori, i sogni, le aspettative e partendo dai dettagli apparentemente insignificanti del quotidiano racconta l'anno speciale dei volontari in SCN e dei ragazzi che hanno scelto di essere GEN93. Le pagine saranno linkate e richiamate dalle pagine dei siti istituzionali dei comuni (a partire da www.comune.suzzara.mn.it) per significare che nelle



istituzioni c'è posto anche per i giovani e per il loro modo diverso, ufficioso, ma ugualmente importante, di comunicare.

Nei limiti di quanto permesso dai vari siti verrà creata un'unica community che racchiuda i giovani dei 5 comuni per creare uno stile di lavoro e un confronto continuo tra i ragazzi.

INDICATORE NUMERICO: **1.** Definizione di almeno 3 spazi (profili facebook, blog, eccetera) su cui creare le proprie rubriche; Creazione in ciascuno di questi spazi di una pagina per ogni volontario di SCN che lo racconti per mano dei GEN93 (difficile chiedere a degli adolescenti di raccontarsi in prima persona); **2.** creazione di photogallery che documentino le fasi del progetto GEN93, ospitando foto di tutti gli interlocutori, in particolar modo giovani e giovanissimi, che interagiscono con il progetto stesso (andare a vedersi sulle pagine dei blog è uno dei migliori ganci per cominciare a conoscere un blog e – nel nostro caso – il progetto); **3.** Utilizzo della rete creata tramite web per allargare la conoscenza del SCN e del progetto GEN93 estendendo l'invito agli eventi creati. **4.** Realizzazione di almeno 5 video da inserire su Youtube.

.VALORIZZAZIONE DELLA SEZIONE "EVENTI" DELL'UFFICIO INFORMAGIOVANI

_la generazione 1993 informa attivamente su cosa accade sul territorio

Uno dei settori informativi dell'informagiovani è il Tempo Libero, ed in particolar modo la parte che riguarda le segnalazioni sulle proposte destinate ai giovani. E' uno dei settori meno consultati dall'utenza degli informagiovani e, come una cane che si morde la coda, è un settore di fatto atrofizzato: l'operatore informagiovani non ricevendo molte richieste in questo settore e dovendo fare delle scelte vi dedica poco tempo rendendolo perciò meno attraente. Il rischio è di "schiacciare" gli informagiovani ad uffici semplicemente "informa lavoro", deformando quella che è la mission generalista del servizio e perdendo contatto con la fascia di utenza più giovane, oltre che – ovviamente – rinunciando ad una vocazione informativa che valorizzi le offerte dedicate al tempo libero dei giovani.

cosa: i volontari in SCN e i GEN93 che hanno scelto l'impegno negli informagiovani gestiscono la creazione, implementazione e stampa di "fogli" informativi sugli appuntamenti giovani del territorio. Diventano un punto di riferimento per i giovani che organizzano eventi (in particolare il territorio è ricco di giovani band che suonano), per offrire un supporto alla pubblicizzazione di quanto viene proposto.

INDICATORE NUMERICO: **1.** creare il format "appuntamenti" e definirne la collocazione e distribuzione in una zona ben visibile dell'ufficio e sul territorio; **2.** aggiornare il foglio periodicamente; **3.** cercare di coinvolgere il più possibile i giovani del territorio perché utilizzino lo strumento come bacheca su cui pubblicare le loro iniziative in modo da passare da una logica del piccolo gruppo ad un modo di pensare "per il paese"; **4.** contattare i piccoli gruppi locali che organizzano feste e concerti e realizzare assieme a loro una campagna pubblicitaria innovativa (almeno 5 eventi da pubblicizzare insieme agli organizzatori nell'anno).

.CARTA GEN93 DALL'UFFICIO INFORMAGIOVANI

_per la generazione 1993

Realizzazione di un laboratorio gratuito di utilizzo di programmi di fotoritocco e/o video montaggio per la GEN93 come parte del pacchetto di offerte delle amministrazioni ai futuri maggiorenni.

cosa: i volontari in SCN pubblicizzano e realizzano un laboratorio che permetta di manipolare le immagini e creare un video facilmente caricabile su youtube



INDICATORE NUMERICO: **1.**realizzazione di un laboratorio di fotoritocco e video montaggio di almeno 5 incontri per la GEN93. **2.**realizzazione di almeno un video e di almeno una sequenza fotografica (10 foto) da pubblicare sulle pagine delle community del presente progetto

BIBLIOTECA

Suzzara_Gonzaga_Pegognaga*_S.Benedetto Po*_ Sermide_

*per il comune di S. Benedetto Po le sedi Informagiovani e Biblioteca sono coincidenti, essendo ospitate in un ambiente unico in cui l'utente si rivolge sia per uno che per l'altro servizio. I volontari avranno dunque sia gli obiettivi relativi alla biblioteca che agli informagiovani. L'unica differenza consisterà nella quantità di tempo dedicata alla sezione dell'informagiovani legata agli appuntamenti e all'helpdesk della biblioteca. Sezioni che saranno comunque realizzate in entrambi i comuni.

.GRUPPO DI LETTURA PER GIOVANI (13-16 anni)

COME: **1.**Incontri con cadenza quindicinale in biblioteca. I giovani della GEN93 dovranno organizzare e gestire con il volontario di SCN un gruppo di lettura per i ragazzi di età compresa tra 13-16 anni. **2.**Contacto con i ragazzi che frequentano le classi terze della scuola media e i primi anni delle superiori (per i comuni che hanno le scuole superiori). **3.** Lettura di libri dedicati a quella particolare fascia d'età. **4.** Discussione e dibattito con i ragazzi.

INDICATORE NUMERICO: **1.**Compilazione quindicinale di un registro per rendicontare gli incontri ed il numero di partecipanti per ogni incontro **2.**Raccolta del gradimento dei ragazzi (almeno 80/100 schede)

.SCAFFALE GIOVANI (13-16 ANNI)

COME: **1.**Analisi dei gusti e dei bisogni dei ragazzi 13-16 anni. **2.** Creazione di un apposito spazio all'interno della biblioteca dedicato alla fascia d'età 13-16, senza dubbio la più delicata. Una volta terminate le scuole medie infatti, i giovani tendono a non frequentare più il servizio o comunque a viverlo come obbligo e non come svago. **3.**Realizzazione di una brochure informativa in cui promuove lo scaffale. **4.**Predisposizione di uno strumento di feedback da parte dei fruitori in cui possano liberamente esprimere il grado di soddisfazione e avanzare nuove richieste.

INDICATORE NUMERICO: **1.** Registrazione del numero dei prestiti ed il numero degli utenti attivi di fascia d'età 13-16 iscritti in biblioteca, mediante l'utilizzo del software Sebina.

.HELP DESK INFORMATICO

_la generazione 1993 aiuta le generazioni più anziane

Una delle indubbie ricchezze della GEN93 è la capacità di utilizzare gli strumenti informatici con scioltezza e naturalezza. Dono che le generazioni precedenti non sempre hanno.

COME: **1.**Definizione di un calendario settimanale ben scandito in cui il volontario in SCN e i ragazzi di GEN93 sono a disposizione come supporto all'utilizzo delle strumentazioni informatiche. **2.**Definizione di uno spazio ben identificabile



all'interno della biblioteca in cui saranno presenti i volontari, spazio facilmente raggiungibile anche dagli utenti più riservati e timidi. **3.** Definizione di uno strumento di registrazione degli interventi svolti che permetta di monitorare la quantità, il tipo di intervento e la fascia di età che si è avvalsa del servizio. **4.** Predisposizione di uno strumento di feedback da parte dei fruitori dello strumento in cui possano liberamente esprimere il grado di soddisfazione dello sportello e avanzare nuove richieste.

INDICATORE NUMERICO: **1.** Realizzazione di una brochure informativa in cui si comunica la disponibilità dei volontari in SCN e della GEN93 a fornire supporto all'utilizzo della strumentazione informatica. **2.** Sportello di aiuto attivo per almeno 7 mesi, compatibilmente con i tempi di avvio del presente progetto). **3.** Realizzazione di 3 cicli gratuiti di almeno 3-5 lezioni di alfabetizzazione informatica su MS Word e sulla navigazione. **4.** Compilazione settimanale del registro interventi. **5.** Raccolta del gradimento degli utenti (almeno 80/100 schede)

.CARTA GEN93 DALLA BIBLIOTECA

_per la generazione 1993

Organizzazione di incontri di promozione alla lettura con autori dedicati alla GEN93 come parte del pacchetto di offerte delle amministrazioni ai futuri maggiorenni.

cosa: i volontari in SCN pubblicizzano e organizzano incontri di promozione alla lettura con giovani autori (magari locali).

INDICATORE NUMERICO: **1.** realizzazione almeno 3 incontri di promozione alla lettura con autori.



MUSEI

Suzzara_ San Benedetto Po_

.FISSATI CON IL MUSEO

_la generazione 1993 riscrive il museo per il paese

Il Museo è uno dei cuori pulsanti del paese, ne percorre la storia, artistica per Suzzara, etnologica e contadina per San Benedetto, ne è un punto di riferimento importante, ma difficilmente è avvertito dai giovani come un luogo gradevole, interessante. Non è mai presentato ai giovani da un punto di osservazione simile al loro e – spesso – non è nemmeno troppo accogliente per i giovani.

Si tratta allora di affidare ai GEN93 – con la supervisione dei volontari in SCN – le chiavi dei musei e lasciarli scorazzare liberi al loro interno, fuori dagli schemi delle visite guidate, per farsi raccontare con i loro occhi, con i loro linguaggi, quello che hanno visto.

COME: Dopo una prima veloce (e indispensabile) visita guidata al museo, i GEN93 singolarmente oppure in piccoli gruppi (massimo 3-4 persone) saranno invitati a ripercorrere – in orario di chiusura al pubblico e dunque in un'atmosfera rarefatta e tutta dedicata a loro- il museo per scovare un dettaglio, un colore, un particolare che suscita in loro emozioni, evoca ricordi, merita di essere condiviso. Fatta la loro scelta dovranno definire il linguaggio comunicativo che ritengono più appropriato per comunicarla: una fotografia, un brevissimo filmato, un testo



scritto, un sms.. che potranno essere abbinati ad un brano musicale, anche autoprodotta. Il contenuto di tale produzione avrà come soggetto un particolare architettonico oppure un oggetto che per l'autore sintetizza la propria visione del museo e delle sue collezioni. Successivamente le opere verranno caricate sulle pagine dei blog prodotti dagli altri volontari del progetto e saranno quindi visibili pubblicamente. Le opere potranno essere votate tramite web; il progetto si concluderà quindi con la premiazione dell'opera più votata e con l'esposizione dei materiali prodotti.

INDICATORE NUMERICO: **1.** Realizzazione di una visita guidata ai musei per GEN93: almeno 20 ragazzi coinvolti. **2.** Seconda visita "libera" al museo: almeno 15 ragazzi coinvolti. **3.** Produzione del materiale: almeno 15 viste del museo.

.FÌSSATI CON IL MUSEO

la generazione 1993 invita al museo

Si tratta, di fatto, di una caccia al tesoro. I ragazzi della GEN93 che hanno abitato il museo, l'hanno perlustrato a fondo, assieme con il volontario cercano tre dettagli, scatti, piccoli particolari presi dal materiale in esposizione e sfidano il paese in un concorso a premi, a ritrovare esattamente i particolari scelti. Un piccolo gioco per riportare grandi e piccini al museo, e per farglielo guardare davvero!

COME: I ragazzi scelgono tre particolari di opere esposte, ne scattano una foto e confezionano una cartolina per la partecipazione al concorso. La cartolina con i tre scatti verrà distribuita nelle scuole e nei luoghi pubblici, in modo da stimolare la partecipazione trasversale di tutte le fasce d'età. Ai volontari e alla GEN93 anche il compito, in fase progettuale, di definire il premio per i vincitori del concorso. Tutti i partecipanti al concorso potranno, ovviamente, visitare gratuitamente il museo.

INDICATORE NUMERICO: **1.** Realizzazione di un concorso basato su tre scatti fotografici del museo **2.** Diffusione del bando di concorso nelle scuole locali; presso bar/negozi e centri di aggregazione destinati anche alle fasce anziane della popolazione **3.** Incremento delle visite al Museo (almeno 50-70 legate strettamente al concorso)

.CITTADINI ATTIVI

la generazione 1993 indaga

Sono tanti i gruppi, le scolaresche, ma anche persone che arrivano di propria iniziativa a visitare i nostri musei. Ma cosa colpisce di più la loro attenzione? Cosa rimane di più nella loro memoria? E come si può fare per migliorare l'accoglienza di queste persone?

COME: La GEN93, coordinata dai volontari, dopo una prima fase di conoscenza dei musei coinvolti, sarà impegnata nell'intervistare i visitatori e ad elaborare i dati raccolti per poter avanzare ipotesi di miglioramento per quanto riguarda l'accoglienza. Al termine del progetto presenteranno il loro lavoro alla cittadinanza.

INDICATORE NUMERICO: **1.** Messa a punto di un breve questionario da somministrare ai visitatori. **2.** raccolta di almeno 100 questionari nell'arco di due mesi. **3.** Rielaborazione dei dati in un report. **4.** formulazione di almeno 3 consigli di variazioni nell'accoglienza. **5.** presentazione del lavoro alla cittadinanza secondo il canale ritenuto più idoneo.

.LA LUNGA NOTTE DEI MUSEI/ LIVING THE MUSEUM

la generazione 1993 fa nottata!



Si tratta di coinvolgere la GEN93 nell'organizzazione della "Lunga notte al museo", iniziativa programmata e promossa dal Sistema dei Musei Mantovani che si svolge annualmente tra la fine di giugno e i primi di luglio alla quale aderiscono tutti i musei del Sistema.

COME: Dopo una prima fase conoscitiva del museo i ragazzi saranno chiamati a progettare e promuovere la seguente iniziativa: visita guidata animata (da loro) del museo con letture, brevi azioni sceniche che illustrino le collezioni del museo. Molto importante sarà la parte promozionale sempre curata dai ragazzi, che prevederà un'azione di marketing (combactmarketing) mirata ad incuriosire il pubblico e spingerlo a cercare di capire di cosa si tratta; nella fattispecie predisposizione di cartonati con materiali di recupero e manifesti da collocare nei centri storici o comunque nei luoghi più frequentati. L'immagine -guida sarà arricchita periodicamente di informazioni e dettagli.

INDICATORE NUMERICO: **1.** Realizzazione dell'immagine guida testimonial dell'evento. **2.** scelta di almeno 10 luoghi dove impiantare l'immagine-guida. **3.**aggiornamento dei contenuti dell'immagine guida almeno 5 volte. **4.**Realizzazione di almeno 1percorso guidato da realizzare la notte dei musei.

.47 ° PREMIO SUZZARA 2011

la generazione 1993 e il Premio (obiettivo solo per Suzzara)

In occasione dello storico premio si tratta di coinvolgere la GEN93 in alcune fasi di costruzione dell'evento:

COME: 1.Conoscenza e primi rapporti con gli artisti. 2.Conoscenza e supervisione degli spazi preposti. 3.Conoscenza e discussione dei progetti degli artisti per le opere (site specific). 4.Collaborazione alla costruzione delle opere. 5.Assistenza alla collocazione delle opere. 6.Guida ad una o più opere o a tutto il percorso durante la mostra.

INDICATORE NUMERICO: **1.**Realizzazione di almeno 5 incontri con artisti e supporto alla costruzione delle loro opere. **2.**Realizzazione di almeno 5 visite guidate durante la manifestazione

LA FESTA DEL DEBUTTO DELLA GEN93

Suzzara_Gonzaga_Pegognaga_S.Benedetto Po_ Sermide_

(tutti i volontari del progetto lavorano a questo obiettivo in squadra)

.LA FESTA

il territorio ringrazia e festeggia la generazione 1993

Conclusione dell'anno di collaborazione dei nuovi maggiorenni: i comuni organizzano una festa, come momento di incontro tra tutta la cittadinanza e in particolare tra coloro che hanno beneficiato dei servizi offerti dalla GEN93, e tutti i nati nel 1993: un ultimo momento per ribadire l'importanza della coesione, della collaborazione e la grande forza nel presente, del loro essere cittadini "maggiorenni" e dunque protagonisti attivi della vita del paese, che impara a riconoscerli, e stimarli.

COME: **1.**realizzazione di un momento di festa in collaborazione con la GEN93, che si snodi in due omenti: **2.** La festa con la comunità del paese, come momento di ringraziamento finale per le attività svolte **3.**la festa dei 18enni, come momento ricreativo tutto dedicato a loro: un grazie sentito da parte delle amministrazioni

INDICATORE NUMERICO: **1.**Almeno 5-10 ragazzi coinvolti nella progettazione della festa. **2.**Festa con la comunità. **3.**La festa dei 18enni.



Numero posti con solo vitto:

14

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

1440
ore nell'anno

orario minimo
settimanale 18
ore – orario
massimo
settimanale 30
ore

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

5

Eventuali particolari obblighi dei volontari durante il periodo di servizio:

Si richiede:

- disponibilità a spostamenti sia all'interno del territorio comunale e tra i servizi, sia all'esterno (per riunioni, corsi di aggiornamento, specialmente in Provincia)
- disponibilità, quando richiesto, ad utilizzare automezzi di proprietà del Comune per trasferimenti sia all'interno che all'esterno del territorio comunale
- elasticità oraria in base alle esigenze dei progetti, con possibilità di prestare servizio anche in orario serale, di sabato, di domenica, se richiesto dai progetti e dalle manifestazioni che i volontari stessi saranno chiamati a realizzare
- per i volontari assegnati alle sedi biblioteca disponibilità a turni di servizio durante l'intero arco dei 12 mesi anche il sabato pomeriggio

I volontari saranno tenuti a registrare su apposito modulo l'orario di servizio.

Eventuali requisiti richiesti ai candidati per la partecipazione al progetto oltre quelli richiesti dalla legge 6 marzo 2001, n. 64:

Nessun requisito aggiuntivo richiesto.

Saranno tuttavia valutati positivamente in sede di selezione i seguenti elementi:

- Diploma di Scuola Superiore
- Buona capacità di utilizzo del computer, in particolare di Ms.Word, Ms.Excel e di Internet
- Capacità a relazionarsi e a lavorare in gruppo
- Possesso di patente categoria B



CARATTERISTICHE DELLE CONOSCENZE ACQUISIBILI

Eventuali crediti formativi riconosciuti:

In base a convenzioni apposite via via siglate dopo la selezione dei candidati con gli atenei a cui risultano iscritti.

Eventuali tirocini riconosciuti:

In base a convenzioni apposite via via siglate dopo la selezione dei candidati con gli atenei a cui risultano iscritti.

Competenze e professionalità acquisibili dai volontari durante l'espletamento del servizio, certificabili e validi ai fini del curriculum vitae:

I volontari nel corso del loro servizio acquisiranno un bagaglio di conoscenze competenze e professionalità spendibili nel mondo del lavoro, divisibili in alcune macro aree in modo da poterle meglio rendicontare nella stesura di un curriculum vitae, anche nel formato europeo:

_conoscenze tecniche:

utilizzo pacchetto base informatico livello buono/ottimo
utilizzo data base e programmi gestionali del servizio

_competenze trasversali legate al lavoro per progetti:

capacità di lavorare per progetti
capacità di rispettare le tempistiche
capacità di fronteggiare situazioni potenzialmente stressanti
capacità di rendicontare le attività svolte

_competenze trasversali legate al lavoro in gruppo:

capacità di lavorare in gruppo
capacità di relazionarsi con colleghi e superiori
capacità di problem solving

_competenze trasversali legate al lavoro con l'utenza:

capacità di ascolto attivo
capacità di coinvolgimento
capacità di trovare soluzioni

_competenze di tipo creativo/comunicativo

capacità di creare campagne di comunicazione
capacità di utilizzo degli strumenti di comunicazione

► Certificazione delle competenze acquisite

Tramite un accordo stipulato con le agenzie per il lavoro ADECCO e INJOB, filiali di Suzzara, al termine dell'anno di servizio i volontari avranno colloqui di approfondimento delle attività da loro svolte dal personale che si occupa di selezione e reclutamento per le agenzie per il lavoro ADECCO e INJOB – filiali di Suzzara. Al termine dei colloqui verrà rilasciata su carta intestata delle agenzie un documento riportante la griglia delle competenze e abilità acquisite da ciascun volontario.



Formazione generale dei volontari

Durata: 44 ore – OBBLIGATORIA non si possono fare assenze

Contenuti della formazione:

incontro_1 (durata: 8 ore)

_L'IDENTITÀ DEL GRUPPO IN FORMAZIONE

incontro_2 (durata: 4 ore)

_ LA PROTEZIONE CIVILE

incontro_3 (durata: 4 ore)

_ PRESENTAZIONE DELL'ENTE

_ IL LAVORO PER PROGETTI

incontro_4 (durata: 4+4 ore)

_LA NORMATIVA VIGENTE E LA CARTA DI IMPEGNO ETICO

_DIRITTI E DOVERI DEL VOLONTARIO IN SERVIZIO CIVILE

incontro_5 (durata: 2+2+4 ore)

_DALL'OBIEZIONE DI COSCIENZA AL SERVIZIO CIVILE NAZIONALE:
EVOLUZIONE STORICA, AFFINITÀ E DIFFERENZE TRA LE DUE REALTÀ

_IL DOVERE DELLA DIFESA DELLA PATRIA

_LA DIFESA CIVILE NON ARMATA E NON VIOLENTA

incontro_6 (durata: 4 ore)

_LA SOLIDARIETÀ E LE FORME DI CITTADINANZA

_SERVIZIO CIVILE NAZIONALE, ASSOCIAZIONISMO E VOLONTARIATO

incontro_7 (durata: 8 ore)

_COMUNICARE IN MODO EFFICACE, SAPER ASCOLTARE, GESTIRE LE
SITUAZIONI POTENZIALMENTE CONFLITTUALI

_LA COMUNICAZIONE NON VIOLENTA

Formazione specifica (relativa al singolo progetto) dei volontari

Durata: 85 ore

Contenuti della formazione:

→ Obiettivi generali

- › fornire una buona conoscenza sociologica del territorio in cui i volontari si muoveranno
- › fornire le tecniche di approccio con i giovani
- › fornire le capacità di base di gestione di un progetto culturale (dalla progettazione al marketing e agli adempimenti previsti dalla legge fino alla realizzazione e al monitoraggio)
- › fornire una conoscenza di base di tutti i servizi coinvolti nel progetto, in modo da favorire l'integrazione degli stessi nell'elaborazione successiva delle proposte culturali
- › fornire le competenze di base legate alle professioni di bibliotecario, di operatore informagiovani, di animatore di gruppo informale, di operatore culturale



- › fornire competenze tecniche informatiche adeguate ad utilizzare e promuovere le strumentazioni in uso: foto camera, video camera, programmi di montaggio audio/video..

→ **Contenuti**

- › Nella prima parte (45 ore) verranno svolti temi "trasversali".
- › Nella seconda parte (15 ore) verranno analizzati con tutti i volontari i singoli servizi per permettere a ciascun volontario una conoscenza "globale" dei servizi con cui dovrà interagire
- › Terza parte (20 ore): training on the job: i volontari, coordinati da un formatore, saranno chiamati ad affiancare gli OLP nelle mansioni quotidiane, ad utilizzare le banche dati, a relazionarsi nei servizi di reference con l'utenza.

I _ "TRASVERSALE" (durata complessiva: 45 ore)

tutti i volontari in plenaria

modulo_ 1 (durata: 5 ore)

_CONTESTO SOCIO ECONOMICO E CULTURALE

modulo_ 2 (durata: 5 ore)

_INTERCULTURA

modulo_ 3 (durata: 10 ore)

_GESTIONE DI UN EVENTO

modulo_ 4 (durata: 5 ore)

_L'ENTE COMUNE

modulo_ 5 (durata: 20 ore)

_LA COMUNICAZIONE

II _ CONOSCENZA DEI SERVIZI (durata complessiva: 15 ore)

tutti i volontari in plenaria

incontro_ (durata: 5 ore)

_ BIBLIOTECA

incontro_ (durata: 5 ore)

_INFORMAGIOVANI

incontro_ (durata: 5 ore)

_IL SISTEMA MUSEI

III_ conoscenza dei servizi training on the job

(durata complessiva per ciascun volontario: 20 ore)

Ciascun volontario nella propria sede sperimenterà l'utilizzo dei database e dei software specifici, il modo di relazionarsi con l'utenza specifica, le tecniche per relazionare e statisticare attività e utenza.

Trovi il progetto integrale qui: <http://www.comune.suzzara.mn.it>
(cerca sulla sinistra l'area "servizio civile")