

PROPOSTA PROGETTUALE

Mettiti in gioco!
Percorsi di edutainment in museo

POSTI DISPONIBILI: 2

PROGETTISTA:

Francesca Jurman, responsabile dei Servizi educativi del museo

OLP – operatore locale di progetto:

Francesca Jurman, OLP di III livello

SEDE ATTIVITÀ: Castello del Buonconsiglio

PERIODO:

_ candidature dall' 1.10.2024 al 14.10.2024;

_ colloqui dal 16.10.2024 al 23.10.2024 in orario da concordare con il/la giovane

_ servizio 01.12.2024-30.11.2025.

CONTATTI:

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

INDICE del PROGETTO

1. IL CONTESTO
2. IL PROGETTO
3. ATTIVITÀ GIOVANI IN SCUP
4. RUOLO DELL'OLP, MONITORAGGIO
5. FORMAZIONE SPECIFICA
6. COMPETENZE ACQUISIBILI E CERTIFICABILI (repertorio INAPP)
7. CALENDARIO DI SERVIZIO
8. DOTAZIONE TECNICA DI SERVIZIO E BUONO PASTO
9. MODALITÀ DI SELEZIONE

1. 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 edifici costruiti in epoca diversa, che dichiarano l'originaria funzione fortificata e la trasformazione in elegante dimora.

Oggi è **sede di un'istituzione museale**, articolata in più sedi oltre a quella di Trento – Castel Beseno, Castel Caldes, Castel Thun, Castel Stenico e Castel Valer, Palazzo Pizzini e Palazzo Taddei ad Ala – 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, la riduzione del consumo energetico, l'affidamento di servizi a cooperative sociali –, sia proposte diversificate di educazione e accessibilità (fisica, cognitiva, sociale ed 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 all'esperienza maturata 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 neogenitori, migranti portatori di diverse culture, persone in condizione di demenza o disagio psichico) – con proposte e strumenti differenziati e anche attraverso una **rete** di collaborazioni 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 ha celebrato i suoi primi 100 anni di attività e questa è stata un'occasione per progettare, potenziare e promuovere – anche con il contributo delle giovani in Servizio Civile (progetto *Da 0 a 100 Conosci te stesso (e diventa chi sei). Comunicazione-mediazione-educazione*) – forme tradizionali e innovative di proposte e strumenti museali, che spaziano dall'intrattenimento alla valorizzazione e all'educazione museale, declinate per i diversi pubblici. In particolare ci si è concentrati sui **residenti** – con l'intento di rinnovare il legame tra la comunità, l'istituzione museale e il territorio – e su un pubblico potenziale come quello degli **under 30**, con esiti apprezzabili che suggeriscono di rafforzare queste aree di azione.

2. IL PROGETTO

In linea di continuità con le esperienze sviluppate in questi anni e con gli obiettivi strategici del museo per il 2025, ma soprattutto nella convinzione che il museo sia per ogni persona una risorsa per la **costruzione di sapere, di identità individuali e collettive e di senso di appartenenza, di pensiero critico e di benessere**, quindi un luogo che, attraverso l'uso consapevole del patrimonio culturale, possa contribuire alla crescita della persona e del cittadino, è stato definito un progetto che ha l'intento di coinvolgere i diversi pubblici, in particolare anche quelli più 'resistenti' alla frequentazione e alla partecipazione alla dimensione museale, con modalità di **educazione informale e non formale**, e in particolare puntando sul **gioco**.

Il gioco, nelle sue varie forme e declinazioni, è uno strumento potente per la crescita e la definizione della struttura della personalità in tutti i suoi aspetti, consente di apprendere e costruire saperi in modo informale, divertente e coinvolgente, a tutte le età, e di attivare processi logici e intellettivi, di sviluppare competenze e abilità specifiche e trasversali, sociali e relazionali e, con la rielaborazione dell'esperienza, di sviluppare riflessione su sé e sulla realtà.

Anche con la collaborazione e la condivisione delle giovani attualmente in Servizio Civile presso i Servizi educativi del museo è stata elaborata questa progettualità che mira a coinvolgere **due giovani in Servizio Civile** nell'ideazione, elaborazione e sperimentazione di proposte museali, con un'attenzione verso quelle a carattere ludico – dai giochi di ruolo a quelli da tavolo, ai giochi di squadra a quelli di strategia, enigmi, prove, escape room, ... – **diversificate per vari target di pubblico (giovani, adulti, famiglie, studenti, disabili sensoriali e cognitivi)**, attraverso cui promuovere esperienze museali che coniugano l'intrattenimento/divertimento con l'educazione al patrimonio culturale (*edutainment*).

Si intende così promuovere un'esperienza di Servizio civile particolarmente stimolante, ricca di contatti anche con le realtà con cui il museo è in rete, nuove sfide e momenti di formazione che consentirà ai/alle giovani di scoprire e sperimentare il lavoro di mediatori/educatori del patrimonio, 'mettendo in gioco' la loro creatività e la capacità inventiva, offrendo loro **un'esperienza di servizio civile professionalizzante, spendibile in futuro in contesti museali o enti che si occupano di cultura**.

I/Le giovani in Servizio Civile saranno quindi **coinvolti nella progettazione, costruzione e realizzazione di queste proposte museali**, assieme ai professionisti e ai collaboratori dei Servizi educativi del museo, dopo aver appreso contenuti e sperimentato forme anche 'tradizionali' di mediazione ed educazione museale, così da poterle poi 'innovare'.

L'attività dei giovani in Servizio Civile sarà dedicata in particolare alla sede centrale del Museo, ovvero il Castello del Buonconsiglio, ma interesserà anche le sue sedi periferiche, in particolare Castel Thun, Castel Caldes, Castel Beseno e Castel Stenico.

Contestualmente alla presentazione di questo progetto è proposto dal museo anche un progetto che verterà sulla comunicazione e promozione museale, a cura dell'Ufficio 'Iniziativa per il pubblico' e del settore 'Comunicazione promozione', dal titolo *La carica dei 101 (anni). Comunicazione, promozione e progettazione*

di eventi al Museo - II ed. Il progetto vedrà la possibilità di collaborazione tra i/le giovani in Servizio Civile per il raggiungimento di obiettivi condivisi e la frequenza di moduli di formazione specifici.

Il contributo delle giovani SCUP

Il progetto *Mettiti in gioco! Percorsi di edutainment in museo* è stato progettato sulla base delle esperienze maturate in questi anni dai Servizi educativi del museo settore e con il contributo delle giovani attualmente in Servizio Civile presso il settore. Grazie alle loro riflessioni e idee emerse durante le progettazioni, conduzioni e verifiche delle attività svolte è stata sviluppata la proposta di promuovere la dimensione del gioco nelle sue varie forme e caratteristiche, come strumento adeguato e innovativo per il coinvolgimento dei vari target di pubblico.

In fase di monitoraggio e in momenti sia informali con l'OLP sia strutturati per la rilettura del progetto svolto sono state raccolte osservazioni e indicazioni per l'elaborazione del presente progetto, indirizzate a:

- definire meglio le attività del/la giovane in SCUP previste
- definire meglio alcuni obiettivi formativi per il/la giovane in SCUP
- perfezionare i momenti di monitoraggio e verifica
- ridefinire alcuni moduli della formazione specifica

Il valore del servizio civile in Museo e opportunità per i/le giovani

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 a lavorare sia individualmente sia 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', sotto la supervisione dell'OLP e di professionisti museali.

conoscere e inserirsi in un contesto di lavoro: comprendere organizzazione, regole, comportamenti, in particolare in un ente pubblico complesso e strutturato come quello museale – INDICATORI: progressiva conoscenza del contesto museale e della sua organizzazione/mission; comprensione di ruoli/regole/processi; presenza e puntualità di servizio; comprensione del proprio ruolo e dei propri compiti; capacità di relazionarsi con i colleghi;

lavorare in team con personale museale - INDICATORI: saper mediare per il raggiungimento di obiettivi condivisi; riconoscere i propri punti di forza/criticità e quelli degli altri, riuscendo a valorizzarli; partecipazione attiva ai gruppi di lavoro con apporti personali

relazionarsi con stakeholders e pubblici del Museo – INDICATORI: riconoscere le caratteristiche dei diversi target di pubblico; saper utilizzare adeguatamente forme, stili e strategie di comunicazione sulla base dei diversi interlocutori

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** – INDICATORI: 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 le proprie potenzialità e indirizzarle a favore delle attività previste, individuando eventuale predisposizione più per un'attività rispetto ad altre; rilettura critica dell'esperienza;

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 – INDICATORI: individuare nuove forme e strategie di coinvolgimento dei differenti pubblici con fantasia e creatività; capacità propositiva; capacità di contribuire con apporti personali e originali; capacità di trovare soluzioni innovative;

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 – INDICATORI: contributo alla realizzazione di progetti di accessibilità e all'ideazione di nuove iniziative; sviluppo di sensibilità ed empatia verso la persona; sviluppo di senso di responsabilità verso il bene comune (patrimonio museale);

crescita personale e professionale – INDICATORI: effettiva realizzazione delle attività previste nei tempi indicati a progetto; sviluppo di senso di responsabilità verso il lavoro e i compiti assegnati; partecipazione alle attività di formazione specifica e individuazione di eventuali ulteriori bisogni formativi; capacità di riflettere e individuare proprie attitudini e potenzialità (autocritica) e di autovalutazione; sviluppo di pensiero critico; sviluppo di senso di progettualità; progressivo sviluppo di competenze specifiche in ambito museale

3. ATTIVITÀ GIOVANI IN SCUP

Il progetto ***Mettiti in gioco! Percorsi di edutainment in museo*** 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, spendibili anche in altri contesti museali e culturali, 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 per raggiungere obiettivi condivisi 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' e l'Ufficio 'Iniziativa per il pubblico'. L'esperienza svolta consentirà ai/alle giovani di conoscere anche la 'macchina museale' nella sua complessità e articolazione.

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 pluriennale, innovativo e sperimentale promosso da TSM, in cui è coinvolto il personale dei Servizi educativi. Il/la giovane potrà sperimentare e condurre le attività progettate, quindi contribuire alla valutazione e verifica.

L'attività del/la giovane prevede quindi:

- **partecipazione e collaborazione alla progettazione e alla realizzazione** di strumenti, materiali, attività di **mediazione, educazione, accessibilità** museali, privilegiando la **forma del gioco**, rivolti ai **diversi pubblici**: scuola, famiglie, giovani, adulti, anziani, disabili, ...;
- **partecipazione a riunioni di programmazione** di attività ed eventi, sia nell'ambito dei Servizi educativi sia con altri settori (Ufficio 'Iniziativa per il pubblico', settore 'Comunicazione stampa')
- sperimentazione di **conduzione** di attività rivolte ai diversi pubblici per sperimentarsi e sviluppare capacità relazionali e comunicative, e di **gestione** dei gruppi.

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.

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 'Iniziative per il pubblico', Settore 'Comunicazione e Promozione')

Competenze che il/la giovane può sperimentare e sviluppare nell'esperienza di Servizio Civile:

- conduzione e gestione di attività e laboratori;
- mediare e comunicare il patrimonio museale con strumenti e strategie adeguate;
- conoscere le caratteristiche dei vari target di pubblico per definire una proposta adeguata;
- comunicare in modo efficace e adeguato a seconda dei pubblici;
- elaborare materiali operativi e strumenti di educazione al patrimonio culturale;
- sviluppare tecniche di public speaking;
- gestire gruppi;
- lavorare in team;
- progettare attività e laboratori in ambito museale, diversificati per target di pubblico

Le fasi del progetto:

- Fase I (mese 1-2): inserimento nell'ente museo, familiarizzazione con il contesto di lavoro anche attraverso la formazione specifica di base e di settore;
- Fase II (mese 3-6): inserimento attivo attraverso l'affiancamento dell'OLP e degli altri professionisti museali nelle attività quotidiane; prime attività di co-conduzione di attività e laboratori e di co-progettazione; costruzione in team di giochi; proseguimento della formazione specifica;
- Fase III (6-10): partecipazione attiva in team alla progettazione di attività, laboratori, giochi e conduzione di attività; progressiva autonomia nelle attività previste dal progetto con la supervisione dell'OLP
- Fase IV: (mese 11-12): proseguimento dell'azione di progettazione e conduzione delle attività; rielaborazione del percorso e raccolta feedback conclusivi attraverso momenti dedicati al confronto con l'OLP e con i professionisti museali.

4. 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; 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; garantisce costantemente l'**affiancamento quotidiano** in presenza, 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;
- 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 un **monitoraggio costante e continuo** (non solo ed esclusivamente quello mensile previsto) durante il quale l'OLP ascolta e supporta l'attività del/la giovane, sostiene e consolida i punti di forza, condivide soluzioni e corregge criticità, valuta assieme al/la giovane 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 di 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.

I/le giovani, durante l'esperienza di Servizio Civile, saranno accompagnate anche da tre funzionarie esperte in educazione al patrimonio culturale: Giorgia Sossass, Irene Moltrer, Stefania Schir.

5. 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 parte comuni** anche con il progetto SCUP 'La carica dei 101 (anni). Comunicazione, promozione e progettazione di eventi al Museo - II ed.'; è così definita in maniera da offrire una visione complessiva e integrata. Prevede un totale di 61 ore, di cui n.2 ore dedicate ai temi della Sicurezza e salute sul lavoro.

La formazione specifica sarà concentrata soprattutto nella prima fase dell'esperienza SCUP, per consentire ai/alle giovani di orientarsi, comprendere il contesto e i 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.

Come già sperimento con il progetto SCUP in corso, i/le giovani potranno accedere a iniziative formative proposte da enti e realtà museali e culturali su temi afferenti il progetto.

MODULI:

Sicurezza e salute sul lavoro a cura del Dirigente prevenzionistico del personale interno (arch. Adriano Conci, Dirigente del Servizio Tecnico del Museo)	2 ore
Il Museo (finalità, compiti, contesto). Mission e organizzazione (dott.ssa Laura dal Prà, Direttore del Museo)	4 ore
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 (L. Dalprà, Direttore del Museo; A. Conci, Dirigente servizio tecnico; P. Mattivi, Dirigente servizio affari generali e contabilità; R. Zuech, Responsabile delle collezioni del Museo; F. Jurman, Responsabile dei Servizi educativi del Museo e S. Calari, Direttrice Ufficio Iniziative per il pubblico)	8 ore
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 (F.Jurman, Responsabile dei Servizi educativi del Museo; D. Ton, funzionario	14 ore

storico-artistico del Museo; R. Zuech, Responsabile delle collezioni del Museo)	
Forme e strategie della comunicazione museale; l'uso dei canali social in generale e la policy di comunicazione dell'ente pubblico Museo (A. Casagrande, Responsabile del Settore Comunicazione e promozione del Museo e S. Caliarì, Direttrice Ufficio Iniziative per il pubblico)	3 ore
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 (F. Jurman, Responsabile dei Servizi educativi del Museo e S. Caliarì, Direttrice Ufficio Iniziative per il pubblico)	4 ore
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) (F. Jurman, Responsabile dei Servizi educativi del Museo; G. Sossass, I. Moltrèr, S. Schir, funzionarie del settore Servizi educativi del museo)	10 ore
Aspetti e tecniche della comunicazione verbale e non verbale; public speaking; gestione e animazione di gruppi e di attività, percorsi museali, laboratori (F. Jurman, Responsabile dei Servizi educativi del Museo)	5 ore
Il Gioco: forme e aspetti; obiettivi e potenzialità formative (sviluppo di abilità e competenze) (formatore in attesa di conferma)	3 ore
Tecnologie e strumenti digitali messi in campo dal Museo. Cambiamenti nei processi culturali e creativi con la tecnologia digitale (A. Ferrini, referente informatico e videomaker del Museo, S. Caliarì, Direttrice Ufficio Iniziative per il pubblico)	4 ore
Elementi di project management; tecniche e processi della progettazione educativa in ambito museale (A. Hussein, funzionaria Ufficio Iniziative per il pubblico; I. Moltrèr, funzionaria Servizi educativi)	4 ore
TOTALE	61 ore

6. 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 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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

7. CALENDARIO DI SERVIZIO

Il servizio prevede un impegno di **12 mesi** (240 giorni) ovvero 1440 ore distribuite su un orario medio di 30 ore settimanali (min. 15 max. 40). L'impegno sarà generalmente di n. 5 giornate dal lunedì al venerdì nella fascia oraria 9.00 – 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 in fasce orarie straordinarie in occasione di eventi programmati dal Museo. Le ore saranno registrate e sarà concordato un giorno di riposo in caso di lavoro festivo.

8. DOTAZIONE TECNICA DI SERVIZIO E BUONO PASTO

I/le giovani in servizio avranno in dotazione un pc portatile o fisso di proprietà dell'ente e una postazione di lavoro personale, nonché accesso alla connessione Wi-Fi.

In caso di orario di servizio pari o superiore a 4 ore, o in caso di orario inferiore ma articolato su mattina e pomeriggio, è previsto un buono pasto del valore massimo di 7,00 euro, disposto dal museo presso una realtà convenzionata.

9. MODALITA' DI SELEZIONE

La **candidatura** potrà essere consegnata dall'1 ottobre al 14 ottobre 2024 a mano, in orario di segreteria (lun-gio 9-12 e 14-16; ven 9-12) in via B. Clesio, 5 oppure via email all'indirizzo castellodelbuonconsiglio@pec.provincia.tn.it, secondo quanto stabilito dall'Ufficio Servizio Civile (<https://serviziocivile.provincia.tn.it/Adesione>).

È gradito l'invio di un curriculum vitae o di una breve lettera di presentazione.

I **colloqui** avranno luogo dal 16 al 23 ottobre 2024 in orario da concordare con il/la giovane.

La **commissione** sarà composta da Francesca Jurman, responsabile dei Servizi Educativi, OLP e referente del progetto; Irene Moltrer, Servizi educativi del museo, Samuela Caliarì, direttrice dell'Ufficio Iniziative per il pubblico; Federica Rambelli, referente per il settore 'Comunicazione e promozione'; Amina Hussein, Ufficio Iniziative per il pubblico.

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 provvisoria** verrà inviata ai candidati e all'USC entro il **6 novembre 2024**. L'USC ufficializza la graduatoria il 26 novembre 2024.

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;
- interesse per la comunicazione e la mediazione culturale;

- predisposizione alla manualità e alla creatività

È gradita la conoscenza di almeno una lingua straniera. Non verranno fatte distinzioni né preferenze rispetto a nazionalità, religione, sesso e genere.

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 (32 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 (4 punti).

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