

## “Educare alla tecnologia: pratiche e progettazione nella didattica museale”

### INDICE CONTENUTI

- PIANO ORARIO p.1
- IL PROGETTO, L'ENTE PROPONENTE E GLI OBIETTIVI p.2
- LA RETE DELLE REALTA' PARTNER p.2
- LE FASI DI REALIZZAZIONE DEL PROGETTO p.3
- MODALITA' DI COINVOLGIMENTO DEI/DELLE GIOVANI IN SCUP e ATTIVITA' SVOLTE p.3
- A CHI È RIVOLTO IL PROGETTO E MODALITÀ DI SELEZIONE p. 4
- COMPETENZE p.5
- LA FORMAZIONE DELLE PERSONE IN SCUP p.5
- RISORSE UMANE p.6
- RISORSE TECNICHE E STRUMENTALI p. 7
- COSA SI IMPARA P.8
- COMPETENZA ATTESTABILE p. 9
- PROMOZIONE DI SCUP p.9
- RISORSE FINANZIARIE AGGIUNTIVE p.9

### PIANO ORARIO

**Durata progetto:** 12 mesi

**Numero massimo di giovani da impiegare nel progetto:** 2

**Numero minimo di giovani per poter avviare il progetto:** 1

**Vitto:** In caso di attività di almeno 4 ore o attività articolata su mattino e pomeriggio, i/le giovani potranno usufruire dei buoni pasto dell'importo di 7,00 euro l'uno, rilasciati dal Museo.

**Monte ore complessivo:** 1440 con una media di 30 ore settimanali (con 15 ore minime settimanali)

**Giorni di servizio a settimana dei giovani:** 5

**Numero di giornate a settimana per lo svolgimento delle ore minime settimanali:** 3

**Piano orario:** Dal lunedì al venerdì, mattino (9.30 - 12.30) e pomeriggio (13.30 - 16.30) con disponibilità a partecipare a qualche attività che si terrà di sabato o domenica.

Eventuali chiusure della sede di servizio che potrebbero richiedere l'utilizzo di giornate di permessi retribuiti: Natale, Capodanno, feste nazionali, patrono.

**Richieste particolari:** nessuna

**Sede di attuazione:** MUSE – Museo delle Scienze di Trento

**OLP:** Gianluca Lopez

**Referente della comunicazione con i giovani interessati:** Riccardo de Pretis

**Progettista:** OLP

**Referente di progetto:** Gianluca Lopez

### IL PROGETTO, L'ENTE PROPONENTE E GLI OBIETTIVI

All'interno del MUSE – Museo delle Scienze di Trento, la tecnologia e la fabbricazione digitale non rappresentano solo strumenti tecnici, ma diventano **mezzi educativi** attraverso cui costruire esperienze di didattica museale rivolte a pubblici diversi: scuole, famiglie, giovani e cittadini.

Il FabLab del museo si inserisce in questo contesto come uno spazio in cui la tecnologia viene resa concreta, accessibile e comprensibile, diventando parte integrante delle attività educative

proposte dal museo. Stampanti 3D, taglio laser, elettronica e strumenti digitali non sono il fine dell'esperienza, ma il linguaggio attraverso cui raccontare il funzionamento della tecnologia, promuovere consapevolezza e stimolare un approccio critico e sostenibile al suo utilizzo.

Nel 2024 il MUSE FabLab è diventato capofila delle attività del Repair Café Trento, promuovendo momenti di incontro con la cittadinanza dedicati alla riparazione, al riuso e alla sostenibilità. Queste esperienze rappresentano un esempio concreto di come la tecnologia e le competenze tecniche possano essere utilizzate per generare impatto educativo e culturale, favorendo la nascita di una cittadinanza più consapevole e attiva.

Parallelamente, il FabLab contribuisce alla realizzazione di exhibit, prototipi e allestimenti per mostre ed esposizioni del museo, mostrando come le tecnologie di fabbricazione digitale possano supportare la progettazione museale e la creazione di esperienze interattive per i visitatori.

In questo contesto si inserisce il progetto di Servizio Civile, che ha l'obiettivo di accompagnare il/la giovane nella comprensione di **come si progetta, realizza e valuta la didattica museale sulla tecnologia**, osservando da vicino le attività educative, entrando nel dietro le quinte della progettazione e contribuendo progressivamente alla creazione di nuove proposte.

Il percorso permetterà di comprendere come nascono i laboratori didattici, come si definiscono obiettivi educativi, come si scelgono strumenti e materiali, come si adattano le attività ai diversi pubblici e come la fabbricazione digitale possa diventare un efficace strumento di mediazione culturale.

Particolare attenzione sarà dedicata anche al tema del rapporto tra uomo e tecnologie digitali, incluse le intelligenze artificiali, promuovendo una riflessione critica e consapevole sull'uso della tecnologia nella vita quotidiana.

Durante il servizio, i/le giovani entreranno in contatto con le diverse professionalità del museo – educatori, progettisti, tecnici, comunicatori – comprendendo come queste collaborino alla costruzione dell'esperienza didattica museale.

Il progetto si propone quindi di sviluppare competenze metodologiche, relazionali e progettuali utili non solo nel contesto museale, ma in tutti gli ambiti educativi e culturali in cui la tecnologia può diventare strumento di apprendimento.

I numeri delle attività del MUSE FabLab testimoniano la rilevanza di questo contesto: oltre 1.000.000 di visitatori intercettati, centinaia di attività con le scuole e con il pubblico, collaborazioni con enti di ricerca e realtà del territorio. È in questo ambiente dinamico e ricco di stimoli che il/la giovane potrà svolgere il proprio percorso di Servizio Civile Universale.

## LA RETE DELLE REALTÀ PARTNER

Il FabLab del MUSE dal 2021 continua con attività legate al tema dei rifiuti elettronici e all'economia circolare.

La rete dei partner di questo progetto è composta da realtà attive nell'ambito dell'innovazione, della tecnologia e della sostenibilità. Tra questi, il **FabLab Unitn** che favorisce la sinergia con il mondo accademico, l'**Associazione Glow** che promuove creatività e inclusione sociale, mentre le APS **Carpe Diem** e **CoderDolomiti** si occupano di formazione e sensibilizzazione sulle competenze digitali. **Hub Innovazione Trentino** e **ProM Facility** supportano il progetto con il loro know-how tecnologico e infrastrutturale, rafforzando l'impatto sul territorio.

## FASI DI REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

1. Osservazione e comprensione delle attività educative museali

In una prima fase i/le giovani seguiranno da vicino le attività didattiche proposte dal museo, osservando le modalità di conduzione dei laboratori, la relazione con i diversi pubblici e

- l'utilizzo della tecnologia e della fabbricazione digitale come strumenti educativi.
2. **Formazione sul dietro le quinte della progettazione educativa**  
I/Le giovani parteciperanno ai momenti di ideazione e preparazione delle attività, approfondendo come nascono i format didattici, come vengono definiti gli obiettivi educativi, scelti strumenti e materiali e organizzati spazi e tempi.
  3. **Approfondimento sull'uso educativo della fabbricazione digitale**  
In questa fase verranno fornite le competenze tecniche di base sugli strumenti del FabLab (stampa 3D, taglio laser, elettronica), finalizzate a comprenderne il ruolo all'interno delle attività didattiche e della progettazione museale.
  4. **Co-progettazione e sperimentazione di nuove attività e format**  
Progressivamente /le giovani saranno coinvolti/e nella progettazione di nuove proposte educative, contribuendo con idee e sperimentando modalità innovative per raccontare la tecnologia attraverso l'esperienza pratica.
  5. **Monitoraggio e valutazione delle attività realizzate**  
I/Le giovani parteciperanno alla raccolta di osservazioni, feedback e dati utili a comprendere l'efficacia delle attività proposte, imparando a leggere e migliorare continuamente le esperienze didattiche.

## **MODALITA' DI COINVOLGIMENTO DEI/DELLE GIOVANI IN SCUP e ATTIVITA' SVOLTE DAI/DALLE GIOVANI**

I/Le giovani in SCUP saranno inseriti/e nel contesto educativo del MUSE, collaborando con il personale del museo e del FabLab e partecipando attivamente alle diverse fasi della progettazione e conduzione delle attività didattiche.

Ogni giovane seguirà un percorso graduale e strutturato che prevede:

### **1. Osservazione e affiancamento alle attività educative**

In una prima fase i/le giovani osserveranno le modalità di conduzione dei laboratori e delle attività didattiche, entrando in contatto con i diversi pubblici e comprendendo come la tecnologia e la fabbricazione digitale vengano utilizzate per supportare l'apprendimento. Affiancheranno il personale educativo nella preparazione dei materiali e nello svolgimento delle attività, contribuendo alla gestione dei gruppi e alla facilitazione delle esperienze.

### **2. Formazione sul "dietro le quinte" della progettazione museale**

I/Le giovani parteciperanno ai momenti di ideazione e organizzazione dei laboratori e delle attività, approfondendo come vengono definiti obiettivi educativi, format e strumenti, e come la fabbricazione digitale possa essere integrata nei percorsi didattici. In questa fase acquisiranno anche competenze di base nell'utilizzo degli strumenti del FabLab (stampa 3D, taglio laser, progettazione digitale) in chiave educativa.

### **3. Co-progettazione e sperimentazione di nuove attività**

Progressivamente, i/le giovani saranno coinvolti/e nella progettazione e sperimentazione di nuove attività e format didattici, proponendo idee e soluzioni innovative per raccontare la tecnologia e promuovere l'apprendimento attivo. Potranno contribuire alla creazione di materiali didattici, exhibit interattivi o laboratori tematici, sempre sotto la guida del personale educativo del museo.

### **4. Monitoraggio e valutazione delle attività**

I/Le giovani parteciperanno alla raccolta di feedback e osservazioni sulle attività realizzate, imparando a valutare l'efficacia dei laboratori e a proporre miglioramenti. Questa fase li/le aiuterà a sviluppare capacità di analisi, riflessione critica e pianificazione, fondamentali per la progettazione

educativa.

## **5. Partecipazione a eventi, workshop e iniziative del museo**

I/Le giovani saranno coinvolti/e anche nell'organizzazione e gestione di eventi, workshop e manifestazioni, sia all'interno del MUSE che in contesti esterni. Potranno supportare la comunicazione delle attività, contribuire alla logistica e partecipare attivamente a iniziative di divulgazione scientifica e tecnologica, come Arduino Day, Maker Faire o il Festival della Scienza. Le trasferte saranno pianificate in accordo con i/le giovani e rappresentano un'occasione di approfondimento e confronto con altre realtà educative.

## **A CHI È RIVOLTO IL PROGETTO E MODALITÀ DI SELEZIONE**

Il progetto, nel rispetto delle priorità trasversali della PAT relative alle pari opportunità, è concepito per **accogliere candidati/e di qualsiasi genere**, senza alcuna preferenza.

La selezione dei/delle candidati/e avverrà tramite **colloquio individuale**, condotto da OLP e dal personale del museo, con l'obiettivo di valutare le attitudini e la motivazione dei/delle giovani in relazione al percorso proposto.

I criteri di selezione principali saranno:

- **Conoscenza e comprensione del progetto** – Indicatori: capacità di descrivere gli obiettivi generali del progetto, interesse verso la didattica museale e la mediazione della tecnologia.
- **Condivisione degli obiettivi educativi e culturali** – Indicatori: consapevolezza del valore delle attività didattiche e dell'impatto educativo sulle diverse tipologie di pubblico.
- **Disponibilità all'apprendimento e curiosità** – Indicatori: interesse per la formazione prevista, capacità di osservazione e desiderio di comprendere come si progetta e si eroga la didattica museale.
- **Motivazione e impegno** – Indicatori: partecipazione attiva, voglia di mettersi in gioco, interesse per le attività educative e per il lavoro di gruppo.
- **Idoneità allo svolgimento delle mansioni** – Indicatori: capacità relazionali, attitudine al lavoro in contesti dinamici, flessibilità, curiosità verso la tecnologia e la fabbricazione digitale come strumenti educativi.

I/le giovani selezionati/e avranno l'opportunità di **immergersi nell'ambiente museale e laboratoriale**, collaborando con il personale educativo, interagendo con studenti, cittadini e professionisti e partecipando attivamente alle attività didattiche, progettuali e di monitoraggio previste dal percorso.

Il punteggio dei candidati sarà espresso in centesimi (da 0 a 100). La griglia di valutazione sarà così strutturata:

- Conoscenza del progetto (0–15)
- Condivisione degli obiettivi (0–10)
- Disponibilità all'apprendimento (0–15)
- Interesse a portare a termine il progetto (0–20)
- Idoneità alle mansioni (0–40).

Nella fase di selezione sarà garantita la parità di genere come previsto dal Piano per l'uguaglianza di genere (Gender Equality Plan) del MUSE. A conclusione della selezione, sarà redatto un verbale.

## FORMAZIONE GENERALE

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

## FORMAZIONE SPECIFICA:

Per trasmettere ai/alle giovani tutte le competenze necessarie alla buona riuscita del progetto sono previste almeno 66 ore di formazione specifica relativa ai seguenti temi:

<b>Sicurezza</b>	Formazione sicurezza lavoratori - parte generale (4 ore) + Formazione sicurezza lavoratori - parte specifica, rischio basso (4 ore) con rilascio dei relativi attestati. Formatore: soggetto accreditato	8
<b>Rischi connessi all'impiego</b>	Piano di Emergenza Interno, rischi specifici legati all'attività prevista, organizzazione della sicurezza all'interno del Museo (2 ore). Formatore: Adriano Pisoni  Modulo formativo ed informativo sui rischi connessi al proprio impegno nell'ambito del progetto e sulle misure di sicurezza della sede di progetto (2 ore). Formatore: OLP	4
<b>Conduzione delle attività educative museali</b>	Relazione con i gruppi, gestione dei tempi e degli spazi, norme comportamentali Formatore: OLP	12
<b>Progettazione delle attività didattiche</b>	Definizione obiettivi educativi, costruzione dei format, scelta strumenti e materiali, adattamento ai diversi pubblici Formatore: Katia Franzoso, OLP	12
<b>Uso educativo della fabbricazione digitale</b>	Integrazione della tecnologia nei percorsi didattici, approccio educativo agli strumenti del FabLab Formatori: OLP, Filippo Mattei	10
<b>Formazione tecnica di base</b>	Stampante 3D, software e	12

<b>sugli strumenti del FabLab</b>	tecniche di stampa; macchina per il taglio laser e Inkscape; Arduino e basi di elettronica Formatore: OLP	
<b>Osservazione e analisi delle attività del laboratorio</b>	Analisi delle modalità di erogazione, affiancamento al personale educativo, comprensione dei processi didattici Formatori: OLP, Filippo Mattei	8

### **OLP, RISORSE UMANE, MONITORAGGIO**

Le persone di riferimento del /della giovane saranno:

**l'OLP Gianluca Lopez:** product designer/maker. Tecnico di riferimento del MUSE Fablab, si occupa della gestione dello spazio, della progettazione ed erogazione delle attività destinate agli utenti del Fablab, della comunicazione e di crescerne la community dal 2015. L'Olp garantisce un sostegno al progetto costante dal lunedì al venerdì, dalle ore 9:00 alle ore 16:00.

In particolare, l'OLP si occuperà di:

- accogliere i/le giovani (li/le accompagnerà alla scoperta di ogni luogo del MUSE; li/le presenterà al personale del MUSE spiegandone il ruolo; li/le ascolterà ogni qualvolta i/le giovani avranno necessità;
- supportare i/le giovani durante tutta l'esperienza presso il Museo;
- realizzare una parte della formazione specifica;
- monitorare il percorso dei/delle giovani 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, andamento della formazione specifica; incontri formalizzati e stesura dei report come previsto dal sistema di "Monitoraggio tre puntini".

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

- 1) correggere o rimuovere eventuali ostacoli alla crescita personale o professionale dei/delle giovani;
- 2) riflettere sulle competenze trasversali e professionalizzanti dei/delle giovani e promuoverne un miglioramento;
- 3) renderli/le consapevoli dei progressi fatti;
- 4) valorizzare abilità ed eventuali competenze già presenti;
- 5) farli/le vivere al meglio l'esperienza di servizio civile;
- 6) ottimizzare i tempi per il raggiungimento degli obiettivi;
- 7) adattare il percorso formativo alle vere esigenze dei/delle giovani;
- 8) migliorare le modalità di somministrazione della formazione.

Il report conclusivo sull'attività svolta dei/delle giovani in servizio civile conterrà: la descrizione delle competenze acquisite; la valutazione circa la crescita di autonomia dei/delle giovani; eventuali indicazioni per lo sviluppo di un progetto di vita e del lavoro futuro; l'acquisizione delle competenze

inerenti alla cittadinanza attiva. Potrà inoltre essere utile come allegato al curriculum vitae dei/delle giovani ai fini della successiva ricerca di un lavoro.

I/Le giovani in SCUP si occuperanno di tenere aggiornato il loro registro presenze, parte integrante di un personale "portfolio delle competenze", in cui verrà evidenziata la traccia dei contenuti dei momenti formativi, gli apprendimenti e le capacità acquisite. Sarà compito dei/delle giovani, supportati da l'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 o utilizzato per un'eventuale successiva fase di certificazione. Il percorso eventualmente intrapreso può aiutare i/le giovani a: valorizzare le competenze acquisite durante il Servizio civile; valorizzare eventuali competenze pregresse; avere una maggiore autostima e consapevolezza ed orientarsi sulle scelte future.

Con l'aiuto dell'Olp e dei tecnici del laboratorio i/le giovani in SCUP impareranno ad utilizzare le attrezzature 3D, a divulgare le competenze acquisite, a operare in autonomia.

Queste competenze verranno acquisite gradualmente, in parallelo tra loro e in ordine crescente di difficoltà. I/Le giovani affiancheranno infatti i responsabili in tutte le attività del laboratorio, parteciperanno a convegni ed eventi e collaborerà con i "Coach" del MUSE nelle attività didattiche del Fablab.

**Filippo Mattei** è un naturalista. Mediatore culturale della sezione di Sostenibilità e Tecnico educativo per i laboratori di making legati al Fablab del Muse. Si occupa di progettazione, erogazione e formazione agli operatori di attività didattiche e laboratoriali.

**Katia Franzoso** Assistente museale, Ufficio programmi per il Pubblico del MUSE – Museo delle Scienze Laureata di matematica, fa parte del programma accessibilità e inclusione del MUSE. Si occupa di progetti per l'accessibilità senso-percettiva e intellettuale-relazionale e di welfare culturale. Coordina il team dei volontari.

**Adriano Pisoni:** Ha conseguito un diploma in "Costruzioni ambiente e territorio" e un post-diploma di alta formazione professionale in "Tecnico superiore per l'edilizia sostenibile". Attualmente, è iscritto a "Tecniche della prevenzione negli ambienti e luoghi di lavoro" all'Università di Verona.

Ha maturato significative esperienze formative nel settore ambientale e dell'igiene pubblica tramite tirocini presso APPA Trento e APSS1, e ha partecipato a praticantati in società come Stain Engineering S.r.l e Trentino Progetti S.r.l. Da ottobre 2025 lavora presso il MUSE-Museo delle scienze in qualità di Assistente tecnico/sanitario ambientale, presso l'Ufficio Tecnico e svolge attività di referente per la salute e la sicurezza sul lavoro.

In base alle esigenze, saranno di supporto al/alla giovane e al progetto anche le seguenti figure:

**Riccardo de Pretis:** laureato in sociologia, assistente amministrativo contabile del museo, segue la gestione del personale dipendente e collaboratore del Muse. Da alcuni anni segue anche l'aspetto formale del Servizio Civile, aiutando i ragazzi nell'amministrazione delle scadenze contrattuali.

**Lara Segata:** ex volontaria in servizio civile presso l'ente, attualmente assistente storico culturale per i servizi al pubblico. Negli anni di attività presso il Museo ha spesso tenuto i contatti, assieme alla responsabile del monitoraggio, con l'Ufficio Servizio civile provinciale e nazionale e collaborato al fine di garantire una buona accoglienza e un buon inserimento dei nuovi volontari.

**Alberta Giovannini:** laureata in economia e commercio, responsabile dell'area Risorse Umane e Servizi. Da anni "controlla" l'andamento dei progetti di servizio civile e provvede al finanziamento

delle spese finalizzate alla buona riuscita dei progetti.

## **RISORSE TECNICHE E STRUMENTALI**

Le risorse tecniche e strumentali necessarie e già disponibili per l'attuazione del progetto sono le seguenti:

- attrezzature informatiche, di telecomunicazione e tecniche di supporto;
- - 5 stampanti 3D
- - Macchina taglio laser
- - 2 Macchina taglio vinile
- - 2 stazioni saldanti
- - Utensili per la manutenzione dei macchinari
- - Schede elettroniche programmabili (Arduino)
- - Robot programmabili
- - Stampante e fotocopiatrice
- - Materiale di cancelleria
- - Cucitrice e ricamatrice digitale
- - Scanner 3D e telecamere 360°
- - Software per la modellazione 3D

## **COSA SI IMPARA – SOSTENIBILITÀ E PARI OPPORTUNITÀ**

Durante il percorso di Servizio Civile, i/le giovani in SCUP acquisiranno competenze metodologiche, progettuali e relazionali, imparando a comprendere e supportare la **didattica museale sulla tecnologia**.

In particolare, i/le giovani:

- **Osserveranno e affiancheranno le attività educative:** parteciperanno alle sessioni di laboratorio per comprendere come vengono condotte le attività, come si relaziona il personale con i diversi pubblici e come la tecnologia e la fabbricazione digitale vengano utilizzate come strumenti di mediazione culturale.
- **Parteciperanno alla progettazione delle attività:** acquisiranno conoscenze su come definire obiettivi educativi, costruire format, scegliere strumenti e materiali, adattare le attività ai diversi pubblici e creare esperienze coinvolgenti.
- **Apprenderanno l'uso educativo degli strumenti del FabLab:** stampe 3D, taglio laser, Arduino e basi di elettronica saranno appresi non come obiettivo tecnico fine a sé stesso, ma come strumenti per sviluppare esperienze didattiche innovative. Queste competenze verranno integrate con la comprensione delle tecniche di progettazione e fabbricazione digitale, e come comunicarle al pubblico del museo.
- **Supporteranno il personale educativo e i visitatori:** durante le aperture del laboratorio, i/le giovani assisteranno gli utenti nella fruizione delle attività, supportando il personale nella gestione dei gruppi e nell'accompagnamento delle esperienze pratiche.
- **Contribuiranno all'organizzazione e alla comunicazione di eventi e iniziative educative:** parteciperanno alla pianificazione e alla gestione di convegni, workshop e manifestazioni, come gli eventi del progetto europeo RePlay e le attività del Repair Café, contribuendo alla logistica, alla promozione e al contatto con i partecipanti. La partecipazione a eventi esterni, nazionali o locali, sarà pianificata in accordo con i/le giovani e rappresenterà un'occasione di confronto con altre realtà educative.

- **Svilupperanno competenze trasversali:** il percorso favorirà l'acquisizione di capacità di osservazione, comunicazione, lavoro in team, problem solving, adattamento a contesti dinamici e gestione del rapporto con diversi tipi di pubblico.

Grazie a questo percorso, i/le giovani saranno in grado di **comprendere come si progetta, realizza e valuta la didattica museale sulla tecnologia**, acquisendo competenze spendibili in ambito educativo, culturale e scientifico, e contribuendo concretamente alla diffusione della cultura della tecnologia e della fabbricazione digitale tra i visitatori del MUSE.

Il progetto è inserito in un contesto dove sono sostenuti i valori della sostenibilità sociale, ambientale e le pari opportunità per tutti. Il MUSE ha infatti accolto la sfida dell'Agenda 2030 e sviluppa azioni specifiche per sostenere la cultura della sostenibilità.

L'Agenda 2030 è un programma d'azione per lo sviluppo sostenibile sottoscritto nel 2015 da 193 Paesi membri dell'ONU in cui sono stati individuati 17 Obiettivi di Sviluppo sostenibile – SDG Sustainable Development Goal da raggiungere entro l'anno 2030. Sono obiettivi comuni che riguardano tutti i Paesi e tutte le persone per migliorare insieme le condizioni di vita della popolazione mondiale senza compromettere i sistemi naturali del Pianeta. I 17 obiettivi dell'Agenda 2030 promuovono un cambiamento culturale e i Musei possono essere le leve trasformative della nostra società. Fra le altre cose il MUSE: ha un piano per la sostenibilità in cui si possono esplorare i driver della transizione ecologica e della sostenibilità con un approccio sistemico per agire ora e partecipare insieme al cambiamento; collabora con ASviS (Alleanza Italiana per lo Sviluppo Sostenibile) e partecipa ai gruppi di lavoro, alle attività di divulgazione come il Festival dello Sviluppo Sostenibile e alle azioni di policy; ha un programma di Accessibilità che si occupa di accessibilità dell'edificio, dei contenuti, degli eventi e della comunicazione; ha realizzato e adottato il Piano per l'uguaglianza di genere – Gender Equality Plan (GEP) per garantire pari opportunità nell'ottica di genere, prevenire le discriminazioni al suo interno, valorizzare le persone e i loro talenti.

Per un approfondimento generale dei valori che appartengono al MUSE e alla sua "mission" si rimanda alla comunicazione inviata dal MUSE all'Ufficio Servizio Civile – PAT (prot. 4412 del 9/05/2025).

## **COMPETENZA ATTESTABILE**

All'interno dell'Atlante del Lavoro, repertorio regionale Veneto si è individuato il profilo "tecnico della progettazione e della stampa 3D". Al suo interno la competenza dal titolo: **REALIZZARE COMPONENTI E MANUFATTI**

**ABILITA':** – Riconoscere i software e i comandi per l'approntamento delle tecnologie (additive e sottrattive) secondo le specifiche di progetto, il prodotto da realizzare, la destinazione d'uso e nel rispetto degli standard di sicurezza – Applicare criteri di selezione di materiali, strumenti e attrezzature, secondo le specifiche di progetto e le caratteristiche e la destinazione d'uso del manufatto da produrre – Utilizzare software di slicing per verificare la struttura interna del modello in funzione delle tecnologie di stampa disponibili e dei materiali utilizzabili – 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 collaudo, verifica e misurazione, al fine di stabilire interventi migliorativi – Applicare tecniche di reportistica

CONOSCENZE: – Principali software di slicing – Tecniche e procedure per l'elaborazione di mock-up e per la prototipazione rapida – Principali tecnologie additive e sottrattive – Principali tipologie di stampanti 3D: caratteristiche tecniche, funzioni e modalità di utilizzo – Principi e concetti di tecnologia di stampa 3D: Fused Deposition Modeling (FDM), Fused Filament Fabrication (FFF), ecc. – Tecniche di utilizzo e applicazione delle principali tecnologie di stampa 3D: Fused Deposition Modeling (FDM), ecc. – Principali tipi di materiali per la stampa (metallici, plastici, organici, compositi, ecc.): caratteristiche merceologiche e proprietà – Modelli e tecniche di redazione di documentazione e reportistica

**PROMOZIONE DEL SERVIZIO CIVILE** Il MUSE nel corso del progetto provvederà a promuovere il Servizio Civile Universale Provinciale utilizzando più modalità:

- il sito web
- le pagine social
- Eventuale materiale cartaceo all'ingresso dell'area espositiva del MUSE

I/Le giovani in servizio civile, come previsto dai “Criteri di gestione” in vigore, nel corso del progetto potranno svolgere attività di promozione secondo le richieste della struttura competente.

#### **RISORSE AGGIUNTIVE**

Spese vitto: 1.680 euro per ciascun/a giovane in SCUP

Rimborsi viaggi/trasferimenti previsti da progetto:

- 800,00 euro per rimborsi relativi alle spese sostenute durante eventuali viaggi formativi presso festival, musei, enti che operano nel settore relativo al target di riferimento;
  - 1.000,00 euro per l'acquisto di materiali specifici necessari alla realizzazione del progetto (es: pannelli in legno o plexiglass per la fresa; filamento per la stampa 3D; elementi di circuiteria).
- Per un totale di 5.160,00 euro.