



# **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 2021/ver.4**

<b>Titolo progetto</b>	Progettare e sperimentare l'animazione e la didattica museale (II edizione)
<b>Forma</b>	<input checked="" type="checkbox"/> SCUP_PAT
<b>Ambito tematico</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Ambiente <input type="checkbox"/> Comunicazione e tecnologie <input checked="" type="checkbox"/> Educazione e formazione <input checked="" type="checkbox"/> Animazione <input type="checkbox"/> Cultura <input type="checkbox"/> Scuola e università <input type="checkbox"/> Assistenza <input type="checkbox"/> Sport e turismo
<b>Ripetizione</b>	Questo progetto è già stato realizzato in passato: <input checked="" type="checkbox"/> Sì, con titolo: Progettare e sperimentare l'animazione e la didattica museale <input type="checkbox"/> No

### **INFORMAZIONI SULLA ORGANIZZAZIONE PROPONENTE**

<b>Organizzazione</b>	Fondazione Museo Civico di Rovereto
<b>Nome della persona da contattare</b>	Chiara Simoncelli
<b>Telefono della persona da contattare</b>	0464452821
<b>Email della persona da contattare</b>	<a href="mailto:simoncellichiara@fondazionemcr.it">simoncellichiara@fondazionemcr.it</a>
<b>Orari di disponibilità della persona da contattare</b>	martedì-giovedì 9-12 15-16
<b>Indirizzo</b>	Museo di Scienze e Archeologia, Borgo Santa Caterina 41, Rovereto TN

### **DESCRIZIONE DELLA PROPOSTA**

<b>Durata</b>	6 mesi
<b>Posti</b>	Numero minimo: 1      Numero massimo: 1
<b>Sede/sedi di attuazione</b>	Sperimentarea al Bosco della Città e Museo di Scienze e Archeologia di Rovereto
<b>Cosa si fa</b>	<p>Nel periodo estivo (giugno - agosto) il/la giovane sarà coinvolto/a nell'iniziativa del Campus Natura, il campus diurno del museo al Bosco della Città di Rovereto, per la programmazione e la realizzazione. Nello specifico, prima dell'inizio del campus è coinvolto/a nelle seguenti attività: partecipa attivamente alla fase di ideazione e costruzione dei momenti di animazione e di laboratorio in modo da contribuire con le proprie idee e i propri interessi a realizzare nuove attività ludiche e scientifiche per i/le partecipanti; partecipa ad alcuni momenti di programmazione legati alla promozione della cultura della sostenibilità ambientale; collabora con gli educatori alla definizione dello stile da adottare durante il campus e alla stesura delle azioni quotidiane da mettere in campo; contribuisce all'ideazione e realizzazione di attività ludiche sui temi dell'Agenda 2030. Durante le settimane di campus il/la giovane coopera con gli educatori nella gestione dei partecipanti nel corso della giornata, a partire dall'accoglienza dei/le bambini/e al mattino alla restituzione ai genitori nel pomeriggio, ed è di supporto durante le attività ludiche e laboratoriali progettate con lo staff del museo e in un secondo momento potrà realizzare e condurre in prima persona alcuni momenti. In questa fase l'accompagnamento e il supporto di un/a operatore/trice del museo è costante e garantito. A chiusura del campus il/la giovane prende parte all'organizzazione della restituzione dedicata ai genitori e ai/le bambini/e; partecipa alle attività di debriefing e valutazione dell'attività svolta; collabora alla stesura di una</p>

	relazione di sintesi dei punti di forza e delle criticità del campus, documento fondamentale per il miglioramento dell'organizzazione dell'edizione successiva. Nel periodo autunnale, il/la giovane è coinvolto/a nelle attività educative rivolte alle scuole, alle famiglie e alla cittadinanza partecipando alla realizzazione delle attività legate alla scuola per il RAM film festival e collaborando con lo staff del festival, e segue la programmazione, ideazione e svolgimento delle attività didattiche dedicate alle scuole e alle famiglie in occasione del FestivalMeteorologia 2022.	
<b>Cosa si impara</b>	Il/la giovane al termine del progetto avrà avuto la possibilità di sviluppare la capacità di lavorare a contatto con bambini/e, implementando la capacità di comunicazione e relazione con gli altri; apprendere come realizzare e condurre attività di animazione e di laboratorio; sviluppare la responsabilità e l'autonomia attraverso la consapevolezza delle proprie abilità e competenze; imparare tecniche di divulgazione dei contenuti scientifici, anche in ambito didattico; promuovere la conoscenza dell'Agenda 2030; acquisire competenze strategiche quali il <i>problem posing</i> e il <i>problem solving</i> , attraverso l'operatività e la riflessione su quanto fatto, prodotto e appreso; acquisire la capacità di pianificare il proprio lavoro quotidiano e settimanale; ampliare la capacità di ascolto e di lavoro in gruppo; affinare le capacità di pianificazione e di programmazione delle attività.	
<b>Competenza da certificare al termine del progetto</b>	<b>Repertorio regionale utilizzato</b>	Emilia Romagna
	<b>Qualificazione professionale</b>	Tecnico dei servizi educativi museali
	<b>Titolo della competenza</b>	Sviluppo attività educativo - didattiche
	<b>Elenco delle conoscenze</b>	Tecniche di comunicazione e relazione con il cliente. Principali riferimenti legislativi e normativi in materia di servizi culturali. Principi di pedagogia e teorie dell'apprendimento. Lingua inglese a livello elementare. Principali metodologie e strumenti didattici utilizzabili nei diversi contesti di apprendimento. Principi comuni e aspetti applicativi della legislazione vigente in materia di sicurezza. La sicurezza sul lavoro: regole e modalità di comportamento (generali e specifiche).
	<b>Elenco delle abilità</b>	Adottare stili comunicativi e relazionali facilitanti la comprensione dei contenuti da veicolare ed il coinvolgimento dell'utenza. Applicare metodologie e tecniche formative: role play, laboratori teatrali, workshop, laboratori didattici, ecc. Leggere ed interpretare le dinamiche relazionali di singole persone e gruppi per favorirne il processo di apprendimento. Valutare l'efficacia delle attività educativo-didattiche nel rispetto degli indicatori e dei criteri predefiniti.
<b>Vitto</b>	Sì (buoni pasto di 6 euro nei giorni con il rientro pomeridiano)	
<b>Piano orario</b>	Il progetto si sviluppa in 720 ore distribuite su 6 mesi a partire dal giorno 1 giugno 2022. Il piano orario settimanale prevede una media di 30 ore di presenza che, in accordo con le attività proposte, sono così distribuite: da giugno ad agosto, durante il Campus Natura, l'orario proposto prevede una media di 35 ore a settimana, da svolgersi indicativamente da lunedì a venerdì per un totale di 7 h/dì. Il pasto è fornito dal museo. Da settembre a novembre, l'orario compensa il leggero sbilanciamento estivo, distribuendo una media di 25 ore a settimana e prevedendo tutte le mattine per 4 ore da lunedì a venerdì, e due rientri pomeridiani di 2,5 h ciascuno da concordare. Nei giorni in cui è previsto il rientro pomeridiano, al/la giovane è garantito il vitto. In caso di particolari attività per il pubblico, può essere chiesta una minima flessibilità durante il fine settimana, garantendo sempre almeno un giorno di riposo settimanale.	
<b>Formazione specifica</b>	È garantita una formazione minima specifica che prevede 30 ore così distribuite: -presentazione della struttura organizzativa e gestionale della Fondazione Museo Civico (3 ore); -presentazione dello staff e delle attività dei Servizi educativi & Didattica della FMCR (3 ore); -presentazione delle diverse sezioni e aree di attività della FMCR (3 ore); -presentazione delle sedi e dei luoghi dislocati sul territorio, nei quali la FMCR	

	svolge le proprie attività divulgative aperte alla cittadinanza (6 ore); -formazione sulle principali attività di didattica e divulgazione rivolte a bambine/i della FMCR (5 ore); -formazione generale sulla gestione di un gruppo e sulle modalità di approccio ai/lle bambini/e con bisogno educativi speciali (3 ore); -presentazione e analisi degli obiettivi dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile (2 ore); -presentazione del RAM film festival e del FestivalMeteorologia (2 ore); -formazione legata alla sicurezza sul luogo di lavoro, alle norme dovute all'emergenza Covid-19 e ai rischi legati all'attività del/della giovane (3 ore).
--	--

### **CONDIZIONI DI PARTECIPAZIONE**

<b>Caratteristiche ricercate nei partecipanti</b>	Cerchiamo un/a giovane che abbia predisposizione a lavorare con bambini/e in un contesto di socializzazione ricreativo, che abbia passione per il gioco e per le attività a contatto diretto con la natura, che desideri sperimentarsi all'interno di un gruppo, portando novità ed entusiasmo. Ci aspettiamo anche che il/la giovane condivida gli obiettivi del progetto e l'interesse e l'impegno nel portare a termine le attività proposte, che sia disponibile a lavorare in gruppo, ad apprendere le nozioni basilari dell'intervento educativo e animativo, a mettersi in gioco con le varie tecniche di animazione, ad utilizzare gli strumenti per il monitoraggio e la verifica delle attività.
<b>Dove inviare la candidatura</b>	Museo di Scienze e Archeologia, Borgo Santa Caterina 41, Rovereto TN <a href="mailto:didattica@fondazionemcr.it">didattica@fondazionemcr.it</a> - <a href="mailto:fondazionemcr@pec.museocivico.rovereto.tn.it">fondazionemcr@pec.museocivico.rovereto.tn.it</a>
<b>Eventuali particolari obblighi previsti</b>	Green Pass obbligatorio
<b>Altre note</b>	Per informazioni telefonare allo 0464/452804 o scrivere a <a href="mailto:didattica@fondazionemcr.it">didattica@fondazionemcr.it</a> .