**PROPOSTA PROGETTUALE**

# Mettiti in gioco!
## Percorsi di mediazione, educazione ed *edutainment* in museo
## 3° edizione

**POSTI DISPONIBILI:** 2

**PROGETTISTA**:

Francesca Jurman, resp. Servizi educativi del museo

**OLP :**

Francesca Jurman, OLP III livello

**SEDE ATTIVITÀ:** Castello del Buonconsiglio

**PERIODO:**

_ candidature: 19.10.2026-28.10.2027

_ colloqui: 3.11.2026-6.11.2026, orario da concordare con giovane

_ servizio: 1.12.2026-30.11.2027

**CONTATTI**:

e-mail: francesca.jurman@castellodelbuonconsiglio.tn.it, tel 0461 492862

**INDICE del PROGETTO**

1. **CONTESTO**
2. **PROGETTO**
3. **ATTIVITÀ GIOVANI IN SCUP**
4. **RUOLO DELL'OLP, MONITORAGGIO**
5. **FORMAZIONE SPECIFICA**
6. **COMPETENZE ACQUISIBILI E CERTIFICABILI (repertorio INAPP)**
7. **CALENDARIO DI SERVIZIO**
8. **DOTAZIONE TECNICA DI SERVIZIO E BUONO PASTO**
9. **MODALITA' DI SELEZIONE**

## 1. IL CONTESTO

Il ***Castello del Buonconsiglio*** è il più importante monumento della regione trentina. Residenza dei principi vescovi di Trento dal Duecento fino a fine Settecento, è costituito da edifici di epoca diversa, che dichiarano l'originaria funzione fortificata e la trasformazione in elegante dimora.

Oggi è **sede di un'istituzione museale**, articolata in più sedi – oltre a Trento, i castelli di Beseno, Caldes, Thun, Stenico e Valer, Palazzi Malfatti Scherer e Taddei a Ala –, con il compito di documentare, conservare e valorizzare il patrimonio culturale locale, attraverso collezioni diversificate, dall'epoca preistorica all'Ottocento.

L'Ente recepisce le indicazione ICOM, riconoscendosi per compiti e finalità nella definizione di 'museo':

> *"Il museo è un'istituzione permanente senza scopo di lucro e al servizio della società, che compie ricerche, colleziona, conserva, interpreta ed espone il patrimonio culturale, materiale e immateriale. Aperti al pubblico, accessibili e inclusivi, i musei promuovono la diversità e la sostenibilità. Operano e comunicano in modo etico e professionale e con la partecipazione delle comunità, offrendo esperienze diversificate per l'educazione, il piacere, la riflessione e la condivisione di conoscenze".*

Il Museo si impegna da anni per essere un **luogo**, **non solo di ricerca, conservazione e tutela del patrimonio culturale**, ma anche **di incontro, aperto e accessibile, inclusivo e partecipativo, sostenibile,** in risposta ai bisogni della società contemporanea. È per questo **attento alla cura dell'ambiente, della persona e della comunità**, attraverso scelte mirate – es, adozione di Criteri Ambientali Minimi, riduzione del consumo energetico, impiego di materiali ecocompatibili, affidamento di servizi a cooperative sociali – e proposte diversificate di educazione e **accessibilità** (fisica, cognitiva, sociale ed economica), in modo tale da **garantire una dimensione di benessere, personale e sociale, di pari opportunità (inclusa la questione di genere)** nella fruizione del patrimonio culturale, ma anche tale da **promuovere pensiero critico** e riflessione su temi di **cittadinanza** e **forme di partecipazione attiva per la costruzione di comunità e di relazioni intergenerazionali e interculturali**.

In questo contesto e con queste finalità, che trovano un punto di incontro e condivisione anche con obiettivi propri del Servizio Civile Universale Provinciale, i **Servizi educativi del museo** propongono attività, laboratori, strumenti di mediazione, progetti anche sperimentali e partecipativi, diversificati e adeguati per rispondere a bisogni, caratteristiche e aspettative dei diversi pubblici: bambini e giovani, studenti di vari ordini e gradi, famiglie, adulti, anziani (percorsi di invecchiamento attivo), persone con disabilità (sensoriali e cognitive) e con bisogni particolari (migranti portatori di diverse culture, persone in condizione di demenza o disagio psichico e loro caregivers).

L'attività dei Servizi educativi è quindi orientata, attraverso la progettazione di percorsi museali e materiali, a proporre forme volte a promuovere:

- **conoscenza e valorizzazione** del patrimonio museale, come **risorsa per la crescita della persona e bene comune**;
- **competenze specifiche** di ambito storico-artistico (osservazione, lettura e interpretazione del bene, formulazione di ipotesi, …) **e trasversali** (lifeskills);
- **senso di cittadinanza**, **identità e appartenenza** alla comunità e al contesto sociale
- **pensiero critico**: attraverso la conoscenza e la riflessione sul passato, si attivano riflessioni e interpretazioni su aspetti della contemporaneità, che consentono di leggere il presente e immaginare il futuro;
- **benessere individuale e sociale**: è scientificamente dimostrata la ricaduta positiva sulla salute mentale e fisica della persona grazie al contatto con l'arte e la bellezza (sviluppo di endorfine) e l'attivazione di processi cerebrali e mnemonici (utili anche in una dimensione di invecchiamento attivo);
- **relazioni** tra le persone, anche intergenerazionali e interculturali, grazie alla condivisione di esperienze museali e di confronti.

**La rete del Museo**

Per il raggiungimento di questi obiettivi il Museo si avvale di un'ampia **rete di collaborazioni con enti e realtà del territorio**, tra cui Comune di Trento, nelle diverse articolazioni, Università di Trento e CIMeC-

Centro Interdipartimentale Mente e Cervello, Servizi, Uffici e Agenzie della Provincia autonoma di Trento, Cinformi e altre realtà istituzionali, museali e culturali del territorio (Sopr. Beni Culturali-Uff. Beni Archeologici, Museo Diocesano Tridentino, Mets, Mart, …), enti del Terzo Settore, Coop. Sociali e realtà territoriali che operano nell'ambito del welfare, dell'assistenza e dell'educazione, come Distretti Famiglie del Trentino (a cui il Museo ha aderito nel 2026 in relazione alla presenza delle sue sedi), ENS-ente nazionale sordi, Unione italiana ciechi e ipovedenti, Abilnova, Ass. Alzheimer, ANFFAS, Coop. La Coccinella, Associazioni universitarie, …
A seconda delle progettualità messe in campo dal Museo, i/le giovani in SCUP entrano in contatto, con i professionisti museali, con le realtà del territorio per definire proposte condivise.

## 2. IL PROGETTO

Nell'ambito dei Servizi educativi del museo è proposto il progetto *Mettiti in gioco. Percorsi di mediazione, educazione ed edutainment in museo* – 3° ed., in continuità con le esperienze maturate negli anni e con gli obiettivi strategici del museo, ma soprattutto nella convinzione che il museo sia per ogni persona una risorsa per la **costruzione di sapere, di identità individuali e collettive e di senso di appartenenza, di pensiero critico e di benessere**, quindi un luogo che, attraverso l'uso consapevole del patrimonio culturale, possa contribuire alla **crescita della persona e del cittadino e della collettività.**

Il progetto - definito e rielaborato con il contributo delle giovani in Servizio Civile **-** prevede il coinvolgimento di **due giovani in Servizio Civile nell'ideazione, elaborazione e sperimentazione di proposte museali diversificate per vari target di pubblico (giovani, adulti, famiglie, studenti, anziani, disabili sensoriali e cognitivi)**, attraverso cui proporre esperienze museali con modalità di **educazione informale e non formale**, che coniugano l'intrattenimento/divertimento con l'educazione al patrimonio culturale (*edutainment*). Un'attenzione particolare è rivolta ai pubblici più 'resistenti' alla frequentazione e alla partecipazione alla dimensione museale (in particolare giovani under 30).
Una strategia privilegiata, ma non esclusiva, per le progettazioni è **il gioco**, che, nelle varie forme e declinazioni, è uno strumento potente per la crescita e la definizione della struttura della personalità in tutti i suoi aspetti, consente di apprendere e costruire saperi in modo informale, divertente e coinvolgente, a tutte le età, e di attivare processi logici e intellettivi, di sviluppare competenze e abilità specifiche e trasversali, sociali e relazionali e, con la rielaborazione dell'esperienza, di sviluppare riflessione su sé e sulla realtà.

I/Le giovani in Servizio Civile saranno coinvolti nella progettazione, costruzione e realizzazione di queste proposte museali, assieme ai professionisti e collaboratori dei Servizi educativi del museo, dopo aver appreso contenuti e sperimentato forme anche 'tradizionali' di mediazione ed educazione museale, così da poterle poi 'innovare'.
L'attività dei giovani in Servizio Civile sarà dedicata in particolare alla sede centrale del Museo, il Castello del Buonconsiglio, ma interesserà anche le sue sedi periferiche, in particolare Castel Thun, Castel Caldes, Castel Beseno e Castel Stenico.
In particolare, per il 2027, è previsto il coinvolgimento dei/lle giovani SCUP nella definizione di proposte, che il Museo sta elaborando in occasione del Millenario della fondazione del Principato Vescovile. È inoltre previsto il loro coinvolgimento nella **ridefinizione complessiva e generale dei percorsi museali** per tutte le sedi, che troverà parziale compimento nel 2027.

Contestualmente alla presentazione di questo progetto è proposto dal museo anche un progetto che verte sulla progettazione di eventi, sulla comunicazione e promozione museale, a cura dell'Uff. Iniziative per il pubblico e del settore *Comunicazione promozione*, dal titolo *Mille anni, mille storie da raccontare. Comunicazione digitale, eventi e valorizzazione del patrimonio- 4 ed*. Il progetto vede quindi la possibilità di collaborazione tra i/le giovani in Servizio Civile per il raggiungimento di obiettivi condivisi e la frequenza di moduli di formazione specifica.

### Il contributo delle giovani SCUP

*Mettiti in gioco! Percorsi di mediazione, educazione ed edutainment in museo* è stato progettato sulla base delle esperienze maturate dai Servizi educativi del museo e con il contributo delle giovani in Servizio Civile.

Grazie alle loro riflessioni e idee, emerse durante le progettazioni e verifiche delle attività svolte, è stata sviluppata e confermata anche in questa edizione la proposta di promuovere anche la dimensione del gioco nelle sue varie forme e caratteristiche, come strumento adeguato e innovativo per il coinvolgimento dei vari target di pubblico, anche se non unico.

In fase di monitoraggio e in momenti sia informali con l'OLP sia strutturati per la rilettura del progetto e dell'esperienza sono state raccolte osservazioni e indicazioni per la rielaborazione del presente progetto, indirizzate a:

- consolidare la proposta progettuale, ritenuta valida per la formazione complessiva di una professionalità nell'ambito dell'educazione museale, che consente di sviluppare competenze specifiche e sperimentarsi nelle diverse attività e con diversi pubblici;
- definire meglio le attività previste per il/la giovane in SCUP e la loro programmazione;
- mantenere nella proposta progettuale la dimensione del gioco (privilegiata ma non unica);
- definire meglio alcuni obiettivi formativi per il/la giovane in SCUP;
- prevedere una sperimentazione più ampia sui diversi pubblici, con maggiore coinvolgimento sulle progettualità con pubblici con disabilità;
- perfezionare i momenti di monitoraggio e verifica;
- ridefinire alcuni moduli della formazione specifica e loro tempistica, integrata nello sviluppo delle attività richieste

## Il valore del servizio civile in Museo e opportunità per i/le giovani

Il progetto intende promuovere un'esperienza di Servizio civile stimolante – ricca di contatti anche con le realtà in rete, di nuove sfide e momenti di formazione – che consenta ai/alle giovani, grazie anche all'accompagnamento dell'OLP e di professionisti museali, di:

- **scoprire e sperimentare il lavoro di mediatori/educatori del patrimonio**, 'mettendo in gioco' la loro creatività e la capacità inventiva, offrendo loro **un'esperienza professionalizzante, che favorisca lo sviluppo di saperi e competenze, professionali e trasversali,** in parte raggiungibili solo nella forma dell'*imparare facendo*, **e spendibili in futuro in contesti museali o enti che si occupano di cultura**;
- sviluppare un **senso di cittadinanza** e promuovere un atteggiamento '**al servizio della società**', contribuendo a proporre, attraverso l'uso consapevole del patrimonio culturale, forme di benessere, conoscenza e sviluppo di pensiero critico per le persone e la comunità, cogliendone i loro bisogni
- sperimentarsi e crescere come persona, riconoscendo attitudini e punti di forza, aspetti da potenziare e da migliorare.

In particolare consente di:

**conoscere e inserirsi in un contesto di lavoro**: comprendere organizzazione, regole, comportamenti, processi/interazioni, in particolare di un ente pubblico complesso e strutturato come quello museale – INDICATORI: progressiva conoscenza del contesto museale e della sua organizzazione e mission; comprensione di ruoli/regole/processi; presenza e puntualità di servizio; comprensione del ruolo e dei compiti; capacità di relazionarsi con i colleghi;

**lavorare in team** con personale museale, altri giovani SCUP e stakeholders (rete), anche attraverso forme di *cooperative learning* e *peer education*- INDICATORI: saper mediare per il raggiungimento di obiettivi condivisi; riconoscere i propri punti di forza/criticità e quelli degli altri, riuscendo a valorizzarli; partecipazione attiva a gruppi di lavoro con apporti personali

**relazionarsi** con diversi pubblici del Museo – INDICATORI: riconoscere le caratteristiche e i bisogni di diversi target di pubblico; saper utilizzare adeguatamente forme, stili e strategie di comunicazione sulla base dei diversi interlocutori

**mettersi alla prova** e **acquisire una nuova consapevolezza di sé** attraverso il riconoscimento di attitudini e potenzialità personali da sviluppare e coltivare; **scoprire nuove opportunità** per la crescita personale e per poter eventualmente **orientare scelte professionali** – INDICATORI: autovalutazione del/della giovane, anche tramite la compilazione della scheda diario e il confronto con l'OLP; comprensione dei feedback

dello staff del Museo; capacità di far emergere le proprie potenzialità e indirizzarle a favore delle attività previste, individuando eventuale predisposizione più per un'attività rispetto ad altre; rilettura critica dell'esperienza;

**contribuire con 'sguardi' personali, originali e innovativi** alla progettazione di proposte e iniziative museali, in affiancamento ai/alle professionisti/e del Museo e dell' OLP – INDICATORI: individuare nuove forme e strategie di coinvolgimento dei differenti pubblici con fantasia e creatività; capacità propositiva; capacità di contribuire con apporti personali e originali; capacità di trovare soluzioni innovative;

sviluppare e/o **potenziare un senso di appartenenza e cittadinanza**, attraverso la conoscenza, la tutela e la valorizzazione del patrimonio culturale e l'attenzione alla crescita culturale e al benessere della persona e della collettività – INDICATORI: contributo alla realizzazione di progetti di accessibilità e all'ideazione di nuove iniziative; sviluppo di sensibilità ed empatia verso la persona; sviluppo di senso di responsabilità verso il bene comune (patrimonio museale);

**crescita personale e professionale –** INDICATORI: effettiva realizzazione delle attività previste nei tempi indicati a progetto; sviluppo di senso di responsabilità verso il lavoro e i compiti assegnati; partecipazione alle attività di formazione specifica e individuazione di eventuali ulteriori bisogni formativi; capacità di riflettere e individuare proprie attitudini e potenzialità (autocritica) e di autovalutazione; sviluppo di pensiero critico; sviluppo di senso di progettualità; progressivo sviluppo di competenze specifiche in ambito museale

## 3. ATTIVITÀ GIOVANI IN SCUP

Il/la giovane svolgerà la sua attività prevalentemente all'interno dei Servizi educativi del Museo, coordinati dall'OLP e in relazione con il personale del settore (funzionarie esperte in educazione al patrimonio culturale e addette alla segreteria), con gli/le educatori/trici museali e collaborando per raggiungere obiettivi condivisi anche con il personale di altri settori del Museo e con altri/e giovani in Servizio civile, in particolare con il sett. Comunicazione e Promozione e l'Uff. Iniziative per il pubblico per l'organizzazione di iniziative ed eventi; con il settore Storico-artistico e Archeologico per la definizione dei contenuti scientifici. L'esperienza svolta consente ai/alle giovani di conoscere anche la 'macchina museale' nella sua complessità e articolazione.

**L'attività del/la giovane prevede di:**

- **raccogliere e selezionare informazioni** su un bene culturale (ricerca bibliografica);
- collaborare nella **progettazione di attività e iniziative di divulgazione, mediazione, *edutainment* ed educazione** (visite guidate, percorsi e laboratori) **rivolte a diversi pubblici** (adulti, famiglie, giovani, scuole, disabili sensoriali e cognitivi, …) con una particolare attenzione alla **forma del gioco,** per favorire la partecipazione e l'accessibilità al patrimonio museale:
- collaborare nella **predisposizione di materiale di documentazione** delle progettazioni (es. matrici di progetto);
- collaborare nella **progettazione e realizzazione di strumenti e materiali di mediazione, educazione, accessibilità,** anche a supporto delle attività (materiali operativi, didascalie e pannelli, schede, prodotti comunicativi digitali e multimediali), rivolti ai **diversi pubblici:** scuola, famiglie, giovani, adulti, anziani, disabili,…: definizione e costruzione di testi e contenuti, di elaborazioni grafiche e di impaginazioni, presentazioni powerpoint, …
- sperimentare la **conduzione** di attività (visite guidate, laboratori, percorsi) rivolte ai diversi pubblici per sviluppare capacità relazionali e comunicative, e di **gestione** dei gruppi;
- partecipare a **incontri di verifica** per valutare**,** al termine della sperimentazione, le progettualità svolte, contribuendo a individuare punti di criticità e cambiamento e punti di forza
- **partecipare a riunioni di programmazione** di attività ed eventi, sia nell'ambito dei Servizi educativi sia con altri settori (Ufficio 'Iniziative per il pubblico', settore 'Comunicazione stampa') sia con possibili stakeholders esterni, nel caso di progettualità che prevedano la collaborazione di realtà in rete con il museo;

Le attività di progettazione e realizzazione delle proposte saranno svolte dopo una formazione specifica e in maniera progressiva, così da consentire al/la giovane di acquisire conoscenze e competenze utili e necessarie e, via via, sicurezza e maggiore autonomia, sperimentandosi con gradualità. In questo percorso sono previste azioni di accompagnamento, addestramento e affiancamento costante da parte, innanzitutto, dell'OLP e degli altri professionisti museali, con rielaborazioni finali dell'esperienza, così da comprendere fattivamente processi e strategie della comunicazione e dell'educazione museale.

**Competenze che il/la giovane può sperimentare e sviluppare nell'esperienza di Servizio Civile:**

- conduzione e gestione di attività e laboratori;
- mediare e comunicare il patrimonio museale con strumenti e strategie adeguate;
- conoscere le caratteristiche dei vari target di pubblico per definire una proposta adeguata;
- comunicare in modo efficace e adeguato a seconda dei pubblici;
- elaborare materiali operativi e strumenti di educazione al patrimonio culturale;
- sviluppare tecniche di public speaking;
- gestire gruppi;
- lavorare in team;
- progettare attività e laboratori in ambito museale, diversificati per target di pubblico

Sono state individuate competenze specifiche e trasversali proprie della figura professionale dell'educatore museale, che sviluppate nell'ambito dell'esperienza annuale di Servizio Civile, possono essere trasferite anche in altri ambiti museali e culturali.

**Le fasi del progetto**:

- Fase I (mese 1-2): inserimento nell'ente museo, familiarizzazione con il contesto di lavoro anche attraverso la formazione specifica di base e di settore;
- Fase II (mese 3-6): inserimento attivo attraverso l'affiancamento dell'OLP e degli altri professionisti museali nelle attività quotidiane; prime attività di co-conduzione di attività e laboratori e di co-progettazione; costruzione in team di giochi; proseguimento della formazione specifica;
- Fase III (mese 6-10): partecipazione attiva in team alla progettazione di attività, laboratori, giochi e conduzione di attività; progressiva autonomia nelle attività previste dal progetto con la supervisione dell'OLP
- Fase IV: (mese 11-12): proseguimento dell'azione di progettazione e conduzione delle attività; rielaborazione del percorso e raccolta feedback conclusivi attraverso momenti dedicati al confronto con l'OLP e con i professionisti museali.

La scansione delle fasi - programmate sull'esperienza maturata -, su suggerimento delle giovani in SCUP, non è da intendersi rigidamente, ma può essere modulata e adattata alle tempistiche e alle caratteristiche del/la singolo/a giovane durante l'esperienza del Servizio Civile.

**4. RUOLO DELL'OLP E MONITORAGGIO**

L'OLP, Francesca Jurman, resp.Servizi educativi del museo, nell'ottica di garantire un supporto e un'attenzione alla crescita formativa del/la giovane attraverso l'esperienza di servizio civile, ha progettato la proposta, definendone obiettivi, attività, aspetti formativi; partecipa ai colloqui di valutazione attitudinale dei/delle giovani.

Si impegna inoltre a:

- garantire **accoglienza e buon inserimento** del/la giovane nell'ambiente lavorativo, programmando anche incontri conoscitivi con i responsabili e il personale dei diversi settori del museo;
- **accompagnare** il/la giovane durante l'intera esperienza, nella formazione e affiancandolo/la nelle attività fino al raggiungimento della sua autonomia; garantisce una costante presenza e affiancamento, fissando periodici incontri per organizzare e valutare assieme la definizione e lo svolgimento dei compiti previsti nel progetto, gli esiti e l'esperienza globale di Servizio civile;

- **partecipare/coordinare gruppi di lavoro** che coinvolgono i/le giovani SCUP e il personale dei Servizi educativi del Museo;
- **garantire una formazione adeguata** dei/le giovani, sia quella prevista nella formazione specifica, sia programmando e prevedendo la partecipazione a eventuali eventi formativi presso altre realtà, sia cogliendo ulteriori bisogni formativi al fine di sostenere lo sviluppo delle competenze previste nel progetto;
- svolgere momenti informali e formali di incontro, **supervisione e confronto**, con cadenza regolare a seconda delle attività e dei progetti in corso(quotidiana/settimanale);
- svolgere un **monitoraggio costante e continuo** durante il quale l'OLP ascolta e supporta l'attività del/la giovane, sostiene e consolida i punti di forza, condivide soluzioni e corregge criticità, valuta assieme al/la giovane conoscenze e competenze professionali maturate ed eventuali bisogni formativi. Dà informazioni sullo stato di avanzamento del progetto e verifica il raggiungimento degli obiettivi, le attività svolte, il livello di partecipazione del/la giovane e il suo inserimento nell'Ente. Il monitoraggio, anche grazie alla compilazione di un **diario settimanale con la registrazione delle attività svolte, che consenta di definire le relative competenze sviluppate (portfolio),** e una rilettura critica durante il monitoraggio mensile, caricato in drive condiviso**,** come suggerito dalle giovani in SCUP, consente al/alla giovane di registrare e rileggere le attività svolte e le competenze acquisite, contribuendo a sviluppare maggiore consapevolezza di sè e dell'esperienza;
- **compilazione della documentazione richiesta** (Report mensile, Report finale sull'andamento del progetto, Report OLP sulle/sui partecipanti)

I/le giovani, durante l'esperienza di Servizio Civile, saranno accompagnate anche da tre funzionarie esperte in educazione al patrimonio culturale, per i loro specifici ambiti di lavoro, con cui l'OLP condividerà programmazione delle attività, processi e risultati raggiunti.

## 5. FORMAZIONE SPECIFICA

Tutte le attività previste nella proposta progettuale saranno adeguatamente supportate da una formazione specifica. **La formazione si articola in una serie di moduli, in parte comuni** anche con il progetto SCUP *Mille anni, mille storie da raccontare. Comunicazione digitale, eventi e valorizzazione del patrimonio- 4 ed*; è così definita per offrire una visione complessiva e integrata. Prevede un totale di 57 ore, di cui 2 dedicate a temi della Sicurezza e salute sul lavoro.
La formazione specifica sarà concentrata soprattutto nella prima fase dell'esperienza SCUP, per consentire ai/alle giovani di orientarsi, comprendere il contesto e i compiti.
Su richiesta dei/delle giovani la formazione potrà essere incrementata.
Come già sperimentato con i progetto SCUP già svolti, i/le giovani potranno accedere a iniziative formative proposte da enti e realtà museali e culturali su temi afferenti il progetto.

**MODULI:**

| | |
|---|---|
| **Sicurezza e salute sul lavoro** a cura del Dirigente prevenzionistico del personale interno - A.Conci | 2 ore |
| **Il Museo** (finalità, compiti, contesto). **Mission e organizzazione** –C. Collettini, direttore Museo | 4 ore |
| **Organizzazione e compiti dei settori del museo** (incontro con direttori e responsabili), con una particolare attenzione ai **compiti, attività, esperienze dei Servizi Educativi del museo** - C. Collettini, A. Conci, R. Zuech, F. Jurman, I. Mosna, A. Casagrande, A. Facchinelli | 8 ore |
| **Il Museo, le sue sedi – storia, architettura e decorazioni – e le collezioni.** Questo modulo prevede interventi frontali, visite e approfondimenti sul Castello del Buonconsiglio e sopralluoghi nelle sedi periferiche-F.Jurman, M. Ferrari, R. Zuech | 14 ore |

| | |
|---|---|
| **Organizzazione mostre e allestimenti permanenti** come forme di comunicazione museale (soluzioni, apparati e strumenti)-M. Longhi, M. Saporito, F. Jurman | 3 ore |
| **Forme e strategie della comunicazione e promozione museale**; l'uso dei canali social e la policy di comunicazione dell'ente pubblico Museo -A. Casagrande, F. Rambelli | 3 ore |
| **I pubblici museali, reali e potenziali.** Analisi dei pubblici e del contesto: categorie, caratteristiche, bisogni formativi, stili di fruizione museale e di apprendimento; forme e tecniche di *audience development* -F. Jurman, I. Mosna, F. de Stradis | 3 ore |
| **Metodologie, strategie e buone pratiche di comunicazione ed educazione museale** sperimentate e definite dai Serv. Educativi, con attenzione specifica ai pubblici museali (scuola, pubblico adulto, giovani, famiglie, terza età, disabili, persone provenienti da altre culture, …) -F. Jurman, G. Sossass, I. Moltrer, S. Schir | 7 ore |
| **Accessibilità** (sensoriale, cognitiva, culturale), **inclusione e pari opportunità, welfare** in museo: forme, attenzioni, modalità e strategie-F. Jurman; G. Sossass, P. Famà | 3 ore |
| Aspetti e tecniche della **comunicazione verbale e non verbale,** con un'attenzione al **linguaggio di genere e alla comunicazione inclusiva**; public speaking; gestione e animazione di gruppi e di attività, percorsi museali, laboratori; linguaggio di genere e forme di linguaggio rispettoso delle diverse identità (F. Jurman, I. Moltrer, F. Rambelli) | 5 ore |
| **Tecnologie** e **strumenti digitali** messi in campo dal Museo.<br>Cambiamenti nei processi culturali e creativi con la tecnologia digitale-A. Ferrini | 2 ore |
| Elementi di **project management**; tecniche e processi della **progettazione educativa** in ambito museale-S. Schir | 3 ore |
| **TOTALE** | **57 ore** |

**FORMATORI:**

A. Casagrande, resp. Settore Comunicazione e promozione
C. Collettini, Direttore del Museo
A. Conci, sost. dirigente Servizio tecnico
F. di Stradis, Uff. Iniziative per il Pubblico
A. Facchinelli, resp, Biblioteca Museo
A. Ferrini, ref. informatico e videomaker
P. Famà, Ufficio Iniziative con il pubblico
M. Ferrari, funzionario storico-artistico
F. Jurman, resp. Servizi educativi museo
M. Longhi, funzionario storico-artistico
I. Moltrer, Servizi educativi museo (giovani e famiglie)
I. Mosna, Uff. Iniziative per il Pubblico
F. Rambelli, Settore Comunicazione e promozione
S. Schir, Servizi educativi museo (scuola)
G. Sossass, Servizi educativi museo (disabilità)
R. Zuech, resp.Collezioni museali

È inoltre prevista la possibilità, suggerita dalle Giovani attualmente in Servizio Civile, di seguire il modulo formativo 'Gaming e beni culturali – Progettare esperienze interattive per il patrimonio' sulla piattaforma di 'Fondazione scuola-territorio', sulle forme di gioco applicate al contesto museale.

## 6. COMPETENZE ACQUISIBILI E CERTIFICABILI (repertorio INAPP)

Al fine di tenere traccia delle attività svolte, sia l'attività di formazione specifica, regolarmente registrata nel registro elettronico, sia le consegne quotidiane saranno raccolte in un file Google Drive condiviso con gli OLP, oltre che nella scheda diario mensile. La scheda sarà utile anche per tenere memoria delle competenze acquisite ai fini della certificazione delle competenze con la Fondazione "Franco Demarchi".
In relazione al progetto è stato individuato, su indicazione di Chiara Marino - Fondazione "Franco Demarchi", (18.08.2026), il seguente profilo, tratto dall'Atlante del lavoro e delle qualificazioni INAPP, Tecnico dei Servizi educativi museali – FRIULI VENEZIA GIULIA rif. a A.D.A. 22.01.07 - Attività di educazione al patrimonio culturale.

| | |
|---|---|
| Qualificazione professionale | **Tecnico dei Servizi educativi museali** |
| Titolo della competenza | **Realizzazione di interventi di educazione ai beni culturali** |
| Descrizione | Sulla base di un'analisi delle potenzialità educative di un bene culturale, ideare, progettare e gestire interventi educativi di varia tipologia, a comunicazione monodirezionale (conferenze, visite guidate) o bidirezionale (laboratori didattici, animazione) |
| Elenco delle conoscenze | ● Principi di economia della cultura<br>● Tecniche di progettazione educativa<br>● Principi di comunicazione e di relazione con l'utente<br>● Tecniche di gestione di laboratori operativi<br>● Tecniche di organizzazione di una comunicazione monodirezionale<br>● Tecniche di ricerca qualitativa su fonti secondarie e di analisi dei beni culturali<br>● Tecniche di sviluppo di prodotti comunicativi digitali e multimediali (presentazioni digitali, audiovisivi, pagine web, ecc.)<br>● Normativa relativa all'organizzazione di eventi culturali<br>● Tecniche per la valutazione della customer satisfaction<br>● Tecniche di animazione di gruppo |
| Elenco delle abilità | ● Identificare i bisogni dell'utenza potenziale<br>● Analizzare le potenzialità del mercato culturale<br>● Raccogliere informazioni su un bene culturale tramite indagini prevalentemente su fonti secondarie<br>● Progettare interventi educativi relativi a beni culturali - Realizzare interventi educativi con modalità comunicative monodirezionali (conferenze, visite guidate, ecc.)<br>● Realizzare interventi educativi con modalità |

| | |
|---|---|
| | comunicative interattive (laboratori, animazione di gruppo, ecc.)<br>● Collaborare alla realizzazione di interventi educativi su canali digitali o multimediali<br>● Raccogliere dati e informazioni relativi all'esito dell'evento e alla customer satisfaction<br>● Elaborare report di documentazione/rendicontazione dell'intervento |

## 7. CALENDARIO DI SERVIZIO

Il servizio prevede un impegno di **12 mesi** (240 giorni) ovvero 1440 ore distribuite su un orario medio di 30 ore settimanali (min. 15 max. 40). L'impegno sarà generalmente di n. 5 giornate dal lunedì al venerdì nella fascia oraria 9.00 – 18.00, con almeno mezz'ora di pausa pranzo obbligatoria. L'orario sarà da concordare sulla base delle attività.
Si chiede ai/alle giovani la disponibilità a una certa **flessibilità** sia sulle giornate di sabato/domenica, sia in fasce orarie straordinarie in occasione di eventi programmati dal Museo. Le ore saranno registrate e sarà concordato un giorno di riposo in caso di lavoro festivo.

## 8. DOTAZIONE TECNICA DI SERVIZIO E BUONO PASTO

I/le giovani in servizio avranno in dotazione un pc portatile o fisso di proprietà dell'ente e una postazione di lavoro personale, nonché accesso alla connessione Wi-Fi.

In caso di orario di servizio pari o superiore a 4 ore, o in caso di orario inferiore ma articolato su mattina e pomeriggio, è previsto un buono pasto del valore massimo di 7,10 euro, disposto dal museo presso una realtà convenzionata.

## 9. MODALITA' DI SELEZIONE

**La candidatura** potrà essere consegnata dal 19 al 28 ottobre 2026 a mano, in orario di segreteria (lun-gio 9-12 e 14-16; ven 9-12) in via B. Clesio, 5 oppure via email all'indirizzo **castellodelbuonconsiglio@pec.provincia.tn.it**, secondo quanto stabilito dall'Ufficio Servizio Civile (https://serviziocivile.provincia.tn.it/Adesione).

È gradito l'invio di un curriculum vitae o di una breve lettera di presentazione.

**I colloqui** avranno luogo dal 3.11.2026 al 6.11.2026 in orario da concordare con il/la giovane.

La **commissione** è composta da F. Jurman, resp. Servizi Educativi, OLP e referente progetto; I. Moltrer e S. Schir, Servizi educativi museo.

La commissione redigerà un verbale complessivo dei colloqui e utilizzerà una tabella predefinita con gli items da rilevare. Ogni candidato potrà visionare la propria tabella di valutazione (se richiesto) una volta concluso il processo di selezione. La graduatoria complessiva verrà pubblicata online.

La **graduatoria provvisoria** verrà inviata ai candidati e all'USC entro il **10 novembre 2026**. L'USC ufficializza la graduatoria il **24 novembre 2026**.

**Caratteristiche dei/delle candidati/e**

Il Museo cerca persone motivate, socievoli ed empatiche, curiose e creative, con disponibilità a lavorare in team, molta voglia di imparare e mettersi in gioco.

## Criteri di valutazione

La valutazione attitudinale sarà condotta attraverso una **presentazione di sé,** anche sulla base della lettura del curriculum vitae, e un **colloquio orale** in cui saranno valutate:

- conoscenza del progetto e del contesto
- motivazioni del/della giovane: curiosità verso la dimensione museale, interesse per gli ambiti di attività previsti;
- capacità di formulare delle proposte di soluzione/intervento a casi concreti presentati dalla commissione;
- eventuali precedenti esperienze in ambito museale e, anche in forma di volontariato, in ambito ricreativo e relazionale e/o interessi specifici per il settore storico-artistico;
- interesse per la comunicazione e la mediazione culturale;
- predisposizione alla manualità e alla creatività

È gradita la conoscenza di almeno una lingua straniera. Non verranno fatte distinzioni né preferenze rispetto a nazionalità, religione, sesso e genere.

## Tabella dei punteggi

- conoscenza del progetto SCUP (**24 punti**): conoscenza del progetto e condivisione dei suoi obiettivi; conoscenza del contesto in cui il progetto sarà svolto;
- motivazione (**40 punti**): conoscenza e condivisione degli obiettivi del progetto e motivi della scelta; interesse per le attività proposte e per le competenze traguardo da sviluppare; entusiasmo e disponibilità all'apprendimento; curiosità e disponibilità a mettersi in gioco nella dimensione museale; determinazione a portare a termine il progetto;
- idoneità allo svolgimento del progetto (**35 punti**): presenza di attitudini e propensioni, conoscenze, competenze e abilità di base adeguate; eventuali esperienze, conoscenze e capacità pregresse utili allo svolgimento delle attività di SCUP;
- partecipazione agli sportelli informativi forniti dall'ufficio SCUP (**1 punto**).

**La valutazione sarà espressa su una scala da 0 a 100**.