

PROPOSTA PROGETTUALE

Da 0 a 100: conosci te stesso (e diventa chi sei)
Comunicazione-mediazione-educazione

POSTI DISPONIBILI: 2

PROGETTISTE:

- Francesca Jurman, responsabile dei Servizi educativi del museo;
- Elisa Colla, funzionaria storico-culturale a indirizzo comunicazione

OLP – operatore locale di progetto:

Francesca Jurman, OLP di II livello

SEDE ATTIVITÀ:

Castello del Buonconsiglio

PERIODO:

_ candidature: dal 16.10.2023 al 06.11.2023;

_ colloqui: dal 08.11.2023 al 10.11.2023 in orario da concordare con il giovane;

_ servizio: dal 1.12.2023 al 30.11.2024.

CONTATTI:

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

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

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 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, in particolare dai Servizi educativi 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 e 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 del Museo 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 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, il progetto ***Da 0 a 100: conosci te stesso (e diventa chi sei). Comunicazione - mediazione - educazione*** mira a coinvolgere il/la giovane nella **co-progettazione e realizzazione di strumenti e iniziative di divulgazione, edutainment ed educazione rivolte a diversi pubblici (adulti, famiglie, giovani, scuole, disabili sensoriali e cognitivi, ...), che favoriscano la partecipazione e l'accessibilità al patrimonio museale**: si tratta di un'esperienza che consente al/la giovane di sviluppare saperi e competenze professionali collaborando con professionisti museali e di contribuire creativamente con uno sguardo diverso, originale e inedito per il Museo.

Il/la giovane svolgerà la sua attività prevalentemente all'interno dei Servizi educativi del Museo, coordinati dall'OLP e in relazione con il personale del settore (funzionarie esperte in educazione al patrimonio culturale e addetta alla segreteria), con gli/le educatori/trici museali e collaborando anche con il personale di altri settori del Museo e con altri/e giovani in servizio civile, in particolare con il settore 'Comunicazione e Promozione', l'Ufficio 'Iniziativa per il pubblico' e lo staff di Direzione.

Nello specifico di questo progetto, il/la giovane affiancherà il team del Museo durante le fasi di progettazione, formulando strategie e idee per sostenere e potenziare la partecipazione dei diversi pubblici, con una particolare attenzione al pubblico giovane verso cui è orientato anche un progetto innovativo e sperimentale promosso da TSM in cui è coinvolto il personale dei Servizi educativi.

Nel dettaglio, l'attività del/la giovane prevede:

- a. **partecipazione e collaborazione alla progettazione e alla realizzazione** di strumenti, materiali, attività di **mediazione, educazione, accessibilità** museali rivolte ai diversi pubblici: scuola, alle famiglie, agli adulti, agli anziani, ai disabili, ...;
- b. **partecipazione** con gli/le altri/e giovani in SCUP e con l'équipe del museo alla **progettazione, organizzazione, comunicazione e gestione degli eventi** previsti per i festeggiamenti legati al Centenario del Museo (meeting, iniziative di engagement entro e fuori le mura del castello, laboratori, ecc.);
- c. coinvolgimento nel progetto ***Buonconsiglio APP – Museo accessibile per tutti***, finanziato dalla Fondazione Caritro nell'ambito del Bando digitale per la cultura 2023, in collaborazione

con il CIMeC - Centro Interdipartimentale Mente/Cervello dell'Università di Trento, Pikkart s.r.l. la ditta esperta in realtà aumentata di Modena e le associazioni del territorio che si occupano di accessibilità sensoriale. 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.

Le attività di progettazione e realizzazione delle proposte saranno svolte dopo una formazione specifica e in maniera progressiva, così da consentire al/la giovane di acquisire conoscenze e competenze utili e necessarie e, via via, sicurezza e maggiore autonomia, sperimentandosi con gradualità. In questo percorso di sviluppo e maturazione di consapevolezza e competenza il/la giovane sarà accompagnato e affiancato costantemente, innanzitutto, dall'OLP e dagli altri professionisti museali.

RUOLO DELL'OLP E MONITORAGGIO

L'OLP Francesca Jurman, responsabile dei Servizi educativi del museo, nell'ottica di garantire un supporto e un'attenzione alla crescita formativa del/la giovane attraverso l'esperienza di servizio civile, ha progettato la proposta, definendone obiettivi, attività, aspetti formativi 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 20 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 Servizi educativi del Museo. I/le giovani, durante il progetto, collaboreranno con altre tre funzionarie esperte in educazione al patrimonio culturale e con educatori museali. Si prevedono inoltre attività e momenti progettuali condivisi con gli/le altri/e giovani SCUP e con personale museale degli altri settori del Museo coinvolti (Ufficio 'Iniziativa per il pubblico', Settore 'Comunicazione e Promozione', staff di Direzione);
- svolgere momenti informali e formali di incontro, supervisione e confronto, con cadenza quotidiana e settimanale a seconda delle attività e dei progetti in corso;
- 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/delle partecipanti, con indicazione degli obiettivi raggiunti, valutazione dell'intera esperienza, contributo apportato al progetto; compilazione del 'Report OLP sui partecipanti' consegnato ai/alle 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 dell'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, marketing culturale e progettazione di eventi al Museo*', è così definita in maniera da offrire una visione complessiva e integrata. Prevede un totale di 63 ore, di cui n.2 ore dedicate ai temi della Sicurezza e salute sul lavoro.

La formazione specifica sarà concentrata nella prima fase dell'esperienza SCUP, per consentire ai/alle giovani di orientarsi, comprendere contesto e compiti. Nel corso dell'esperienza sono previsti momenti di addestramento/affiancamento del personale e degli educatori museali durante le attività educative, con rielaborazione finale dell'esperienza per comprendere fattivamente processi e strategie della comunicazione e dell'educazione museale. 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), con una particolare attenzione ai compiti, attività, esperienze dei Servizi Educativi del museo	8
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	3
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

Metodologie, strategie e buone pratiche di comunicazione ed educazione museale sperimentate e definite dai Servizi educativi, con attenzione specifica ai diversi pubblici museali (scuola, pubblico adulto, giovani, famiglie, terza età, disabili, persone provenienti da altre culture, ...) e ai temi dell' accessibilità (sensoriale, cognitiva, culturale)	10
Aspetti e tecniche della comunicazione verbale e non verbale ; public speaking; gestione e animazione di gruppi e di attività, percorsi museali, laboratori	5
Tecnologie e strumenti digitali messi in campo dal Museo. Cambiamenti nei processi culturali e creativi con la tecnologia digitale	4
Elementi di project management ; tecniche e processi della progettazione educativa in ambito museale	4
TOTALE	63

La formazione sarà svolta dal personale museale sulla base delle competenze e degli ambiti professionali.

COMPETENZE ACQUISIBILI E CERTIFICABILI (repertorio INAPP)

Al fine di tenere traccia delle attività svolte, sia l'attività di formazione specifica, regolarmente registrata nel registro elettronico, sia le consegne quotidiane saranno raccolte in un file Google Drive condiviso con gli OLP. La scheda sarà utile anche per tenere memoria delle competenze acquisite ai fini della certificazione delle competenze con la Fondazione "Franco Demarchi".

In relazione al presente progetto è stato individuato, su indicazione di Chiara Marino - Fondazione "Franco Demarchi", il seguente profilo, tratto dall'Atlante del lavoro e delle qualificazioni INAPP, Tecnico dei Servizi educativi museali – FRIULI VENEZIA GIULIA rif. a A.D.A. 22.01.07 - Attività di educazione al patrimonio culturale.

Qualificazione professionale	Tecnico dei Servizi educativi museali
Titolo della competenza	Realizzazione di interventi di educazione ai beni culturali
Descrizione	Sulla base di un'analisi delle potenzialità educative di un bene culturale, ideare, progettare e gestire interventi educativi di varia tipologia, a comunicazione monodirezionale (conferenze, visite guidate) o bidirezionale (laboratori didattici, animazione)
Elenco delle conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> _ Principi di economia della cultura _ Tecniche di progettazione educativa _ Principi di comunicazione e di relazione con l'utente _ Tecniche di gestione di laboratori operativi _ Tecniche di organizzazione di una comunicazione monodirezionale _ Tecniche di ricerca qualitativa su fonti secondarie e

	di analisi dei beni culturali _ Tecniche di sviluppo di prodotti comunicativi digitali e multimediali (presentazioni digitali, audiovisivi, pagine web, ecc.) _ Normativa relativa all'organizzazione di eventi culturali _ Tecniche per la valutazione della customer satisfaction _ Tecniche di animazione di gruppo
Elenco delle abilità	_ Identificare i bisogni dell'utenza potenziale _ Analizzare le potenzialità del mercato culturale _ Raccogliere informazioni su un bene culturale tramite indagini prevalentemente su fonti secondarie _ Progettare interventi educativi relativi a beni culturali - Realizzare interventi educativi con modalità comunicative monodirezionali (conferenze, visite guidate, ecc.) _ Realizzare interventi educativi con modalità comunicative interattive (laboratori, animazione di gruppo, ecc.) _ Collaborare alla realizzazione di interventi educativi su canali digitali o multimediali _ Raccogliere dati e informazioni relativi all'esito dell'evento e alla customer satisfaction _ Elaborare report di documentazione/rendicontazione dell'intervento

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 09.00 – 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 giovani in servizio avranno in dotazione un pc portatile o fisso di proprietà dell'ente e più postazioni di lavoro presso il diversi settori coinvolti nel progetto di servizio civile (Ufficio stampa, Ufficio staff di Direzione 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 Francesca Jurman, responsabile dei Servizi Educativi, OLP e referente del progetto; Elisa Colla, staff di Direzione, Samuela Caliarì, direttrice dell'Ufficio Iniziative per il pubblico; Federica Rambelli, referente per il settore 'Comunicazione e promozione'; Amina Hussein, staff di Direzione.

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 ed empatiche, curiose e creative, con disponibilità a lavorare in team, molta voglia di imparare e mettersi in gioco.

Criteri di valutazione

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

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

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): conoscenza e condivisione degli obiettivi del progetto e motivi della scelta; interesse per le attività proposte e per le competenze traguardo da sviluppare; entusiasmo e disponibilità all'apprendimento; curiosità e disponibilità a mettersi in gioco nella dimensione museale; determinazione a portare a termine il progetto;

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

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

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