



PROGETTO DI SERVIZIO CIVILE UNIVERSALE PROVINCIALE

redatto sulla base dei “Criteri di gestione del SCUP”
(deliberazione della Giunta provinciale n. 2117 del 20 dicembre 2019)

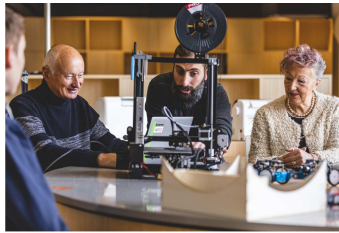
Scheda di sintesi 2023/ver. 5

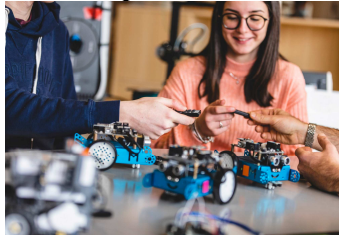
Titolo progetto	Educare alla tecnologia: pratiche e progettazione nella didattica museale
Ambito tematico	<input type="checkbox"/> Ambiente <input checked="" type="checkbox"/> Comunicazione e tecnologie <input type="checkbox"/> Animazione <input type="checkbox"/> Cultura <input type="checkbox"/> Assistenza <input type="checkbox"/> Educazione e formazione <input type="checkbox"/> Scuola e università <input type="checkbox"/> Sport e turismo
Ripetizione	Questo progetto è già stato realizzato in passato: <input type="checkbox"/> Sì, con titolo: [specificare] <input checked="" type="checkbox"/> No


INFORMAZIONI SULLA ORGANIZZAZIONE PROPONENTE

Organizzazione	MUSE – Museo delle Scienze
Nome della persona da contattare	Riccardo de Pretis
Telefono della persona da contattare	0461 270351
Email della persona da contattare	servizio.civile@muse.it
Orari di disponibilità della persona da contattare	Dal lunedì al venerdì, dalle 10 alle 12
Indirizzo	MUSE - Museo delle Scienze C.so del Lavoro e della Scienza 3, 38122 Trento

DESCRIZIONE DELLA PROPOSTA

Durata	Mesi:12	
Posti	Numero minimo: 1	Numero massimo: 2
Sede/sedi di attuazione	MUSE – Museo delle Scienze	
Cosa si fa	 <p>Acquisirai progressivamente competenze legate alla didattica museale sulla tecnologia e sulla fabbricazione digitale, attraverso un percorso strutturato in più fasi. In una prima fase seguirai da vicino le attività educative proposte dal museo, osservando le modalità di conduzione dei laboratori, la relazione con i diversi pubblici e l'utilizzo della fabbricazione digitale come strumento per raccontare la tecnologia in modo concreto e accessibile. Questo ti permetterà di comprendere come strumenti e processi del FabLab vengano integrati all'interno delle proposte didattiche del museo. Successivamente entrerai nel dietro le quinte della progettazione educativa, par-</p>	

	<p>tecipando ai momenti di ideazione e preparazione delle attività. Approfondirai come nascono i format didattici, come si definiscono obiettivi educativi, materiali, strumenti e modalità di interazione con i visitatori, con particolare attenzione all'uso consapevole delle tecnologie di fabbricazione digitale.</p> <p>In una terza fase sarai coinvolto direttamente nella progettazione di nuove attività e nuovi format didattici, contribuendo con idee e proposte e sperimentando modalità innovative per raccontare la tecnologia attraverso l'esperienza pratica.</p> <p>Infine, parteciperai alle attività di monitoraggio e valutazione delle esperienze realizzate, imparando a raccogliere osservazioni, feedback e dati utili a migliorare continuamente la qualità delle proposte educative.</p> <p>Durante tutto il percorso collaborerai con il personale educativo del museo e con il FabLab, entrando in contatto con le diverse professionalità che contribuiscono alla costruzione dell'esperienza didattica museale.</p>	
<p>Cosa si impara</p> 	<p>Svilupperai una comprensione approfondita di come si costruisce e si realizza la didattica museale dedicata alla tecnologia e alla fabbricazione digitale.</p> <p>Imparerai a osservare e analizzare le modalità con cui vengono condotte le attività educative, comprendendo la relazione tra obiettivi formativi, strumenti utilizzati, materiali e tipologie di pubblico. Approfondirai il ruolo della fabbricazione digitale come strumento educativo, scoprendo come tecnologie come stampa 3D e taglio laser possano essere integrate in modo efficace all'interno delle proposte didattiche.</p> <p>Acquisirai competenze legate alla progettazione educativa, imparando come nascono i format delle attività, come si strutturano i laboratori, come si preparano materiali e strumenti e come si adattano le proposte ai diversi destinatari.</p> <p>Svilupperai inoltre la capacità di contribuire alla ideazione di nuove attività, sperimentando modalità innovative per raccontare la tecnologia attraverso esperienze pratiche e coinvolgenti.</p> <p>Infine, imparerai a partecipare alle attività di monitoraggio e valutazione delle esperienze realizzate, acquisendo strumenti utili per leggere i feedback dei partecipanti e migliorare continuamente la qualità delle proposte educative.</p> <p>Durante il percorso entrerai in contatto con le diverse professionalità del museo, comprendendo come comunicazione, progettazione, allestimento e conduzione delle attività concorrano alla costruzione dell'esperienza didattica museale.</p>	
<p>Competenza da certificare al termine del progetto</p>	<p>Repertorio regionale utilizzato</p>	<p>Veneto</p>
	<p>Qualificazione professionale</p>	<p>tecnico della progettazione e della stampa 3D</p>
	<p>Titolo della competenza</p>	<p>produrre un manufatto attraverso la stampante 3D</p>
	<p>Elenco delle conoscenze</p>	<p>Caratteristiche dei processi di stampa, dei tempi di produzione e dei costi – Principali tipologie di stampanti 3D: caratteristiche tecniche, funzioni e modalità di utilizzo – Principali tecnologie di stampa 3D: Fused Filament Fabrication (FFF) o Fused Deposition Modeling-(FDM), Selective Laser Sintering (SLS), Direct Metal Laser Sintering (DMLS) o Direct Metal Printing (DMP), MultiJet Printing (MJP), Stereolitografia (SLA), ColorJet Printing (CJP), ecc. – Principali tipi di materiali (metallici, plastici, organici, compositi, ecc.): caratteristiche merceologiche e proprietà – Modelli e tecniche di redazione di documentazione e reportistica – Principali riferimenti normativi relativi alla sicurezza per quanto concerne le lavorazioni con macchine additive.</p>
	<p>Elenco delle abilità</p>	<p>Applicare criteri di selezione di materiali, strumenti e attrezzature, secondo le specifiche di progetto, il manufatto da produrre e la sua destinazione d'uso – Approntare la stampante 3D per le diverse fasi di lavorazione, sulla base della tipologia di materiali da impiegare, delle procedure previste, del manufatto da realizzare – Applicare tecniche per la stampa in 3D di ciascuna porzione del manufatto tridimensionale da realizzare, verificando la corrispondenza tra le indicazioni in entrata e l'output progettuale – Valutare eventuali punti critici della lavorazione, utilizzando strumenti di</p>

		collaudo, verifica e misurazione, al fine di stabilire interventi migliorativi – Applicare tecniche di reportistica – Riconoscere eventuali anomalie di funzionamento dei macchinari, intervenendo con operazioni di manutenzione ordinaria e ripristino – Operare le lavorazioni con macchine additive nel rispetto delle norme di sicurezza sul lavoro
Vitto	In caso di attività di almeno 4 ore o attività articolata su mattino e pomeriggio potrai usufruire dei buoni pasto dell'importo di 7,00 euro l'uno, rilasciati dal Museo.	
Piano orario	Sarai impegnato/a circa 30 ore a settimana per un totale di 1.440 ore annuali, generalmente 5 giorni su 7, dal lunedì al venerdì, mattino (9.30 - 12.30) e pomeriggio (13.30 - 16.30). Potrà essere richiesta la flessibilità di orario giornaliero e occasionalmente, in riferimento alla partecipazione a particolari iniziative, ti potrà essere richiesta la disponibilità a svolgere attività nei giorni di sabato o domenica. In questi casi eccezionali sarà comunque garantito almeno un giorno di riposo a settimana.	
Formazione specifica		<p>La formazione specifica (60 ore) ti accompagnerà nella comprensione della didattica museale sulla tecnologia e sulla fabbricazione digitale, fornendo sia competenze metodologiche che strumenti tecnici utili alla realizzazione delle attività educative.</p> <p>Formazione sulla sicurezza: Piano di Emergenza Interno, rischi specifici legati alle attività previste, organizzazione della sicurezza all'interno del Museo (4 ore). Formazione ed informazione sui rischi connessi al proprio impiego nell'ambito del progetto e sulle misure di sicurezza nella sede di progetto (2 ore).</p> <p>Formazione sulle modalità di conduzione delle attività educative museali: relazione con i gruppi, gestione dei tempi e degli spazi, norme comportamentali da adottare nel museo (12 ore).</p> <p>Formazione sulla progettazione delle attività didattiche: definizione degli obiettivi educativi, costruzione dei format, scelta di strumenti e materiali, adattamento ai diversi pubblici (12 ore).</p> <p>Formazione sull'uso educativo della fabbricazione digitale all'interno delle attività didattiche del museo (10 ore).</p> <p>Formazione tecnica di base sugli strumenti del FabLab funzionale alla comprensione delle attività educative (12 ore):</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ stampante 3D, software e tecniche di stampa ○ macchina per il taglio laser e relativo software di disegno (Inkscape) ○ Arduino e basi di elettronica <p>Formazione sulle attività didattiche del laboratorio e del FabLab, con osservazione e analisi delle modalità di erogazione (8 ore).</p>

CONDIZIONI DI PARTECIPAZIONE

Caratteristiche ricercate nei partecipanti	I candidati ideali per questo progetto sono persone curiose, comunicative e predisposte al lavoro con il pubblico, interessate a comprendere come la tecnologia e la fabbricazione digitale possano diventare strumenti di educazione all'interno di un contesto museale. Persone con interesse per le nuove tecnologie, per l'ambito educativo e per la dimensione laboratoriale.
Dove inviare la candidatura	MUSE - Museo delle Scienze Corso del Lavoro e della Scienza, 3, 38122 Trento TN Serviziocivilemuse@pec.it
Eventuali particolari obblighi previsti	Nessun particolare obbligo
Altre note	Sarai immerso/a nell'ambiente museale, collaborando con il personale educativo e con il FabLab, entrando in contatto con diversi pubblici e vivendo numerosi momenti di confronto e scambio professionale utili alla tua crescita personale e formativa.