

IL LAVORO CRESCE

L1 – O.P.E.R.A. Organisation & Project Management for the Empowerment and Resilience of Artists

Progetto approvato nell'ambito della
Dgr 526 del 28/04/2020
"Il Veneto delle donne. Strumenti per la valorizzazione dei
percorsi professionali e per la partecipazione al mercato
del lavoro"

cod. 15-0001-526-2020
Approvato con Decreto n. 644 del 05/08/2020

Sostenuto dall'Unione Europea e dal
POR-FSE Regione Veneto 2014-2020
Contributo Assegnato € 1.542.017,70



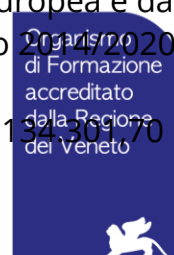
UNIONE EUROPEA
Fondo sociale europeo



REGIONE DEL VENETO



POR FSE 2014-2020
REGIONE DEL VENETO



CESCOT VENETO – Capofila di progetto
Liceo Artistico G. De Fabris - Partner del progetto

L1-O.P.E.R.A.

Organisation & Project Management for the Empowerment and Resilience of Artists
Codice progetto 15-0001-526-2020

Dgr 526 del 28/04/2020 "Il Veneto delle donne. Strumenti per la valorizzazione dei percorsi professionali e per la partecipazione al mercato del lavoro" - Approvato con Decreto Regionale n. 644 del 05/08/2020 e Sostenuto dall'Unione Europea e dal POR-FSE Regione Veneto 2014/2020

APERTURA BANDO 03/11/2021

RICERCA 10 STUDENTESSE

Obiettivi specifici del percorso

O.P.E.R.A. interviene sulla Linea 1 IL FILO per inquadrare, approfondire e valorizzare il ruolo delle donne impegnate nella produzione artistica, culturale e creativa e favorirne la vocazione all'autoimprenditorialità. L'ambizione è quella di accogliere la sfida della digitalizzazione come fil rouge di tutto il processo formativo, di accompagnamento e confronto, per promuovere la partecipazione femminile nei comparti più innovativi e orientare le donne disoccupate, inattive, inoccupate verso un percorso di riconoscimento autonomo della propria professionalità e del proprio ruolo in ambito familiare. A partire dalla mappatura dei bisogni il progetto si struttura in 5 presupposti fondamentali: Ibridazione e commistione fra settori trasversali, amplificazione digitale e utilizzo fluido delle tecnologie più avanzate, rinnovata sensibilità alle arti e alla cultura nel sistema scolastico per sviluppare dei punti d'incontro tra manualità, creatività e tecnologie; riduzione del gender gap in termini digitali, culturali ed economici, moltiplicazione dei risultati e apertura al confronto continuo, riconoscimento del ruolo dell'artista. O.P.E.R.A. vuole aiutare donne giovani e meno giovani a ripensare il proprio ruolo, il proprio talento, la propria attività o predisposizione professionale per: sviluppare capacità di analisi del contesto, indagare le necessità del mercato del lavoro, modellare progetti imprenditoriali che siano capaci di sostenersi e rispondere alle esigenze di un mondo che cambia. Il progetto O.P.E.R.A. è rivolto a donne disoccupate, inattive o inoccupate aspiranti imprenditrici nell'arte e a giovani studentesse degli Istituti di Istruzione Secondaria Superiore e dei Percorsi di Istruzione Professionale del Veneto.

Gli INCONTRI DI ORIENTAMENTO RIVOLTI AI GIOVANI - GAME ART (Game Art Common Grounds, Game Art For Futures e Game Art Simulation) hanno l'obiettivo dare nuove possibilità espressive e riavvicinare le studentesse alle carriere in ambito STEAM (acronimo di Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics).

Destinatarie GAME ART

La sperimentazione GAME ART si rivolge a giovani studentesse degli Istituti di Istruzione Secondaria Superiore e dei Percorsi di Istruzione Professionale del Veneto, con particolare riferimento agli indirizzi classici, artistici e grafici. L'obiettivo di tale coinvolgimento è sensibilizzare i partecipanti attraverso la scoperta delle connessioni tra STEM e Arte e incoraggiarli a perseguire una carriera tecnico-scientifica attraverso lo sviluppo della creatività.

Requisiti obbligatori:

- Residenza o domicilio nella Regione Veneto

GAME ART	
Orientamento Giovani – Game Art Simulation – Formazione	
L'intervento comprende l'insieme dei saperi manuali e delle tecnologie necessarie per la progettazione, realizzazione e rappresentazione di oggetti, manufatti e spazi innovativi di manifattura 4.0, sia ai fini della rappresentazione artistico-espressiva, sia in direzione di utilizzi legati all'ambito della fruizione digitale.	24 ore
Orientamento Giovani – Game Art For Futures – Cog- Assistenza e Consulenza di Gruppo	
Le partecipanti saranno chiamate a realizzare un progetto corale che mette in rete creatività individuale e competenze tecnico specialistiche, conoscenze scientifico-tecnologiche e abilità digitale.	8 ore

Orientamento Giovani – Game Art Common Grounds – Wof – Workshop/Focus Group Il workshop vuole raccontare e condividere la produzione di contenuti collettivi quale esito di Game Art. Obiettivo è valorizzare e rendere visibile la capacità delle studentesse coinvolte di inventare, proporre, ideare e ibridare Arte, Arti Applicate e STEM.	4 ore
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------

Conformemente a quanto previsto dalla d.g.r. 526/2020 potrà essere prevista la realizzazione delle attività in modalità remota (con modalità sincrona) fino ad un totale massimo del 30% del monte ore complessivo.

Sede

I colloqui di selezione saranno svolti in presenza presso il Liceo Artistico G. De Fabris - Via Giove, 1, 36055 Nove VI.

Tempistiche

Avvio delle attività: entro Novembre 2021

Referente delle attività per il Liceo Artistico G. De Fabris: fabio.guerra@liceoartisticonove.vi.it

Referente delle attività per Cescot Veneto, capofila di progetto: r.dezuani@cescotveneto.it

Completa di:

- Domanda di Ammissione compilata
- fotocopia fronte e retro del documento di identità e fotocopia codice fiscale
- eventuale fotocopia del permesso di soggiorno

L'ammissione al percorso avverrà in conformità ad una graduatoria risultante da un'attività di selezione a cura di una commissione appositamente designata il cui giudizio è insindacabile.

Le selezioni dei partecipanti si avvieranno a partire dal giorno 03/11/2021 fino alla conclusione delle domande pervenute.

Info e-mail fabio.guerra@liceoartisticonove.vi.it