



PROGETTARE E SPERIMENTARE L'ANIMAZIONE E LA DIDATTICA MUSEALE **III edizione**

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. 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, e 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.

Questa proposta progettuale di Servizio Civile si inserisce nel contesto dei Servizi educativi e didattici svolti dalla FMCR. Nello specifico, la proposta si sviluppa in fasi che offrono una visione completa degli ambiti di lavoro dei Servizi educativi e didattici del museo, e che seguono l'andamento stagionale delle attività museali.

In quest'ottica, il/la giovane nel periodo estivo verrà coinvolto/a nell'attività "Campus Natura 2023" dedicata a bambini/e in età scolare, mentre nel periodo autunnale si favorirà l'inserimento del/la giovane nelle dinamiche più strettamente legate al mondo dell'istruzione. Nello specifico, il/la giovane avrà l'opportunità di partecipare alla progettazione delle iniziative didattiche e divulgative in occasione del RAM film festival e del FestivalMeteorologia, e alla realizzazione delle stesse durante il loro svolgimento, in un contesto di proposte laboratoriali per scuole e famiglie. Avrà inoltre la possibilità di partecipare all'organizzazione e allo svolgimento di FIRST® LEGO® League, campionato mondiale di scienza e robotica di cui la FMCR è coordinatore nazionale.

Il/la giovane avrà poi modo di occuparsi delle attività legate allo svolgimento dell'anno scolastico, alla didattica laboratoriale e alle esperienze che operatori e operatrici della FMCR svolgono nelle diverse sedi del museo, sul territorio, nelle scuole.

Il filo conduttore delle iniziative proposte al/alla giovane è l'importanza dell'educazione alla cittadinanza, della cura del pianeta, l'attenzione ai temi legati ai cambiamenti climatici e agli obiettivi dell'Agenda 2030, quindi strettamente connesso allo sviluppo di una responsabilità civica condivisa.

Presentazione Campus Natura

Fin dalla fine degli anni '90 la FMCR propone attività estive per coinvolgere bambini/e e ragazzi/e con attività di didattica e animazione durante la pausa scolastica.

Uno degli obiettivi della proposta educativa dei campus del museo è quello di far vivere ai partecipanti giornate ricche di stimoli e momenti di riflessione, inseriti in un ambiente naturale capace di ritornare a loro significative suggestioni. L'ipotesi educativa si articola in

attività che hanno l'ambizione di contribuire alla formazione di giovani attivi e curiosi, capaci di esplorare, osservare, porsi domande e sviluppare ragionamenti, e che possano essere futuri cittadini consapevoli di diritti e doveri e inseriti nel territorio. Per raggiungere questi obiettivi sono coinvolti esperti/e di tutte le sezioni museali, dall'arte alla robotica, dalla botanica all'astronomia, dall'archeologia alla geologia e alla zoologia.

Il Campus Natura della FMCR, diventato ormai una proposta di riferimento per le famiglie del territorio, è un campus diurno che si svolge all'aperto, presso l'area verde del Bosco della Città di Rovereto. Gli operatori didattici della FMCR si occupano dei laboratori tematici a carattere scientifico e sono affiancati da personale giovane qualificato per l'organizzazione dei momenti di gioco e di svago.

Il programma del campus viene progettato insieme ogni anno e vede alternarsi giochi educativi, escursioni nel verde al Bosco della Città e a Sperimentarea, laboratori didattici che possono stimolare bambini e bambine alla vita di gruppo e alla condivisione delle esperienze. Ogni volta che se ne presenta l'opportunità, si cerca di operare in sinergia con le associazioni e gli enti del territorio.

Presentazione RAM film festival

Il RAM film festival (già Rassegna Internazionale del Cinema Archeologico) nasce nel 1990 a Rovereto con l'intento di raggiungere e sensibilizzare il grande pubblico sui temi della ricerca archeologica e della tutela del patrimonio culturale.

Un appuntamento culturale di grande respiro, in programma per il mese di ottobre, atteso ogni anno per l'ampia proposta di film e documentari delle migliori produzioni italiane e straniere: proiezioni di film a tema archeologico, storico-artistico, paleontologico, antropologico, sul patrimonio culturale materiale e immateriale. A completamento del programma, il festival propone anche incontri con esperti, presentazioni di libri, laboratori didattici, visite guidate a tema.

Nel corso della manifestazione vengono proposti alcuni momenti dedicati al mondo della scuola. Per gli insegnanti è un'occasione per approfondire tematiche legate all'audiovisivo e alla sua importanza nelle pratiche didattiche e nella comunicazione, in particolar modo in rapporto alla tutela del patrimonio culturale, alla valorizzazione del paesaggio e del territorio, dell'arte e della scienza. Particolare attenzione è posta alla progettazione di momenti per le scuole, durante i quali riflettere su queste tematiche in associazione nello specifico agli obiettivi di sviluppo sostenibile dell'Agenda 2030.

Presentazione FestivalMeteorologia

Il FestivalMeteorologia è un'iniziativa nata nel 2015, che si propone di contribuire alla diffusione e al consolidamento di una cultura meteorologica di base. È promossa e sostenuta dall'Associazione Italiana di Scienze dell'Atmosfera e Meteorologia (AISAM), dall'Università di Trento, dal Comune di Rovereto e dalla FMCR.

Scopo dell'evento è raggiungere non solo gli addetti ai lavori della meteorologia italiana, ma gli appassionati e tutti coloro che sono interessati a capire come opera la meteorologia, come questa si intrecci nella vita e nella quotidianità di ciascuno, e come incida sulla società e sul clima. In questo senso il Festival è un'occasione unica di incontro tra le diverse realtà legate alla meteorologia italiana, gli operatori dei settori limitrofi, gli utenti dei servizi e dei prodotti meteorologici, gli appassionati di meteorologia, le scuole e il grande pubblico in generale.

Nell'organizzazione del Festival, la FMCR è l'ente di riferimento per l'offerta didattica per le scuole e le attività per famiglie. Entrambe le programmazioni nascono dall'integrazione di laboratori progettati dai dipendenti della FMCR, con attività proposte da enti di ricerca

nazionali e aziende professionali che mettono la loro competenza a servizio della comunicazione delle scienze meteorologiche. Negli anni si è consolidata la presenza di realtà quali CNR-ISAC, Fondazione OMD e Meteo Expert, ma ad ogni edizione c'è un rinnovo delle proposte e si sviluppano relazioni nuove.

Presentazione FIRST® LEGO® League

FIRST® LEGO® League è un campionato di scienza e robotica a squadre nato nel 1998 da una sinergia tra FIRST® (For Inspiration and Recognition of Science and Technology) e LEGO®. Nel 2012 la FMCR è diventata referente FIRST® LEGO® League Challenge per l'Italia, coinvolgendo squadre di ragazzi tra i 9 e i 16 anni. Dal 2015 è diventata referente anche per la FIRST® LEGO® League Explore, rivolta a bambini tra i 6 e i 10 anni.

La manifestazione propone ogni anno una sfida a carattere scientifico su tematiche attuali di interesse generale, ecologico, economico, sociale. Oltre alla gara di robotica, la competizione prevede la realizzazione di un progetto scientifico con la ricerca da parte dei ragazzi di una soluzione innovativa a un problema reale.

La FIRST® LEGO® League Challenge si sviluppa in fasi: le qualificazioni regionali, la finale nazionale e gli eventi internazionali, tra cui la finale mondiale.

Durante le qualificazioni regionali vengono selezionate le squadre con i progetti scientifici più meritevoli, che partecipano al premio "Oltre la robotica". Ogni anno, in collaborazione con il MIUR, viene organizzata una cerimonia di premiazione dei migliori progetti di rilevanza scientifica a livello nazionale. I progetti più innovativi vengono candidati al Global Innovation Award, un premio di rilevanza mondiale.

Nella scorsa stagione FIRST® LEGO® League sono state coinvolte 297 squadre provenienti da tutta Italia, raggiungendo oltre 4000 ragazzi. Inoltre, per la prima volta nella storia della FIRST® LEGO® League, una squadra italiana ha vinto il titolo di campione mondiale ed è arrivata Ila al Global Innovation Award, riuscendo a brevettare il proprio progetto scientifico.

Le attività scolastiche e divulgative

Fin dagli anni '80, l'allora Museo Civico ha investito nella costruzione di una Sezione Didattica strutturata, dando un'importanza cruciale alle attività con le scuole.

Di anno in anno, la proposta di laboratori ed esperienze legate al mondo della scienza, della storia e dell'arte si arricchisce, ed è molto apprezzata da docenti e studenti. È stato istituito un Tavolo di coordinamento con docenti di Istituti scolastici della Vallagarina per fare in modo che le proposte didattiche del museo incontrino sempre più le esigenze curricolari del mondo della scuola.

Particolarmente importante per la FMCR è la relazione e la rete territoriale con gli altri musei ed enti culturali, come strumento che permette di offrire attività di qualità e una maggiore condivisione degli obiettivi educativi. Per questo motivo da oltre dieci anni, la FMCR fa parte di un Tavolo di lavoro coordinato da APT che unisce musei, castelli, biblioteche, parchi naturalistici di Rovereto e Vallagarina in un'unica rete che progetta in modo coordinato le attività annuali. Alcuni prodotti del Tavolo sono la brochure con le proposte didattiche degli enti culturali del territorio, e il calendario annuale di attività e laboratori per famiglie che viene distribuito capillarmente sul territorio.

OBIETTIVI E ATTIVITÀ PREVISTE PER IL LORO RAGGIUNGIMENTO

Il progetto offre al/alla giovane in SCUP la possibilità di vivere un'esperienza di crescita contribuendo alla formazione del/la giovane, quale persona significativa all'interno della società, dandogli/le l'opportunità di conoscere ed approfondire il valore dell'educazione

all'interno del contesto museale e di acquisire competenze nell'ambito dell'attività didattica, divulgativa e di animazione.

A partire da questa premessa, gli obiettivi specifici che il progetto si pone sono i seguenti:

- imparare a lavorare a contatto con i/le bambini/e, arrivando a conoscerne i tempi, le modalità di ascolto e di apprendimento in attività non performanti;
- implementare la capacità di comunicazione e di relazione, sia con bambini/e e ragazzi/e che partecipano alle attività e le loro famiglie, che con il personale della FMCR;
- imparare a coinvolgere positivamente tutti/e i/le bambini/e durante le attività proposte dagli operatori didattici della FMCR, con particolare attenzione alle diversità di ogni partecipante;
- sviluppare la consapevolezza dell'intenzionalità educativa degli strumenti;
- approfondire la tematica dell'audiovisivo come strumento per la didattica e la divulgazione;
- sviluppare la responsabilità e l'autonomia del/la giovane in SCUP attraverso la consapevolezza delle proprie abilità e competenze;
- apprendere come realizzare attività di animazione a partire dalle proprie abilità e competenze;
- apprendere come realizzare attività laboratoriali;
- conoscere e comprendere come le attività di animazione e il gioco possano essere strumenti utili per l'apprendimento e la costruzione di un percorso educativo, che porti alla formazione di una personalità solida in relazione positiva con l'altro;
- sperimentare la gestione dei visitatori di un museo;
- imparare tecniche di divulgazione dei contenuti scientifici, anche in ambito didattico;
- promuovere la conoscenza dell'Agenda 2030;
- sensibilizzare il/la giovane rispetto al ruolo attivo che può avere nella società e nella costruzione di un futuro attento al prossimo e all'ambiente e responsabilizzarlo/a nell'ottica di essere un esempio positivo per le nuove generazioni;
- promuovere una cultura di inclusione, accoglienza e sensibilizzazione alla diversità;
- offrire al/la giovane la visione ampia e globale di un'attività strutturata sul lungo periodo, dalla costruzione al consuntivo, e che non si esaurisce in sé stessa, ma che si trasforma in un contributo in termini di idee per il futuro.

Gli obiettivi trasversali che il progetto si pone sono:

- sviluppare il senso civico e di responsabilità e la capacità di trasferire in altri contesti sociali le specifiche conoscenze e competenze acquisite durante l'esperienza di SCUP;
- acquisire competenze strategiche quali il *problem posing* e il *problem solving*, attraverso l'operatività e la riflessione su quanto fatto, prodotto e appreso;
- acquisire maggiore consapevolezza delle proprie capacità e dei propri talenti;
- acquisire la capacità di pianificare il proprio lavoro quotidiano e settimanale;
- ampliare la capacità di lavorare in gruppo;
- migliorare la capacità di lavorare in autonomia;
- affinare capacità di pianificazione e di programmazione delle attività.

Il progetto vuole promuovere l'avvicinamento del/la giovane al mondo del lavoro e il suo inserimento in un contesto museale dinamico e stimolante, ricco di iniziative e di opportunità di apprendimento, coinvolgendolo/a in occasioni e modi diversi.

Sarà inoltre fondamentale dare al/la giovane il più possibile l'occasione di partecipare e

conoscere l'ambiente lavorativo di un'istituzione come la FMCR, fortemente radicata sul territorio e nel contesto sociale.

Nel periodo estivo (giugno - agosto), il/la giovane seguirà l'iniziativa del Campus Natura sia in termini di programmazione che di realizzazione.

Nello specifico, svolgerà le attività di seguito descritte.

1) Prima del Campus Natura:

- parteciperà attivamente alla fase di ideazione e costruzione dei momenti di animazione e dei laboratori proposti durante il campus, in modo da contribuire con le proprie idee e i propri interessi a immaginare e realizzare nuove attività ludiche e scientifiche per i bambini e le bambine partecipanti;
- parteciperà ad alcuni momenti specifici di programmazione legati alla promozione della cultura della sostenibilità ambientale, cui il campus aspira nell'edizione 2023;
- collaborerà con gli educatori e gli operatori didattici della FMCR alla definizione dello stile da adottare durante le giornate di campus, nonché alla stesura delle azioni quotidiane da mettere in campo per favorire da parte di bambini/e l'acquisizione o il consolidamento di comportamenti che possono nel loro piccolo cambiare il mondo (a partire, ad esempio, dalla semplice ma fondamentale raccolta differenziata);
- contribuirà all'ideazione e alla realizzazione di attività ludiche e laboratori specifici legati alle tematiche di sostenibilità ambientale.

2) Durante il Campus Natura il/la giovane:

- sarà di supporto durante le attività ludiche e laboratoriali progettate con lo staff della FMCR e in un secondo momento, acquisite maggior sicurezza e competenze, potrà realizzare e condurre in prima persona alcuni momenti. In questa fase l'accompagnamento e il supporto di un/a operatore/trice della FMCR sarà costante e garantito e si cercherà di favorire nel corso dell'esperienza lo sviluppo di un'autonomia sempre maggiore da parte del/la giovane;
- coopererà con gli educatori nella gestione del/dei gruppo/i dei partecipanti nel corso della giornata, a partire dall'accoglienza dei/le bambini/e al mattino alla restituzione ai genitori nel pomeriggio.

3) A chiusura del Campus Natura il/la giovane:

- parteciperà alle attività di debriefing e valutazione dell'attività svolta;
- avrà la possibilità di contribuire ad alcune analisi statistiche sui partecipanti e di metterle a confronto con quelle degli anni precedenti;
- collaborerà alla stesura di una relazione finale di sintesi dei punti di forza e delle criticità del campus, documento fondamentale per il miglioramento dell'organizzazione dell'edizione successiva.

Conclusa l'esperienza estiva legata al Campus Natura, il/la giovane verrà coinvolto/a nelle attività educative rivolte alle scuole, alle famiglie e alla cittadinanza in generale con le seguenti proposte:

- partecipare alla realizzazione delle attività legate alla scuola per il RAM film festival;
- partecipare alla realizzazione del festival stesso, collaborando direttamente con lo staff, contribuendo anche alla visione preliminare dei film in concorso;
- seguire, con gli operatori specifici, programmazione, ideazione e svolgimento delle attività didattiche riservate alle scuole in occasione del FestivalMeteorologia;

- partecipare all'organizzazione e alla realizzazione delle attività dedicate alle famiglie e al pubblico generico in occasione del FestivalMeteorologia;
- affiancare lo staff e gli operatori durante la realizzazione di FIRST® LEGO® League, che prevede anche esperienze fuori regione per seguire le varie qualificazioni regionali;
- affiancare in modo attivo operatori e operatrici nello svolgimento delle attività didattiche durante l'anno scolastico;
- contribuire all'elaborazione di attività per l'anno scolastico successivo, durante la fase primaverile di progettazione.

RISORSE IMPIEGATE

Per lo svolgimento delle attività previste durante il SCUP, al/alla giovane verranno messe a disposizione le seguenti risorse strumentali:

- postazione computer con accesso ad internet e stampante;
- cancelleria e materiale necessario per la realizzazione di attività laboratoriali;
- automezzi della Fondazione Museo Civico di Rovereto;
- libri e materiale di studio di supporto alla formazione;
- dispositivi compatibili con la necessità di svolgere l'attività in modalità smart a distanza (computer portatile dotato di telecamera e microfono integrato).

PIANO ORARIO

Il progetto si sviluppa in 1440 ore distribuite su 12 mesi a partire dal giorno 1 giugno 2023.

Il piano orario settimanale prevede una media di 30 ore di presenza che, in accordo con le attività proposte, saranno distribuite nel seguente modo. Nel periodo estivo, da giugno ad agosto, durante l'esperienza del Campus Natura, l'orario proposto prevede una media di 35/40 ore a settimana, da svolgersi indicativamente dal lunedì al venerdì per un totale di 7/8 ore al giorno. Il pasto è fornito dalla FMCR.

Nelle fasi successive, l'orario verrà adeguato per compensare questo leggero sbilanciamento estivo e per essere coerente con le attività previste, distribuendo le ore settimanali da lunedì a venerdì su tutte le mattine e tre rientri pomeridiani. Nei giorni in cui è previsto il rientro pomeridiano, al/la giovane è garantito il vitto.

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.

RETI A SUPPORTO DEL PROGETTO

La partecipazione del/la giovane alle attività previste nel progetto, gli/le darà la possibilità di entrare in contatto con le realtà con cui la FMCR collabora alla realizzazione delle stesse.

Ad esempio, con gli enti che organizzano il FestivalMeteorologia, come l'Associazione Italiana di Scienze dell'Atmosfera e Meteorologia (AISAM) e l'Università di Trento, oltre che con ricercatori e meteorologi che appartengono a diversi istituti e aziende disposti su tutto il territorio nazionale quali CNR-ISAC, Fondazione OMD, Meteo Expert. Inoltre sarà possibile per il/la giovane venire a contatto con professionisti del mondo del documentario, sia locali che nazionali, poiché con alcuni di essi si strutturano annualmente formazioni e workshop.

Il/la giovane entrerà in contatto con le realtà museali e culturali della Vallagarina, nel contesto del tavolo di lavoro coordinato da APT - Rovereto e Vallagarina, quali MART, Museo Storico Italiano della Guerra, Biblioteca Civica, Castello di Avio, Castel Beseno, Parco

Naturale Locale del Monte Baldo, Orto San Marco, Centrale idroelettrica di Riva del Garda. In particolar modo, il/la giovane avrà la possibilità di conoscerli (e farsi conoscere) in modo operativo, così da poter iniziare a intessere relazioni utili per lui/lei, in una prospettiva non solo formativa, ma anche funzionale a trovare nel prossimo futuro un'occupazione vicina alle sue inclinazioni, ai suoi talenti e alle sue competenze.

LE COMPETENZE ACQUISIBILI

Il/la giovane al termine del progetto avrà avuto la possibilità di vedere sviluppata la capacità di:

- gestire e condurre attività e laboratori con bambini/e e ragazzi/e;
- scrivere e gestire un progetto partendo dall'analisi dei bisogni del territorio;
- conoscere e realizzare attività non performanti legati a diversi contesti;
- apprendere e trasmettere i valori dell'ascolto e del lavoro in gruppo;
- organizzare un piano di lavoro e gestire le attività nelle diverse fasi;
- lavorare in gruppo;
- lavorare in autonomia;
- *problem posing e problem solving*;
- utilizzare tecniche di divulgazione dei contenuti scientifici, anche in ambito didattico.

Le competenze acquisite dal/la giovane in SCUP saranno riconosciute da parte della FMCR attraverso il rilascio di un report conclusivo sull'attività svolta, elemento rilevante che sarà possibile inserire nel curriculum vitae. La FMCR, infatti, è riconosciuta come ente di formazione.

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 Demarchi.

In riferimento al repertorio regionale delle competenze della regione Emilia Romagna, il/la giovane potrà accedere alla messa in trasparenza della competenza di **Tecnico dei servizi educativi museali** (si veda il documento allegato), con particolare riferimento all'Unità di competenza 4 - Sviluppo attività educativo - didattiche, qui sotto descritta:

Unità di competenza - 4. Sviluppo attività educativo-didattiche

Risultato atteso

Interventi educativo-didattici rispondenti agli obiettivi e alle esigenze dell'utenza erogati.

Indicatori

- Attuazione di interventi educativo-didattici.
- Conduzione e governo di gruppi.

Capacità

- 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.

Conoscenze

- 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).

Nella scorsa edizione del progetto, la giovane in SCUP ha completato l'iter con la Fondazione Demarchi e ottenuto il documento di messa in trasparenza delle competenze.

REQUISITI DEL/LA GIOVANE E VALUTAZIONE ATTITUDINALE

Requisiti minimi richiesti:

- diploma di scuola media superiore, preferibilmente in ambito socio-psico-pedagogico;
- possesso della patente di guida B, preferibilmente automunito/a;
- conoscenza del progetto;
- conoscenza dell'ente proponente.

Verranno valutati in modo positivo anche:

- aver frequentato corsi e/o aver conseguito una laurea in ambito pedagogico, sociale, psicologico;
- esperienze pregresse (anche a livello di volontariato) nel terzo settore, con particolare riguardo ai minori;
- esperienze in campo sportivo (sport praticati, esperienze di sport outdoor).

Nel contesto del progetto sono fondamentali la predisposizione a lavorare con bambini/e in un contesto di socializzazione ricreativo, la passione per il gioco e per le attività a contatto diretto con la natura, la voglia di sperimentarsi all'interno di un gruppo portando novità ed entusiasmo.

Si richiede inoltre la condivisione degli obiettivi del progetto, l'interesse e l'impegno nel portare a termine le attività proposte, la disponibilità 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.

MODALITÀ DI SELEZIONE

Il processo di selezione comprende la valutazione del curriculum vitae inviato dai/lle candidati/e ed un colloquio individuale che verrà effettuato possibilmente in presenza ma, nel caso non fosse possibile, anche online da una commissione composta da OLP del progetto, Responsabile dei Servizi educativi e didattici della FMCR e una figura di riferimento tra quelle elencate.

OLP E RISORSE UMANE CHE AFFIANCANO IL/LA GIOVANE

OLP

Chiara Simoncelli

Nel 2007 inizia a collaborare con il Museo Civico di Rovereto nell'Area Astronomia occupandosi di progettazione, svolgimento e conduzione dei laboratori didattici e degli interventi di divulgazione, e contribuendo allo svolgimento del progetto di ricerca ANS-Photometry. Nel corso del tempo diventa responsabile dell'organizzazione dell'Area Astronomia, e dal 2013 diventa dipendente della neonata Fondazione Museo Civico, conservando le stesse mansioni.

Partecipa attivamente a diversi progetti anche di tipo interdisciplinare della FMCR, tra cui il Campus Natura (dal 2010) e il FestivalMeteorologia (dalla prima edizione del 2015).

Nel 2021 assume la funzione di responsabile dell'area Servizi educativi & didattica della Fondazione.

Dal 2018 è OLP in seguito alla frequenza dei corsi SCUP_OLP Academy, completando tutti i moduli fino al quarto livello.

Altre figure di riferimento

Ilaria Ribaga

Referente della Segreteria didattica dal 2005 presso la Fondazione Museo Civico di Rovereto, si occupa di contatti con le scuole, proposte e prenotazioni di attività didattiche, organizzazione dei campus estivi del museo e riferimento per le famiglie dei partecipanti ai campus, coordinamento con la rete dei musei di Rovereto e APT della Vallagarina per iniziative congiunte, richieste di percorsi o progetti speciali. Figura di riferimento per il/la giovane per gli aspetti organizzativi delle attività proposte.

Tania de Oliva

Dipendente della Fondazione Museo Civico di Rovereto dal 2014, operatore museale/didattico progetta, organizza e conduce attività didattiche e divulgative legate alle scienze della Terra, alla sostenibilità ambientale e alla fisica. Cura alcuni progetti dedicati ai più piccoli, tra cui la serie video "Al museo con Clodomiro" e partecipa attivamente al Campus Natura (dal 2014) e al FestivalMeteorologia (dalla prima edizione del 2015).

Fuori dall'ambito lavorativo, si dedica allo scoutismo ed ha concluso il suo iter formativo come capo ricevendo la nomina riconosciuta dall'Organizzazione Mondiale del Movimento Scout.

Martina De Maio

Laurea Specialistica in Astrofisica e Cosmologia, dipendente della Fondazione Museo Civico di Rovereto, operatore museale dal 2009. Progetta, organizza e conduce attività didattiche e divulgative ed eventi per la cittadinanza, e partecipa attivamente ai progetti della FMCR, tra i quali i Campus Natura (dal 2010) e il FestivalMeteorologia (dalla prima edizione del 2015).

Eleonora Zen

OLP certificato dal 2017, ha già seguito svariati progetti SCUP, ed ha raggiunto il IV livello livello formativo alla SCUP_OLP Academy. Dal 2002 lavora presso la Fondazione Museo Civico di Rovereto con mansioni relative al sito internet e agli archivi digitali. Sarà di supporto al/la giovane per quanto riguarda la redazione di contenuti per il web ed attività correlate.

Maurizio Battisti

Archeologo, membro del team di lavoro del RAM film festival, operatore museale con esperienza nel campo della didattica. Dopo aver scelto di svolgere il Servizio Civile al museo nel 1998, ha avuto svariate collaborazioni con l'ente negli anni successivi. Dal 2016 è dipendente delle Fondazione MCR.

OLP certificato fino al terzo livello compreso, segue attualmente diversi progetti di SCUP.

Alla FMCR sono presenti numerosi altri OLP già accreditati dalla SCUP_OLP Academy che operano in altri settori specifici, e che sono sempre a stretto contatto con l'OLP principale di riferimento.

LA FORMAZIONE SPECIFICA

Durante i 12 mesi di durata del progetto, il/la giovane avrà molteplici occasioni di formazione specifica, sia personale che professionale, curata dall'ente ospitante, in modo da conoscere, attraverso il settore dei Servizi educativi e didattici, tutti i settori di attività della FMCR. Avrà la possibilità di formarsi e imparare facendo, attraverso un costante approccio di *learning on the job*, pervasivo dell'attività quotidiana.

È in ogni caso garantita una formazione minima specifica che prevede 48 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 (5 ore);
- presentazione delle diverse sezioni e aree di attività della FMCR (5 ore);
- presentazione delle sedi e dei luoghi dislocati sul territorio, nei quali la FMCR svolge le proprie attività divulgative aperte alla cittadinanza (8 ore);
- formazione sulle principali attività di didattica e divulgazione rivolte a bambine/i della FMCR (8 ore);
- formazione generale sulla gestione di un gruppo e sulle modalità di approccio ai/le bambini/e con bisogno educativi speciali (3 ore);
- presentazione e analisi degli obiettivi dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile (4 ore);
- presentazione e svolgimento del progetto Campus Natura (4 ore);
- presentazione del RAM film festival e del FestivalMeteorologia (3 ore);
- presentazione FIRST® LEGO® League (3 ore);
- formazione base sulla sicurezza sul luogo di lavoro e sui rischi legati all'attività del/della giovane (2 ore).

Questa formazione ha come scopo di promuovere l'acquisizione di competenze 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. Della formazione si occuperà direttamente l'OLP, coadiuvato dalle altre figure di riferimento elencate precedentemente.

Il/la giovane parteciperà inoltre ad una formazione generale di minimo 7 ore mensili, assicurata dall'Ufficio Servizio Civile, per un totale di 84 ore.

GESTIONE DEL MONITORAGGIO

Al suo arrivo presso l'ente, il/la giovane verrà accolto/a dall'OLP, che si occuperà di

presentargli/le la struttura e le persone di riferimento del progetto.

Nel corso dei mesi di durata del Servizio Civile, l'OLP seguirà il monitoraggio del progetto attraverso incontri periodici specifici con il/la giovane, che saranno quantomeno mensili, e restando a disposizione per qualsiasi esigenza estemporanea (o eventuali disagi) che lui/lei dovesse avere.

L'OLP e le altre figure di riferimento saranno inoltre quotidianamente impegnate nelle attività che sono comprese dal progetto, quindi la relazione e lo scambio saranno costanti.

Il/la giovane compilerà un diario mensile con le attività svolte e con le competenze acquisite, da presentare all'OLP, che sarà utile 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 dal/la giovane in SCUP, in cui verranno indicati la valutazione della crescita del/la giovane e dell'acquisizione delle competenze indicate.

Sarà cura dell'OLP monitorare anche il grado di soddisfazione o perplessità rispetto al tipo di lavoro che si svolge dentro l'ente, in una prospettiva di ricerca personale del/la giovane in vista di possibili sbocchi professionali.

La FMCR ha già accolto e sta accogliendo tuttora giovani in SCUP in diversi ambiti (scienze della terra, astronomia, botanica, archeologia, zoologia). Il/la giovane, che arriverà in questa occasione, avrà quindi modo di confrontarsi con altri giovani in SCUP presso la FMCR alimentando il senso di comunità e condivisione dell'esperienza.

CONTRIBUTO OFFERTO DAI GIOVANI

La FMCR presenta per la terza volta un progetto sviluppato nell'ambito dei Servizi educativi & Didattica, a seguito dell'esperienza molto positiva degli anni scorsi.

Per la stesura di questa proposta progettuale sono state inserite delle modifiche sulle attività proposte, proprio in base alle valutazioni finali svolte con la giovane SCUP 2022.

Tra le variazioni più significative, c'è sicuramente la decisione di trasformarlo in un progetto di 12 mesi, anziché di 6 mesi, per varie ragioni:

- dare al/la giovane la possibilità di seguire con continuità il lavoro dei Servizi Educativi della FMCR e permettergli/le di esprimersi al meglio, una volta presa confidenza con l'ambiente e le attività
- dare maggiore spazio alla sua creatività e alla sua voglia di mettersi in gioco.

In quest'ottica, sarà cura dell'ente coinvolgere il/la giovane, attraverso il monitoraggio costante dell'esperienza, nella valutazione del progetto stesso. I contributi di scambio tra il/la giovane, l'OLP e le altre figure di riferimento, continueranno ad essere un utile punto di partenza per la definizione di una prossima edizione del progetto;

- riuscire a coinvolgere il/la giovane in modo più armonico nelle fasi di progettazione e debriefing delle esperienze, in particolare per quanto riguarda i festival e gli eventi coordinati dalla FMCR.

Per quanto riguarda il contributo alle specifiche attività previste dal progetto, il contributo della giovane in SCUP 2022 è stato molto prezioso e utile. Mantenendo la stessa linea, si farà tesoro anche delle annotazioni e dei suggerimenti del/la giovane in SCUP 2023, per un continuo miglioramento delle attività del museo attraverso momenti di condivisione delle esperienze fatte durante il Campus Natura e la partecipazione ai festival a cura della FMCR.

DIMENSIONE DI FORMAZIONE ALLA CITTADINANZA RESPONSABILE CHE IL PROGETTO GARANTISCE AL/LA PARTECIPANTE

Le attività che riguardano questo progetto sono fortemente improntate alla consapevolezza ambientale e civica: il lavoro con bambini e bambine si svolgerà dentro la cornice data dall'Agenda 2030 degli obiettivi per lo sviluppo sostenibile definiti dall'Organizzazione delle Nazioni Unite.

Ogni attività didattica e divulgativa che si elabora porta con sé elementi utili alla riflessione sulla responsabilità civica di ognuno/a di noi, sia nel ruolo di operatore, che in quello di pubblico o destinatario dell'attività.

Chiaramente, elaborare attività per bambini/e e ragazzi/e in questo contesto implica uno sforzo specifico anche per il/la giovane coinvolto/a. A fine esperienza, il/la giovane avrà acquisito e/o consolidato le conoscenze a riguardo, portando con sé nelle sue attività future, ma anche semplicemente nella sua vita quotidiana, una rinnovata consapevolezza di quanto sia importante l'attenzione all'impatto che le scelte di ognuno hanno sul benessere di tutti.

Tipicamente, le proposte della FMCR non prevedono né barriere sociali né fisiche, e il museo si impegna a dare a tutte e tutti la possibilità di partecipare: ad esempio, il Campus Natura prevede la partecipazione di bambine/i con bisogni educativi speciali, garantendo sempre un educatore dedicato. Sarà sicuramente formativo anche per il/la giovane condividere questa esperienza quotidiana.