

Raccontare le scienze. Un'esperienza di comunicazione e divulgazione in ambito museale (II edizione)

Durata progetto (in mesi): 12

Numero dei giovani da impiegare nel progetto: 2

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

Sede: Museo della Città, **ufficio comunicazione marketing eventi**

Responsabile: Valentina Poli

OLP: Eleonora Zen

INDICE

1. Il contesto: presentazione dell'ente proponente
2. Obiettivi del progetto "Raccontare le scienze" e attività previste
3. Caratteristiche del/la partecipante
4. Modalità di svolgimento della valutazione attitudinale
5. Le competenze acquisibili
6. Certificazione delle competenze
7. OLP e risorse umane che affiancheranno i/le giovani
8. Risorse strumentali disponibili
9. Piano orario
10. La formazione specifica
11. Gestione del monitoraggio
12. Il valore sociale del progetto di SCUP
13. L'esperienza delle ragazze e dei ragazzi in SCUP

1. Il contesto: presentazione dell'ente proponente

Il Museo Civico di Rovereto, oggi Fondazione Museo Civico di Rovereto (FMCR), nasce nel 1851 come società privata e apre al pubblico nel 1855, divenendo ben presto un punto di riferimento culturale per il territorio. Fin dalle sue origini, svolge attività di **ricerca, divulgazione e didattica** in numerosi ambiti: archeologia, arte, botanica, fisica, numismatica, scienze della terra e zoologia, discipline molto diverse tra loro ma unite dallo scopo comune di studiare e conoscere il territorio locale. Si tratta di un 'museo diffuso', aperto alle realtà culturali presenti sul territorio e a collaborazioni in ambito nazionale e internazionale, che si occupa non solo della conservazione delle collezioni storiche ma anche della loro valorizzazione attraverso l'uso di tecnologie all'avanguardia e il coinvolgimento della collettività con attività divulgative ed educative.

Le sedi espositive - La FMCR dispone di due sedi espositive, il Museo della Città e il Museo di Scienze e Archeologia, nelle quali vengono esposte le collezioni storiche, archeologiche e naturalistiche raccolte dall'anno della nascita a oggi, e vengono organizzate

mostre temporanee tematiche. Il Museo della Città, a vocazione storico-artistica, attraverso le collezioni racconta la città di Rovereto, la storia, i personaggi, gli aspetti del territorio, la realtà sociale. Al Museo di Scienze e Archeologia il *focus* dell'esposizione è più scientifico e sono approfonditi i concetti legati alle singole discipline, come la sistematica e la ricerca; il museo è dotato anche di alcune strutture particolari, come un Planetario e il LEIS (Lego Education Innovation Studio) per la robotica educativa, cui si aggiunge un piccolo giardino botanico.

I siti sul territorio - Diversi sono i siti sul territorio che la FMCR gestisce, sia direttamente, sia organizzandovi attività in collaborazione con i relativi amministratori.

Sperimentarea al Bosco della Città di Rovereto è uno spazio per la ricerca scientifica e la didattica in un'area pubblica di 11.000 mq a poca distanza dal centro cittadino, dove si svolgono attività legate alle scienze naturali e all'archeologia sperimentale. Comprende tra l'altro un'area recintata dove vengono custodite e protette le testuggini, di cui si studiano i comportamenti e le abilità cognitive, e una serra di piante-sasso, organismi di ambienti aridi che sono la perfetta testimonianza del concetto darwiniano di adattamento e selezione naturale.

A 1620 m. s.l.m., sul Monte Zugna, è situato l'Osservatorio astronomico, lontano dall'inquinamento luminoso cittadino, che dispone di una cupola di quattro metri di diametro nella quale si trovano tre telescopi, per l'osservazione del cielo notturno ma anche del Sole di giorno. Qui vengono realizzate attività per il pubblico e laboratori didattici, oltre a progetti di ricerca nazionale e internazionale.

Nel parco paleontologico dei Lavini di Marco sono presenti, impresse nella roccia, centinaia di orme lasciate da dinosauri vissuti all'inizio del Giurassico. La FMCR accompagna studenti e gruppi di ogni età nella visita di questo luogo suggestivo.

La FMCR dal 1998 effettua ricerche nel sito archeologico pluristratificato sull'Isola di Sant'Andrea, a Loppio (Comune di Mori), dove organizza anche visite guidate per il pubblico, percorsi e laboratori con le scuole. Al Museo di Scienze e Archeologia sono esposte le vetrine con reperti provenienti sia dal sito di Loppio, sia da quello di Isera, che ha restituito una villa romana di eccezionale valore (attualmente chiusa al pubblico per restauro).

A Palazzo Eccheli-Baisi di Brentonico la FMCR ha progettato e curato un'area coltivata ripartita in un giardino botanico della flora spontanea del Monte Baldo, e un orto dei semplici su modello rinascimentale, dove le varie specie sono presentate sulla base delle loro proprietà.

Le attività per il pubblico - Nel corso dell'anno gli operatori della FMCR organizzano e gestiscono attività divulgative per il pubblico, suddivise per target (bambini, famiglie, scuole, esperti), secondo diverse modalità: visite guidate alle mostre o ai siti sul territorio, uscite sul territorio, conferenze, laboratori, proiezioni e spettacoli. Durante l'estate la FMCR offre alle famiglie il servizio di campus diurno per la scuola primaria e secondaria di primo grado.

La FMCR rientra in una rete di varie realtà che operano in ambito locale, con cui collabora stabilmente per la realizzazione di attività sul territorio (p.e. Azienda per il Turismo Rovereto e Vallagarina, Tavolo dei Musei cittadini, Parco Naturale Locale Monte Baldo, Comunità della Vallagarina, Comune di Rovereto, et al.).

I grandi eventi - La FMCR organizza ogni anno due grandi eventi, il RAM film festival (già Rassegna Internazionale del Cinema Archeologico) e la *FIRST®* LEGO® League, ed è partner dell'evento Festivalmeteorologia. Il RAM film festival - Rovereto Archeologia Memorie si svolge ogni anno in ottobre: si tratta di un festival documentaristico internazionale dedicato al patrimonio culturale, che ha lo scopo di raggiungere e

sensibilizzare il grande pubblico sui temi della ricerca archeologica, della tutela e valorizzazione del patrimonio culturale materiale e immateriale, della storia e delle tradizioni di popoli e culture. La *FIRST*® LEGO® League, di cui la Fondazione è operational partner italiano, è un concorso mondiale di scienza e robotica tra squadre di bambine e bambine, ragazze e ragazzi fino ai 16 anni, che progettano, costruiscono e programmano robot autonomi, applicandoli a problemi reali di grande interesse generale, ecologico, economico, sociale, per cercare soluzioni innovative.

Il museo digitale - Nel 2020 è nato sul sito internet della FMCR un mini-portale digitale, dove le porte del museo possono restare sempre aperte virtualmente, per proporre periodicamente approfondimenti video, dialoghi scientifici con ospiti in diretta streaming, laboratori didattici.

Ufficio comunicazione marketing eventi - La FMCR attua costanti azioni di divulgazione e promozione, non solo per coinvolgere il maggior numero possibile di utenti nelle attività rivolte al pubblico, ma anche per comunicare la ricerca scientifica che si svolge al suo interno, utilizzando i diversi mezzi di comunicazione.

A tali attività è preposto l'ufficio comunicazione marketing eventi, che nel dettaglio si occupa di:

- realizzazione di testi promozionali e copywriting;
- programmazione e produzione di materiale informativo (locandine, brochure);
- produzione di testi e articoli di divulgazione scientifica, per il sito e per la stampa
- revisione di testi (pannelli, materiale divulgativo, produzione a stampa);
- gestione del sito internet, tramite CMS interno;
- produzione e gestione di contenuti per i canali social;
- realizzazione di video di approfondimento, interviste durante gli eventi, dirette sui social;
- organizzazione di campagne di comunicazione (newsletter, invio comunicazioni a terzi per promozione, pubblicità online e a stampa, affissioni, et al.);
- ufficio stampa: contatti con i giornalisti, organizzazione di conferenze stampa, interviste, riprese video, produzione e invio regolare di comunicati stampa, rassegna stampa;
- organizzazione eventi e supporto grandi eventi;
- attività di marketing e fundraising.

2. Obiettivi del progetto “Raccontare le scienze” e attività previste

Il progetto intende offrire ad un/a giovane l'opportunità di trascorrere un anno all'interno dell'ufficio comunicazione di un istituto museale caratterizzato da multidisciplinarietà e profondamente connesso con il territorio. Il/La giovane avrà la possibilità non solo di entrare in contatto con vari studiosi impegnati in ambito scientifico, ma anche di conoscere varie realtà si occupano di promozione territoriale, con cui il museo collabora, arricchendo il proprio bagaglio culturale personale.

Nel contempo potrà sperimentare in prima persona come si svolge la rielaborazione dei contenuti per la diffusione verso l'esterno, attuando il principale scopo della comunicazione museale, ovvero rendere accessibile la cultura scientifica al maggior numero di persone possibili.

Nel corso dell'anno il/la giovane potrà partecipare a tutta la programmazione annuale del museo, sia per quanto riguarda gli allestimenti espositivi, sia per i grandi eventi e le attività sul territorio, che si svolgono con diverse modalità legate alla periodizzazione.

Le attività si svolgeranno sempre in stretta collaborazione con i colleghi dell'ufficio e in cooperazione con la direzione e i vari responsabili delle sezioni scientifiche e dei grandi eventi.

Nel dettaglio, per la **promozione e la comunicazione**, si prevedono:

- realizzazione di locandine e brochure, partendo dalla progettazione, per arrivare alla formulazione e impaginazione del testo, fino alla scelta delle immagini;
- realizzazione e revisione di testi, riconoscendo i registri diversi legati al mezzo di comunicazione impiegato e al target di pubblico raggiunto;
- realizzazione di contenuti multimediali, foto, video;
- supporto alla produzione della newsletter;
- supporto all'ideazione e alla realizzazione di campagne di comunicazione, diversificate nel corso dell'anno sulla base del tipo di attività da promuovere;
- gestione e aggiornamento degli indirizzari;
- partecipazione ai grandi eventi, per la parte relativa alla comunicazione, in sinergia con le altre risorse, logistiche e organizzative;
- supporto nei rapporti con i giornalisti, in occasione di interviste, servizi, conferenze stampa.

In ambito **web**:

- realizzazione di testi per il web, con attenzione per gli aspetti legati all'impaginazione e al SEO;
- progettazione e realizzazione di post e storie per i canali social (del museo, di *FIRST@* LEGO® League e RAM film festival);
- supporto alla gestione dei video e delle dirette.

3. Caratteristiche del/la partecipante

Il progetto si rivolge a un/a giovane che desideri conoscere da vicino le attività di ricerca, divulgazione e formazione di un museo civico, per comprenderne e dividerne i valori.

Il/La partecipante dovrà dimostrare di aver compreso il progetto, soprattutto nei suoi obiettivi, di essere informato relativamente alla storia dell'istituzione ospitante e al contesto territoriale, di essere disponibile a imparare, di essere interessato a portare a termine le attività previste, di voler partecipare in modo attivo ai momenti di formazione.

Sebbene sia preferibile, ma non obbligatoria, una laurea almeno triennale, si richiede comunque la completa padronanza della lingua italiana, la conoscenza di almeno un'altra lingua straniera, la propensione all'utilizzo delle nuove tecnologie e l'attitudine comunicativa e di interazione con il pubblico. Nel pieno rispetto del principio costituzionale delle pari opportunità, non costituiscono elementi preferenziali genere, etnia, disabilità, orientamento religioso e politico.

4. Modalità di svolgimento della valutazione attitudinale

La valutazione avverrà tramite un colloquio personale (in presenza o online a seconda delle necessità contingenti relative alla pandemia), cui parteciperanno l'OLP, il referente dei servizi educativi o un altro responsabile di sezione e almeno un'altra figura di riferimento.

La valutazione finale sarà espressa in centesimi, secondo questa griglia:

- Conoscenza e condivisione delle finalità del servizio civile provinciale
- Motivazioni generali del candidato per la prestazione del servizio civile volontario
- Conoscenza dell'ente proponente
- Conoscenza e condivisione degli obiettivi e delle attività del progetto
- Conoscenza del territorio dove si colloca la sede del progetto scelto
- Interesse e impegno a portare a termine il progetto
- Idoneità allo svolgimento delle attività previste dal progetto (p.e. titolo di studio, precedenti esperienze, conoscenza strumenti informatici, lingua straniera, patente B)
- Disponibilità all'apprendimento
- Disponibilità nei confronti di condizioni richieste per l'espletamento del servizio (p.e. escursioni, trasferte, flessibilità oraria)
- Capacità comunicative e di interazione

Alla fine del colloquio sarà redatto un verbale.

5. Le competenze acquisibili

Il presente progetto darà al/la giovane in SCUP la possibilità di avvicinarsi al mondo del lavoro tramite un'esperienza diretta e pratica nel settore museale, durante la quale potrà acquisire importanti competenze trasversali, come:

- la capacità di lavorare in gruppo;
- la capacità di lavorare in autonomia;
- la capacità di problem solving;
- la capacità di pianificazione e di programmazione delle attività.

Il/La giovane potrà inoltre maturare una serie di competenze specifiche:

- imparare l'importanza che hanno le **relazioni** nell'ambito del lavoro di comunicazione, sia le fonti da cui trarre le informazioni, sia i target a cui le informazioni sono dirette;
- conoscere quali sono i **mezzi** e le strategie comunicative attraverso cui poter diffondere l'informazione, quali sono le differenze e quali scegliere sulla base dell'obiettivo;
- capire che i **registri** linguistici sono diversi e vanno scelti sulla base del target, per rendere accessibile l'informazione;
- sapersi orientare tra i **processi** che portano dall'ideazione alla realizzazione, individuando le professionalità messe in campo;
- conoscere le basi dei programmi di **editing** in materia digitale, per web, foto, video.

A richiesta, le competenze professionali acquisite dal/la giovane in SCUP saranno riconosciute da parte della FMCR attraverso il rilascio di un report conclusivo sull'attività svolta, che sarà eventualmente possibile inserire nel curriculum vitae.

6. Certificazione delle competenze

La FMCR sarà di supporto al/la giovane nel favorire la partecipazione al percorso di certificazione delle competenze, che avviene tramite la Fondazione Franco De Marchi. L'OLP sarà di supporto nella stesura del dossier individuale del/la giovane sulle attività svolte e le competenze raggiunte.

Sulla base del repertorio nazionale **Atlante del Lavoro e delle Qualificazioni INAPP** (Istituto Nazionale per l'Analisi delle Politiche Pubbliche) il/la giovane potrà accedere alla messa in trasparenza delle seguenti competenze.

Repertorio regionale utilizzato

Veneto

Qualificazione professionale

22. Servizi culturali e di spettacolo. TECNICO SPECIALIZZATO NELL'ORGANIZZAZIONE E PROMOZIONE DI BENI ED EVENTI CULTURALI E DI SPETTACOLO

Titolo della competenza

Titolo: DEFINIRE IL PIANO DI COMUNICAZIONE PER LA PROMOZIONE DI UN BENE/EVENTO CULTURALE E DI SPETTACOLO

Obiettivo: Piano di comunicazione definito e implementato tenendo conto degli obiettivi prefissati, del target di riferimento e della tipologia di bene/evento da promuovere

Elenco delle conoscenze

CONOSCENZE

– Strategie di marketing e comunicazione in ambito culturale – Tecniche per la determinazione dei canali di promozione degli eventi culturali/di spettacolo – Caratteristiche e potenzialità degli strumenti di comunicazione adeguati alla promozione di eventi culturali/di spettacolo – Tecniche per la determinazione del prezzo dei prodotti – Tecniche di gestione di pubbliche relazioni – Caratteristiche del piano di comunicazione (obiettivi, individuazione del target, ecc.)

Elenco delle abilità

ABILITÀ/CAPACITÀ

– Identificare modalità e strategie di promozione di beni, eventi e servizi culturali, individuando il target e gli strumenti e definendo prodotti per la comunicazione – Identificare le attività di comunicazione adeguate al bene/evento da promuovere (pubblicità, promozione vendite, vendita personale, relazioni esterne, ecc.) – Individuare i canali più efficaci (web, stampa di settore, aziende di promozione turistica, ecc.) per promuovere bene/evento culturale/di spettacolo – Curare le relazioni con enti locali, stampa, istituzioni governative, scuole, associazioni culturali e non per promuovere l'evento – Effettuare attività di promozione e vendita sul territorio (concessioni sconti, campagne abbonamenti, operazioni a premio, distribuzione di gadget, ecc.)

7. OLP e risorse umane che affiancheranno i/le giovani

L'OLP è la figura della Fondazione Museo Civico di Rovereto che avrà il compito di:

- accogliere e accompagnare il/la giovane durante l'esperienza di SCUP;
- occuparsi della formazione specifica del/la giovane e supervisionare la partecipazione a quella generale;
- fornire assistenza ed essere di supporto per qualsiasi necessità;

- fissare periodici momenti di confronto per valutare il grado di acquisizione delle competenze, l'andamento delle attività svolte e l'integrazione nell'ambiente lavorativo;
- verificare le relazioni periodiche che il/la giovane produrrà durante il suo percorso;
- monitorare il percorso del/la giovane e preparare un report conclusivo.

OLP

Eleonora Zen - Nel 2000 si laurea in Lettere classiche presso l'Università degli Studi di Trento, Facoltà di Lettere e Filosofia, con una tesi in Storia Romana. Nel 2001/2002 frequenta il Master per Manager Turistico dello Sviluppo e dell'Innovazione organizzato da ITCG Fontana Rovereto in collaborazione con PAT e FSE. Dal 2002 lavora per il Museo Civico di Rovereto (oggi Fondazione) per la realizzazione e l'aggiornamento del sito internet e degli archivi digitali. Nel 2003-2005 collabora con l'Università di Trento per la realizzazione di testi pubblicati su un sito internet sulle Antichità delle Alpi. Dal 2006 è Socio della Società Museo Civico di Rovereto e nel 2017 entra a far parte del CdA come Tesoriere. Dal 2014 è Socio dell'Associazione Culturale Lavisana e membro del direttivo col ruolo di Segretario. Nel 2021 è co-curatrice della mostra temporanea 'Istantanee da una città. Rovereto tra Storia e storie', sulla fototeca storica della FMCR. Ha frequentato il corso base e gli aggiornamenti della SCUP_OLP Academy e ha seguito due progetti SCUP nel 2018.

Altre figure di riferimento

Valentina Poli - Consegue la laurea triennale in Scienze Storiche, con una specializzazione in storia antica, nel 2009 presso l'Università degli Studi di Trento, Facoltà di Lettere e Filosofia, mentre nel 2014 ottiene la laurea magistrale in Scienze delle Religioni, curriculum Mediterraneo antico presso l'Università degli Studi di Padova, Dipartimento di Scienze storiche, geografiche e dell'antichità. Frequenta dal 2016 al 2018 il Digital Communication Lab for Culture and Tourism presso TSM Trentino School of Management. Collabora con la Fondazione Museo Civico di Rovereto dal 2007, a seguito del tirocinio universitario, prima con dei progetti di digitalizzazione del patrimonio, poi nell'ambito della comunicazione e della promozione. Diventa socio ordinario dell'Associazione Lagarina di Storia Antica nel 2013 e della Società Museo Civico di Rovereto nel 2014.

Claudia Beretta - Milanese di nascita, classe 1966, si occupa di comunicazione e divulgazione in ambito scientifico e culturale. Dopo gli studi in lingue, il master in Management artistico e alcuni anni di insegnamento per il dipartimento di letteratura inglese all'Università Cattolica di Milano, comincia a occuparsi di cinema e documentari collaborando con case di produzione per i canali tematici di Tele+ traducendo interviste e trailer, e con il Festival del Film Turistico di Milano. Trasferitasi in Trentino, dal 1996 collabora al Festival documentaristico di Rovereto dedicato ai beni culturali, la Rassegna Internazionale del Cinema Archeologico, oggi RAM Film Festival, promosso dalla Fondazione Museo Civico di Rovereto e giunto alla trentatreesima edizione. Giornalista, si occupa dell'ufficio stampa della Fondazione Museo Civico.

Sara La Rizza - Nel 2018 si laurea in Biologia presso l'Università degli Studi di Padova e nel 2020 consegue una laurea magistrale in Biologia Marina presso la stessa facoltà, con una tesi sulla caratterizzazione bioacustica di una specie di cetaceo nell'Oceano Indiano. A partire dal 2021 intraprende un percorso di 9 mesi di Servizio Civile presso la Fondazione Museo Civico di Rovereto con la Sezione di Botanica. La collaborazione con la Fondazione

continua nel 2022 con l'assegnazione del ruolo di referente organizzativa per la manifestazione di scienza e robotica *FIRST@LEGO@League*.

8. Risorse strumentali disponibili

Il/La giovane avrà a disposizione tutte le risorse strumentali in dotazione all'ufficio, ovvero:

- postazione computer con accesso a internet e software per editing
- stampante
- cancelleria
- automezzi della FMCR (in caso di necessità)

In ottemperanza alla normativa anti-Covid: mascherine chirurgiche anti Covid-19, gel disinfettante e prodotti di pulizia per la sanificazione dei locali.

L'ufficio è condiviso con l'OLP e altre figure di riferimento. L'edificio che ospita l'ufficio (Museo della Città, a Palazzo Sichart) è privo di barriere architettoniche.

Nel caso in cui, per problemi legati all'emergenza sanitaria dovuta alla pandemia Covid-19, non si potessero raggiungere gli uffici, è prevista l'attività a distanza, presso il proprio domicilio, tramite pc (fornito dal museo) connesso a internet, con periodici incontri tra colleghi tramite Google Meet.

9. Piano orario

Il progetto si sviluppa in 1440 ore distribuite su 12 mesi a partire dal giorno 1 settembre 2021, con una media di 30 ore alla settimana da svolgersi indicativamente dal lunedì al venerdì, per tutte le mattine (4 h) con 3 rientri pomeridiani (3-4 h). Nelle giornate in cui è previsto il rientro pomeridiano al/la giovane è garantito il vitto, con buono pasto da 6 euro.

In caso di particolari attività aperte al pubblico, potrà essere chiesta occasionalmente al/la giovane una minima flessibilità o la disponibilità durante il fine settimana. Fatto salvo che, anche in questi casi eccezionali, il/la giovane avrà sempre garantito almeno un giorno di riposo settimanale.

Si specifica inoltre la possibilità di fare attività da casa in caso di necessità legate al Covid-19, anche se si predilige l'esperienza in presenza.

10. La formazione specifica

Durante i 12 mesi di durata del progetto, il/la giovane in SCUP avrà molteplici occasioni di formazione specifica on the job curata dall'ente ospitante, sia personale che professionale, non solo nell'ambito dell'ufficio comunicazione nel quale è prevista la sua partecipazione attiva, ma anche negli altri settori di attività della FMCR.

In ogni caso è garantita una formazione minima specifica che prevede 50 ore così distribuite:

- presentazione della struttura organizzativa e delle sedi museali (4 ore - Eleonora Zen);

- presentazione dello staff e delle attività dell'ufficio comunicazione, marketing ed eventi (4 ore - Valentina Poli);
- formazione legata alla sicurezza sul luogo di lavoro e ai rischi legati all'attività della/del giovane (2 ore - referente per la sicurezza del Museo);
- formazione relativa all'accesso agli edifici e alle norme generali di comportamento, al coordinamento del personale (2 ore - Marco Nave, responsabile tecnico del museo, e Valentina Poli)
- formazione sulla redazione di testi e editing (6 ore - Eleonora Zen e Valentina Poli);
- formazione su supporti multimediali e materiali promozionali: fotografie, video, locandine, brochure, etc. (8 ore - Valentina Poli);
- formazione sulla redazione per il web: cms e linguaggi digitali (6 ore - Eleonora Zen);
- formazione sui social media (8 ore - Valentina Poli);
- formazione su profilazione utenti, target, newsletter e altri canali (4 ore - Eleonora Zen)
- formazione relativa all'ufficio stampa (2 ore - Claudia Beretta)
- formazione relativa alla *FIRST®* LEGO® League (2 ore - Sara La Rizza)
- formazione relativa al RAM film festival (2 ore - Claudia Beretta)

Questa formazione ha come scopo promuovere l'acquisizione di competenze sia specifiche sia trasversali, utili in vari contesti di vita, da quello professionale a quello civico e personale. Le ore di formazione sono considerate come ore di servizio.

I giovani parteciperanno inoltre ad una formazione generale di minimo 7 ore mensili, assicurata dall'Ufficio Servizio Civile, per un totale di almeno 84 ore.

Compito dell'OLP sarà motivare il/la giovane ad aderire ai momenti di formazione e supervisionare l'effettiva partecipazione.

11. Gestione del monitoraggio

All'arrivo presso l'ente, è previsto un momento di accoglienza gestito dall'OLP. Nel corso dei 12 mesi l'OLP si occuperà di svolgere un monitoraggio on the job dell'avanzamento dei vari aspetti del progetto, della crescita individuale e professionale del/la giovane. Tale monitoraggio verrà svolto sia in maniera informale, mediante osservazione, confronto con il/la giovane e con le altre figure di riferimento, che in modo più formale tramite un colloquio personale una volta al mese, per verificare l'andamento del progetto. Ciascun giovane compilerà inoltre un diario mensile con le attività svolte e con le competenze acquisite, presentato all'OLP durante gli incontri mensili: tale diario sarà utile al tutor nel processo di monitoraggio dello stato di avanzamento delle fasi del progetto di SCUP. L'OLP redigerà una scheda di monitoraggio del progetto e un report conclusivo sull'attività svolta da ciascun giovane in SCUP in cui verranno indicati la valutazione della crescita di ciascun giovane e dell'acquisizione delle competenze. Gli OLP della Fondazione MCR lavorano in stretto contatto e si scambiano informazioni utili per migliorare la permanenza dei/delle giovani in SCUP presenti presso l'ente, sia durante la loro permanenza, che in visione di arrivi di giovani futuri.

12. Il valore sociale del progetto di SCUP

L'accoglienza di ragazzi/e in SCUP presso la FMCR ha contribuito a delineare un nuovo contesto all'interno dell'ente, dove si muovono da una parte giovani desiderosi di affrontare un'esperienza volontaria (certamente non obbligatoria) di alto valore sociale e profondamente legata ai principi di cittadinanza attiva, dall'altra lo staff stesso del museo, che ha la possibilità di aprirsi a nuove prospettive e riconoscere nuovi punti di vista. Nonostante siano affidati a progetti diversi, tra le ragazze e i ragazzi in SCUP, e le figure di riferimento interne al museo, si crea comunque una rete, che aiuta nella coesione anche tra comparti differenti dell'istituzione. La necessità di confrontarsi su aspetti, a volte pratici, a volte di concetto, che le esperienze di SCUP inevitabilmente comportano, le eventualità che emergono durante i monitoraggi, soprattutto la comprensione delle aspettative dei/le giovani, sono punti fondamentali per rimodulare i percorsi e riflettere sulle procedure, anche all'interno del gruppo di OLP.

Il museo costituisce una rete interna, ma è anche inserito in una rete esterna, fatta di realtà culturali, scientifiche, amministrative, di volontariato, di promozione e valorizzazione territoriale, anche a livello internazionale. Ogni sezione ha i suoi contatti per motivi di ricerca, mentre i due grandi eventi permettono collaborazioni in ambito documentaristico e robotico, nazionali e internazionali.

Sul territorio il museo ha contatti costanti con le amministrazioni (Provincia di Trento, Comunità della Vallagarina, i comuni della Vallagarina, della Val di Gresta e dell'Alto Garda, Altopiano di Brentonico e Folgaria), con le altre istituzioni museali provinciali (p.e. la FMCR fa parte del Tavolo dei Musei Cittadini) e culturali (Biblioteca Civica, Accademia degli Agiati, Fondazione Comel, Società Museo Civico, Fondazione Sergio Poggianella, Laboratorio di storia), con tutte le scuole di ogni ordine e grado, oltre che con enti che si occupano della valorizzazione e della promozione territoriale (Azienda per il Turismo Rovereto e Vallagarina, Parco del Monte Baldo), con realtà economiche (p.e. Fondazione Caritro, Cassa Rurale Alto Garda-Rovereto, Poli Sandro, Anthesi srl, Edizioni Osiride SNC di Setti E., Sirio Film Società Cooperativa). La FMCR collabora inoltre con le cooperative sociali per percorsi di inserimento lavorativo (p.e. Gruppo 78). La FMCR intrattiene relazioni con i patrocinatori e partner regionali della *FIRST*® LEGO® League: Ministero dell'Istruzione, CampusStore, Lego Education, Scuola di Robotica, Università di Salerno, Università di Firenze, Istituto Ruiz di Augusta, Museo M9, Istituto Marymount, Tribù digitale, etc.

Il/La giovane, che sceglie il SCUP presso la FMCR, ritrova nelle attività quotidiane che andrà a svolgere al museo i valori di cittadinanza responsabile e sostenibilità ambientale. Il ruolo del museo in ambito sociale è fondamentale, sia perché è preposto alla custodia del patrimonio culturale collettivo che crea senso di appartenenza e partecipazione nella comunità, sia perché offre occasioni di crescita culturale con ampia accessibilità per pubblici caratterizzati da esigenze diverse.

Numerose sono le iniziative cui i ricercatori aderiscono in difesa del patrimonio e per la tutela della biodiversità. Le ricerche nel campo naturalistico, definendo le caratteristiche e i comportamenti delle specie sia vegetali sia animali, mirano a salvaguardare la ricchezza ambientale. Le sezioni artistica e archeologica si adoperano affinché vengano ricondotte e affidate alla comunità reperti e opere di alto valore storico-culturale.

La FMCR partecipa alla strategia provinciale per lo Sviluppo Sostenibile, che si inserisce nell'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile, sottoscritta dagli Stati Membri dell'ONU, contenente i 17 obiettivi di sostenibilità da raggiungere entro il 2030 in ambito economico, sociale e ambientale.

Il museo vuole essere dunque un ambiente formativo dal punto di vista professionale e umano. Il/La ragazzo/a in SCUP dovrà svolgere un percorso che possa accrescere il proprio senso di responsabilità nei confronti dell'esecuzione delle proprie mansioni, ma anche per rispetto del gruppo nel quale si inserisce. Il progetto sarà per lui/lei occasione di comprendere meglio le proprie competenze e la capacità di adattarsi, maturando la consapevolezza che la costanza e l'impegno personale permettono di raggiungere risultati utili alla crescita dell'intera collettività.

13. L'esperienza delle ragazze e dei ragazzi in SCUP

Alla stesura della seconda edizione del presente progetto, nella parte relativa alla formazione specifica, ha collaborato **Matilde Gugole**, in SCUP da settembre 2021 a marzo 2022 presso l'Ufficio Comunicazione della Fondazione Museo Civico di Rovereto. La sua esperienza è stata utile per capire le necessità delle ragazze e dei ragazzi che potrebbero intraprendere questo percorso.

Nel progetto inoltre è stata coinvolta **Sara La Rizza**, come figura di riferimento, cui è stato affidato anche un modulo di formazione specifica, che nel 2021 ha intrapreso un percorso di Servizio Civile presso la Fondazione Museo Civico di Rovereto con la Sezione di Botanica e attualmente collabora per l'organizzazione del grande evento *FIRST@LEGO@League*.