

PROPOSTA PROGETTUALE

Da 0 a 100: conosci te stesso (e diventa chi sei)

Comunicazione, marketing culturale e progettazione di eventi al Museo

POSTI DISPONIBILI: 2

PROGETTISTE:

- Elisa Colla, funzionaria storico-culturale a indirizzo comunicazione,
- Francesca Jurman, responsabile dei Servizi educativi del museo;
- Samuela Caliarì, Sostituto Direttore Ufficio Iniziative per il pubblico;
- Amina Hussein, funzionaria amministrativa-organizzativa;
- Federica Rambelli, referente per il Settore 'Comunicazione e promozione'

OLP – operatore locale di progetto:

Elisa Colla, OLP di III livello

SEDE ATTIVITÀ:

Castello del Buonconsiglio

PERIODO:

_ candidature dal 16.10.2023 al 6.11.2023

_ colloqui dal 8.11.2023 al 10.11.2023 in orario da concordare con il/la giovane

_ servizio dal 1.12.2023 al 30.11.2024

CONTATTI:

e-mail: elisa.colla@castellodelbuonconsiglio.tn.it | tel 0461 492884

e-mail: amina.hussein@castellodelbuonconsiglio.tn.it | tel 0461 492835

e-mail: federica.rambelli@castellodelbuonconsiglio.tn.it | tel 0461 492846

IL CONTESTO

Il **Castello del Buonconsiglio** è il più vasto e importante complesso monumentale della regione trentina. Residenza dei principi vescovi di Trento dal Duecento fino alla fine del Settecento, è costituito da una serie di edifici costruiti in epoca diversa, racchiusi entro una cinta di mura in una posizione elevata rispetto alla città: il medievale *Castelvecchio*, dominato da una possente torre cilindrica; il *Magno Palazzo*, residenza cinquecentesca nelle forme del Rinascimento italiano, voluta dal principe vescovo Bernardo Cles; la barocca *Giunta Albertiana*. All'estremità meridionale del complesso si trova *Torre Aquila*, che conserva il celebre **Ciclo dei Mesi**, uno dei più affascinanti cicli pittorici di tema profano del tardo Medioevo.

Il castello è oggi **sede di un'istituzione museale**, articolata in più sedi oltre a Trento - Castel Beseno, Castel Caldes, Castel Thun e Castello Stenico - con il compito di documentare, conservare e valorizzare il patrimonio culturale locale, attraverso collezioni diversificate (tra cui dipinti e stampe, sculture, manufatti di arti applicate, reperti archeologici, volumi e codici), dall'epoca preistorica all'Ottocento.

L'Ente museo del Castello del Buonconsiglio recepisce le indicazioni di ICOM, in particolare per quanto riguarda la definizione di 'museo' recentemente aggiornata (Praga, 24 agosto 2022):

“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”.

In linea con queste indicazioni, il Museo si impegna da anni nel costruire un **contesto**, non solo di ricerca e di conservazione dei beni, ma anche **di incontro, aperto e accessibile, inclusivo e partecipativo, sostenibile**, in risposta ai bisogni della società contemporanea; è **attento alla cura dell'ambiente e della persona**, attraverso sia scelte mirate, come ad esempio l'adozione di Criteri Ambientali Minimi, riduzione del consumo energetico, affidamento di servizi a cooperative sociali, sia proposte diversificate di educazione e accessibilità (fisica, cognitiva, sociale e economica con una politica tariffaria mirata), in modo tale da garantire una dimensione di **pari opportunità** nella fruizione del patrimonio culturale ma anche tale da promuovere pensiero e riflessione su temi di **cittadinanza**.

Grazie anche all'esperienza maturata con attività e progetti anche sperimentali e partecipativi, il Museo risponde a bisogni e aspettative dei diversi pubblici - bambini, giovani, famiglie, adulti, anziani, persone con disabilità (sensoriali e cognitive) e persone con bisogni particolari (come ad esempio i neogenitori e i nuovi residenti) - attraverso proposte e strumenti differenziati, anche

grazie alla collaborazione con numerosi enti e realtà del territorio (tra cui Comune di Trento, Università di Trento, CIMeC, ENS-ente nazionale sordi, Unione italiana dei ciechi e degli ipovedenti, Abilnova, Associazione Alzheimer, Servizi e Uffici della Provincia autonoma di Trento, Agenzia per la Coesione Sociale, Cinformi).

Nel 2024 il Museo celebrerà i suoi primi 100 anni di attività. Era il 1924, infatti, quando Giuseppe Gerola, studioso e Soprintendente delle Belle Arti a Trento, inaugurò il Museo Nazionale dopo un impegnativo e generale restauro della sua sede - il Castello del Buonconsiglio - divenuto nel tempo Museo Provinciale d'Arte e oggi *Castello del Buonconsiglio. Monumenti e collezioni provinciali*.

Le iniziative per celebrare il Centenario si distribuiranno sull'intero arco del 2024, a partire dal mese di gennaio, con mostre, eventi, progetti, attività - che spaziano dall'intrattenimento alla valorizzazione e all'educazione museale - declinate per i diversi pubblici. Tra gli obiettivi strategici del 2024 vi è infatti la volontà di avvicinare e coinvolgere **i diversi pubblici** del Museo con un'attenzione, in generale all'accessibilità (sensoriale, cognitiva, culturale). Le iniziative in particolare si rivolgono ai **residenti** - **con l'intento di rinnovare il legame tra la comunità, l'istituzione museale e il territorio** - e a un pubblico potenziale come quello degli **under 30**.

Il Castello del Buonconsiglio è oggi ancora percepito soprattutto come monumento storico e attrazione turistica. Obiettivo quindi dell'intero anno dedicato al Centenario, sintetizzato nello slogan "Conosci te stesso", è di promuovere diffusamente nella comunità locale la conoscenza del Museo, come risorsa di sapere, di appartenenza, costruzione di identità individuali e collettive, di pensiero critico e di benessere, in una dimensione di inclusione, partecipazione e di cittadinanza attiva: un luogo che, attraverso l'uso consapevole del patrimonio culturale, contribuisce alla crescita della persona e del cittadino, critico e responsabile.

IL PROGETTO

Il Museo ha già attivato in passato progetti di servizio civile. Ora, dopo essersi accreditato per il Servizio civile universale provinciale, in un anno particolarmente ricco di proposte e iniziative come quello dei festeggiamenti per il Centenario, è volontà dell'ente proporre un **percorso di servizio civile dedicato a partecipazione, comunicazione e mediazione culturale** - articolato su due progetti distinti, ma tra loro interconnessi - al fine di coinvolgere un numero massimo di 4 giovani:

- n. 2 per il progetto ***Da 0 a 100: conosci te stesso (e diventa chi sei). Comunicazione, marketing culturale e progettazione di eventi al Museo***, con l'intento di avvicinare i/le giovani all'attività di promozione e comunicazione museale, a cura del settore 'Comunicazione e promozione' e dell'Ufficio 'Iniziativa per il pubblico';
- n. 2 per il progetto ***Da 0 a 100: conosci te stesso (e diventa chi sei). Comunicazione-mediazione-educazione***, che verterà sulla mediazione culturale e sull'educazione museale, a cura dei 'Servizi educativi del museo'.

Si intende così promuovere un'esperienza di servizio civile particolarmente stimolante, ricca di contatti, nuove sfide e momenti di formazione che consentirà ai/alle giovani di scoprire e sperimentare il lavoro di comunicatori e mediatori/educatori del patrimonio.

I/Le giovani in SCUP saranno quindi coinvolti nella pianificazione e nell'implementazione sia delle attività di promozione e comunicazione, in collaborazione con il settore 'Comunicazione e promozione del Museo', sia nelle attività di progettazione, organizzazione e gestione di eventi e progetti con l'Ufficio 'Iniziativa per il pubblico' e con il settore 'Servizi educativi' del Museo.

L'attività dei/delle giovani in SCUP sarà dedicata alla sede centrale del Museo, ovvero il Castello del Buonconsiglio.

Il valore del servizio civile in Museo

- **conoscere e inserirsi in un contesto di lavoro** (organizzazione, regole, comportamenti), in particolare in un ente pubblico complesso e strutturato come quello museale;
- **lavorare in team** con personale museale esperto e sviluppare competenze progettuali per raggiungere esiti condivisi;
- **relazionarsi** con stakeholders e pubblici del Museo;
- **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**;
- poter **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;
- 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;
- **sviluppare competenze specifiche** del settore museale.

Opportunità offerte ai/alle giovani in SCUP

Il progetto offre ai/alle giovani l'occasione di costruire e maturare un bagaglio formativo ed esperienziale significativo sia dal punto di vista umano, imparando anche a lavorare in team (attraverso forme di *cooperative learning* e *peer education*), sia professionale, conoscendo direttamente l'ambiente lavorativo del museo e i suoi processi/interazioni, sviluppando competenze professionali e trasversali, sperimentabili solo nella forma dell' 'imparare facendo'.

Li/Le coinvolge nella realizzazione di una serie di eventi, iniziative educative, comunicative e di edutainment - che coniugano educazione e intrattenimento - mirate a diversi pubblici, con un'attenzione particolare all'accessibilità nelle sue diverse e complessive accezioni (sensoriali, cognitive, culturali), consentendo loro di contribuire con apporti e idee originali e personali, offrendo uno 'sguardo diverso' su proposte museali, valorizzando così anche loro attitudini e conoscenze. Inoltre, ne stimola la partecipazione e la creatività al fine di promuovere e migliorare

la partecipazione della comunità locale - anche dei giovani under 30 - alla vita del museo, grazie all'ideazione e realizzazione di un piano di comunicazione specifico e di iniziative culturali innovative e coinvolgenti.

Opportunità	Indicatori
sperimentare l'inserimento in un contesto di lavoro	progressiva conoscenza del contesto museale e della sua organizzazione/mission; comprensione di ruoli/regole/processi; capacità di relazionarsi con i colleghi
maturare esperienza in un contesto museale importante e complesso, in un anno particolarmente stimolante come quello del Centenario	progressivo sviluppo di autonomia e senso critico da parte dei/delle giovani nell'arco dei 12 mesi
crescita personale e professionale	effettiva realizzazione delle attività previste nei tempi indicati a progetto; realizzazione di tutte le attività di formazione specifica; eventuale integrazione sulla base di interessi e desiderio di approfondimento che potranno emergere in itinere; capacità di riflettere e individuare proprie attitudini e potenzialità; sviluppo di pensiero critico; progressivo sviluppo di competenze specifiche
sviluppare senso di autoefficacia	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 i propri talenti e indirizzarli a favore delle attività previste, individuando eventuale predisposizione più per un'attività rispetto ad altre
coinvolgimento attivo nella progettazione e realizzazione delle proposte museali	presenza e puntualità di servizio; partecipazione attiva alle riunioni; capacità propositiva; desiderio di approfondimento
sensibilizzazione verso i temi dell'accessibilità e della cittadinanza attiva	contributo alla realizzazione di progetti di accessibilità e all'ideazione di nuove iniziative; sviluppo di sensibilità ed empatia verso la persona

ATTIVITA' DEI/DELLE GIOVANI IN SCUP

I/le giovani attivi/e sui due progetti saranno coinvolti/e in momenti di confronto e condivisione, collaborando nel raggiungimento di obiettivi comuni. Questa 'trasversalità' del progetto consente a tutti/e i/le giovani in servizio civile di conoscere la 'macchina museale' nella sua complessità e articolazione, collaborando e co-progettando in una dimensione sinergica per raggiungere obiettivi condivisi.

In particolare, nel progetto ***Da 0 a 100: conosci te stesso (e diventi chi sei)***. **Comunicazione, marketing culturale e progettazione di eventi al Museo** i/le giovani affiancheranno il team del Museo durante le riunioni di progettazione, prendendo confidenza con le procedure, imparando a gestire le relazioni interne ed esterne all'ente formulando strategie di comunicazione e progettazione con un'azione mirata a migliorare l'engagement del pubblico giovane. Si elencano di seguito le attività in dettaglio:

1) Attività con il settore 'Comunicazione e promozione':

- a. utilizzo di canali digitali di comunicazione, quali il sito web (attualmente in fase di ultimazione, il nuovo portale che sarà oggetto di una formazione specifica da parte della ditta realizzatrice) e le pagine social, organizzando un piano editoriale e un calendario editoriale. In questo ambito sarà fondamentale che i/le giovani si relazionino con tutti i settori del Museo individuando e raccogliendo i contenuti da comunicare in relazione alle numerose attività dell'ente, identificando poi il canale adatto e il registro più idoneo per raccontare sia le attività ufficiali, sia quello che al pubblico non è sempre noto (backstage);
- b. supporto nell'aggiornamento e gestione degli indirizzi e invio della newsletter;
- c. collaborazione nella produzione della rassegna stampa;
- d. partecipazione alla produzione e diffusione di materiali cartacei sia destinati ai professionisti dell'informazione, sia al grande pubblico;
- e. contributo critico nella realizzazione di campagne di comunicazione, con produzione di testi, video, immagini;
- f. supporto nell'organizzazione conferenze ed eventi in presenza o a distanza;
- g. contributo nell'ideazione e programmazione di una comunicazione specifica indirizzata a giovani under 30;
editing e revisione dei video pubblicati sul canale YouTube del museo per aumentarne l'accessibilità e la fruibilità;
- h. collaborazione nell'attività di marketing;
- i. supporto nella gestione degli sponsor;
- j. partecipazione attiva alle conferenze stampa, ai convegni e agli eventi organizzati dal Museo incontrando giornalisti/e, relatori/trici, artisti/e, curatori/trici ecc.

Altre attività:

I/Le giovani, inoltre, prenderanno confidenza con alcune pratiche amministrative correlate alle attività svolte (produzione note interne, richieste acquisti, incarichi per fornitori) al fine di cogliere alcuni elementi base della gestione dei fondi in un ente pubblico.

II/La giovane imparerà a:

- ✓ produrre contenuti diretti a target specifici (diverse tipologie di pubblico, stampa generalista, stampa di settore, ecc.) utilizzando diversi stili di comunicazione; comunicare con efficacia;
- ✓ programmare un piano di comunicazione;
- ✓ gestire le pagine social del Museo e in particolare l'organizzazione del canale YouTube e di alcune specifiche rubriche (es. *Buonconsiglio a domicilio*, ecc.);

- ✓ curare l'identità visiva e il brand marketing del Museo, con attenzione all'audience development e all'audience engagement;
- ✓ gestire i rapporti con i/le professionisti/e della stampa, con gli sponsor, con gli stakeholders.

2) Attività con l'Ufficio 'Iniziativa per il pubblico' :

- a. collaborazione alla progettazione, organizzazione e gestione degli eventi previsti per i festeggiamenti legati al Centenario del Museo, come eventi, meeting, convegni, esposizioni temporanee, progetti, iniziative dei Servizi educativi, ecc. (periodo di realizzazione dicembre 2023 – dicembre 2024). In particolare il contributo dei/delle giovani sarà prezioso al fine di avvicinare al Museo la fascia under 30;
- b. coinvolgimento nelle azioni di fundraising e crowdfunding per i progetti e le mostre in programma per l'anno 2024;
- c. relazioni con realtà esterne quali la Provincia autonoma di Trento, il Comune di Trento e il Piano giovani di zona, la Regione Trentino Alto Adige, Università di Trento e altre realtà pubbliche e private del territorio.

Altre attività:

I/le giovani, inoltre, saranno coinvolti in alcuni progetti dei Servizi educativi tra cui il progetto *Buonconsiglio APP – Museo accessibile per tutti* realizzato in collaborazione con il CIMeC - Centro Interdipartimentale Mente/Cervello dell'Università di Trento, Pikkart s.r.l.- la ditta di Modena esperta in realtà aumentata - e le associazioni del territorio che si occupano di accessibilità sensoriale; è finanziato dalla Fondazione Caritro nell'ambito del Bando digitale per la cultura 2023. Periodo di realizzazione: dal 3 ottobre 2023 al 2 ottobre 2024.

Questo progetto rappresenterà un'occasione straordinaria di formazione alla cittadinanza attiva sui temi dell'accessibilità e delle pari opportunità.

Il/La giovane imparerà a:

- ✓ prendere confidenza con elementi di project management;
- ✓ lavorare in team con i diversi settori del Museo coinvolti in ogni singolo progetto;
- ✓ gestire i rapporti con gli stakeholders identificando ed attivando la rete di attori da coinvolgere nella configurazione dell'evento;
- ✓ familiarizzare con elementi di rendicontazione, in coerenza con i singoli bandi;
- ✓ creare nuove proposte progettuali, sempre affiancati dallo staff del Museo e dalle OLP;
- ✓ gestire scadenze e stabilire priorità;
- ✓ lavorare in un'organizzazione complessa;
- ✓ costruire relazioni con realtà del territorio per condividere obiettivi.

RUOLO DELL'OLP E MONITORAGGIO

L'OLP Elisa Colla, membro dello staff di Direzione 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 e parteciperà ai colloqui di valutazione attitudinale dei/delle giovani.

Si impegna inoltre a:

- garantire un'**adeguata accoglienza e un 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; si garantisce l'**affiancamento quotidiano** dell'OLP in presenza, almeno per 15 ore settimanali, fissando anche incontri a inizio e fine settimana 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 settori coinvolti nel progetto. Si prevedono inoltre attività e momenti progettuali condivisi con gli/le altri/e giovani SCUP e con il personale museale dei Servizi;
- a coordinarsi con il personale del museo dei settori coinvolti nel progetto per l'affiancamento su specifiche attività e per lo svolgimento di momenti informali di incontro, supervisione e confronto durante le attività, a seconda del bisogno;
- svolgere il **monitoraggio mensile** durante il quale l'OLP ascolta e supporta l'attività del/la giovane, sostiene e rafforza i punti di forza, condivide soluzioni e corregge criticità, valuta assieme 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 della scheda diario, è un momento importante che permette al/alla giovane di riflettere sulle attività svolte e le competenze acquisite, aiutando quindi a sviluppare una maggiore consapevolezza di sé, delle proprie competenze e del proprio ruolo;

- **compilazione** a conclusione dell'esperienza del 'Report OLP sull'andamento del progetto', tenendo conto del diario dei/le partecipanti, con indicazione degli obiettivi raggiunti, valutazione dell'intera esperienza, contributo apportato al progetto; compilazione del 'Report OLP sui partecipanti' consegnato ai/le giovani e all'Ufficio Giovani e Servizio Civile PaT con descrizione delle competenze acquisite, valutazione della crescita, eventuali indicazioni per progetti futuri.

FORMAZIONE SPECIFICA

Tutte le attività previste nella proposta progettuale saranno adeguatamente supportate da una formazione specifica, gestita sia in modalità di lezione frontale sia laboratoriale, con un costante sostegno da parte degli OLP. **La formazione si articola in una serie di moduli in gran parte comuni** anche con il progetto SCUP *'Da 0 a 100: conosci te stesso (e diventa chi sei)*.

Comunicazione - mediazione - educazione', è così definita in maniera da offrire una visione complessiva e integrata. Prevede un totale di 68 ore, di cui n.2 ore dedicate ai temi della Sicurezza e salute sul lavoro, e sarà svolta dal personale museale sulla base delle competenze e degli ambiti professionali. Sarà concentrata nel primo periodo di servizio, per consentire ai/alle giovani di orientarsi e comprendere contesto e compiti. Su richiesta dei/delle giovani la formazione potrà essere incrementata.

MODULI	ORE
Sicurezza e salute sul lavoro a cura del Dirigente prevenzionistico del personale interno	2
Il Museo: mission e organizzazione	4
Organizzazione e compiti dei diversi settori del museo (incontro con direttori e responsabili)	6
Il Museo, le sue sedi - storia, architettura e decorazioni - e le collezioni. Questo modulo prevede visite e approfondimenti sul Castello del Buonconsiglio e sopralluoghi nelle sedi periferiche (Castel Beseno, Castel Thun, Castel Caldes, Castel Stenico)	14
Forme e strategie della comunicazione museale; l'uso dei canali social in generale e la policy di comunicazione dell'ente pubblico Museo	6
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	4
Laboratori di Design Thinking per l'audience development	5
Strategie di fundraising e crowdfunding - strategie di finanziamento pubblico e privato, piattaforme dedicate, buone pratiche	5
Aspetti e tecniche della comunicazione verbale e non verbale; public speaking e valore dell'empatia	3
Sostenibilità, inclusione, pari opportunità e accessibilità (sensoriale, cognitiva, culturale) nella comunicazione e nella progettazione di eventi	4
Tecnologie e strumenti digitali messi in campo dal Museo. Cambiamenti nei processi culturali e creativi con la tecnologia digitale	4
Principi e tecniche di marketing culturale	3
Elementi di project management; tecniche e processi della progettazione di eventi e iniziative in ambito museale (progettazione, gestione, comunicazione e rendicontazione di progetti)	4
La stesura di una proposta progettuale, partendo dai progetti che il Museo sta	4

realizzando e realizzerà nel corso del 2024	
TOTALE	68

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 la OLP. La scheda sarà utile anche per tenere memoria delle competenze acquisite ai fini della certificazione delle competenze con la Fondazione Demarchi. In relazione al presente progetto è stato individuato, su indicazione di Chiara Marino - Fondazione Demarchi - il profilo di *Tecnico della valorizzazione dei beni/prodotti culturali*, tratto dall'Atlante del lavoro e delle qualificazioni INAPP.

Repertorio regionale utilizzato	Molise
Qualificazione professionale	Tecnico della valorizzazione dei beni/prodotti culturali
Titolo della competenza	Configurazione evento culturale
Elenco delle conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> _ tecniche di comunicazione e relazione con il cliente; conoscenze disciplinari relative al patrimonio culturale e alla sua organizzazione; _ principi di storia del territorio e dei beni artistici locali; _ management e marketing dei beni culturali; _ tecniche e strumenti delle relazioni pubbliche.
Elenco delle abilità	<ul style="list-style-type: none"> _ ideare forme e percorsi di fruizione sostenibili e qualificate del bene/prodotto culturale funzionali al contesto territoriale e sociale; _ definire obiettivi/contenuti dell'evento culturale e identificare beni/prodotti culturali rispondenti ad obiettivi/esigenze/fabbisogni; _ identificare ed attivare la rete di attori da coinvolgere nella configurazione dell'evento - professionalità, enti, ecc.; _ applicare forme organizzate e coordinate di lavoro a garanzia dell'organizzazione efficace dell'evento culturale ed identificare strategie comunicative per la promozione dell'evento culturale.

Preme sottolineare che l'esperienza dell'anno formativo e le competenze acquisite permetteranno ai giovani di servizio civile di essere autonomi nella progettazione e realizzazione di iniziative rivolte a segmenti di pubblico di piccole dimensioni e con obiettivi divulgativi e comunicativi a impatto specifico e definito. Nell'ultimo fase del percorso, loro stessi saranno in grado di proporre un'iniziativa individuando in autonomia target e obiettivi specifici.

CALENDARIO DI SERVIZIO

Il servizio prevede un impegno di 12 mesi, 240 giorni, 1440 ore distribuite su un orario medio di 30 ore settimanali. L'impegno sarà generalmente di n.5 giornate dal lunedì al venerdì nella fascia oraria 08.00 – 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 a fasce orarie straordinarie in occasione di eventi programmati al Museo. Le ore saranno registrate e sarà concordato un giorno di riposo in caso di lavoro festivo.

DOTAZIONE TECNICA DI SERVIZIO

I/Le giovani in servizio avranno in dotazione un pc portatile o fisso di proprietà dell'ente connesso alla rete internet e più postazioni di lavoro presso gli diversi uffici coinvolti nel progetto di servizio civile (Ufficio stampa, Ufficio staff di Direzione/Iniziativa per il pubblico e Servizi educativi), nonché di una connessione Wi-Fi.

BUONO PASTO

In caso di orario di servizio pari o superiore a 4 ore è previsto un buono pasto del valore massimo di 6,00 euro, erogato tramite ditta convenzionata con il Museo, principalmente Cooperativa 'Forchetta e Rastrello' (Cooperativa 'Samuele') che gestisce la Caffetteria del Museo.

MODALITA' DI SELEZIONE

La **candidatura** potrà essere consegnata dal 16 ottobre al 3 novembre 2023 a mano, in orario di segreteria (lun-gio 9-12 e 14-16; ven 9-12) in via Cervara, 7 oppure via email all'indirizzo castellodelbuonconsiglio@pec.provincia.tn.it, secondo quanto stabilito dall'Ufficio Servizio Civile (<https://serviziocivile.provincia.tn.it/Adesione>). E' gradito l'invio di un curriculum vitae o di una breve lettera di presentazione.

I **colloqui** avranno luogo dal 6 al 10 novembre 2023 in orario da concordare con il/la giovane.

La **commissione** sarà composta da: Elisa Colla, Staff di Direzione, OLP e referente del progetto; Samuela Caliarì, Direttrice dell'Ufficio Iniziative per il pubblico; Federica Rambelli, , referente per il settore 'Comunicazione e promozione'; Amina Hussein, Staff di Direzione; Francesca Jurman, responsabile dei Servizi Educativi.

La commissione di valutazione 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** verrà inviata all'USC il **25 novembre 2023**.

Caratteristiche dei/delle candidati/e

Il Museo cerca persone motivate, socievoli, empatiche che mostrino disponibilità a lavorare in team, con voglia di mettersi in gioco e interesse e curiosità a formarsi sulle tematiche del progetto.

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;
- capacità di formulare delle proposte di soluzione/intervento a casi concreti presentati dalla commissione;
- eventuali precedenti esperienze in ambito museale o interessi specifici per il settore storico-artistico;
- conoscenze o familiarità con l'uso dei canali social;
- interesse per la comunicazione culturale;

E' gradita la conoscenza di almeno una lingua straniera.

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): 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 (30 punti): presenza di attitudini e propensioni, conoscenze di base, competenze e abilità adeguate, esperienze e capacità utili allo svolgimento delle attività di SCUP;

_ partecipazione agli sportelli informativi forniti dall'ufficio SCUP (6 punti).

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