

Un museo in movimento: eventi culturali e sociali

2^ edizione

INDICE CONTENUTI

INFORMAZIONI GENERALI E PIANO ORARIO	1
IL PROGETTO	2
CONTRIBUTO DEI GIOVANI IN SCUP.....	2
OBIETTIVI DEL PROGETTO	3
COME SI SVOLGE IL PROGETTO, ATTIVITÀ	3
RICADUTA SUL CONTESTO SOCIALE DELL'ATTIVITÀ SVOLTA DEI GIOVANI	5
OLP, RISORSE UMANE, MONITORAGGIO E VALUTAZIONE.....	5
PARTNER DEL PROGETTO.....	7
LA FORMAZIONE	7
COSA SI IMPARA.....	9
COMPETENZA ATTESTABILE.....	9
A CHI È RIVOLTO IL PROGETTO E MODALITÀ DI SELEZIONE	10
PROMOZIONE DEL SERVIZIO CIVILE.....	11
RISORSE IMPIEGATE.....	111
RISORSE FINANZIARE AGGIUNTIVE.....	111

INFORMAZIONI GENERALI E PIANO ORARIO

Durata progetto: 12 mesi

Numero massimo di giovani da impiegare nel progetto: 2

Numero minimo di giovani per poter avviare il progetto: 1

Vitto: In caso di attività di almeno 4 ore al giorno o di attività articolata su mattino e pomeriggio, i/le giovani potranno usufruire di buoni pasto dell'importo di 7,00 euro l'uno, rilasciati dal Museo.

Monte ore complessivo: 1440 con una media di 30 ore settimanali (con 15 ore minime settimanali)

Giorni di servizio a settimana dei giovani: 5 In caso di necessità dei/delle giovani, compatibilmente con le possibilità, alcune attività potranno essere svolte anche da remoto. In tal caso i contatti tra i/le giovani, l'Olp, e gli altri responsabili della formazione avverranno con l'utilizzo della piattaforma Teams e del software Office 365.

Numero di giornate a settimana per lo svolgimento delle ore minime settimanali: 3

Piano orario: 9-13; 14-16. L'orario sarà comunque flessibile in base alle necessità.

Richieste particolari: ai/alle giovani potrà essere richiesta la disponibilità a svolgere una parte delle attività previste anche durante la sera e nei giorni festivi. Sarà comunque garantito almeno un giorno di riposo a settimana. Si richiede inoltre la flessibilità d'orario giornaliero in particolare in riferimento alla partecipazione di particolari iniziative che verranno comunicate con congruo anticipo. Le ore verranno recuperate nelle giornate successive. Eventuali spostamenti saranno effettuati con l'automezzo di servizio in dotazione all'ente e previa autorizzazione da parte dei responsabili.

Sede di attuazione: MUSE – Museo delle Scienze di Trento

OLP Eventi culturali: Stefania Tarter

OLP Eventi sociali: Lorena Celva

Referente della comunicazione con i giovani interessati: Riccardo de Pretis

Progettista: Stefania Tarter

IL PROGETTO

Dopo il successo della prima edizione, il progetto viene riproposto con una seconda edizione per rispondere alla soddisfazione espressa dai partecipanti attuali durante le fasi di monitoraggio. Questa nuova edizione introduce alcune migliorie, tra cui una suddivisione più chiara tra eventi culturali ed eventi sociali, assegnando a ciascun ambito un OLP dedicato con l'obiettivo di valorizzare meglio le attitudini e gli interessi dei volontari, offrendo loro un'esperienza più mirata e formativa.

Evento, cioè e-ventum (da e-venire) è il risultato di un divenire, un movimento, una dinamica attraverso cui qualcosa viene alla luce e in luce. Un oggetto e un soggetto si esprimono, si comunicano, si manifestano. Un evento è sempre un'espressione, una comunicazione, una manifestazione: è il punto d'incontro tra soggetti e oggetti, tra persone e contenuti. Chi organizza eventi crea relazioni, mette in connessione idee, esperienze e individui.

In questo contesto, il MUSE promuove la partecipazione attiva del pubblico attraverso il dialogo, il confronto e l'incontro sociale. Il visitatore non è una figura passiva, ma un protagonista che, grazie a format di divulgazione scientifica diversificati e inclusivi, contribuisce all'esperienza culturale del museo. Il programma degli eventi culturali viene aggiornato costantemente, sia per valorizzare i progetti e le iniziative core del MUSE, sia per accogliere nuove opportunità di collaborazione con realtà culturali trentine e nazionali.

Oltre all'offerta culturale proposta alla cittadinanza il MUSE ospita numerosi eventi e iniziative di terzi nell'ambito del programma eventi sociali. Questo permette di accogliere realtà private e pubbliche in un contesto ideale per eventi a carattere promozionale, formativo e partecipativo, rendendo il MUSE un luogo di incontro aperto e trasversale.

La seconda edizione del progetto prevede il coinvolgimento di due persone in SCUP, con un nuovo assetto organizzativo:

- una persona sarà impegnata negli eventi culturali, partecipando alla progettazione e realizzazione di iniziative divulgative, in stretta connessione con i referenti scientifici e i diversi settori del museo coinvolti,
- un'altra persona si dedicherà agli eventi sociali, occupandosi della pianificazione e organizzazione, dall'accoglienza delle richieste, alla gestione operativa fino alla realizzazione dell'evento.

Questa suddivisione più chiara tra eventi culturali ed eventi sociali, con un OLP per ogni ambito, rappresenta una delle principali novità della seconda edizione. Durante la fase di selezione, verranno valutate le attitudini dei candidati per indirizzarli verso il ruolo più adatto alle loro competenze e interessi, garantendo un'esperienza più efficace e soddisfacente.

CONTRIBUTO DEI GIOVANI IN SCUP

Il progetto è stato ideato grazie al contributo di persone precedentemente impegnate in servizio civile (Stefania Tarter) e rivisto per quanto riguarda la seconda edizione grazie al contributo di Sofia Libera e Giovanni Bissoli, che stanno svolgendo il servizio civile nell'ufficio Programmi per il pubblico del MUSE dal 1° settembre 2024 al 30 agosto 2025, tenendo conto dei loro suggerimenti migliorativi e dell'esperienza che stanno facendo. Il loro contributo migliorativo si è concentrato sulla parte di attività e sulla parte di formazione specifica. Per trasmettere una visione più completa del lavoro di organizzazione eventi del museo alle persone in servizio civile viene proposto di integrare il percorso di formazione specifica con delle ore di formazione gestite da altri uffici/settori del museo:

Marketing e fundraising: cos'è e di cosa si occupa? Come interagisce con gli eventi? (2 ore).

Formatore: Anna Redaelli, ufficio Marketing

La membership del museo: come fidelizzare il visitatore (2 ore) Formatore: Vanessa Vacchini, ufficio Marketing

La realizzazione di eventi sia culturali che sociali prevede l'integrazione di diversi settori e ambiti del museo, che collaborano a vari livelli per la buona riuscita degli stessi.

È importante conoscere quale ruolo svolgono gli uffici del museo all'interno della pianificazione e organizzazione di un evento affinché il lavoro collettivo, in connessione con gli esperti dei vari settori operanti nel museo, sia il più funzionale possibile alla buona riuscita dell'evento.

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Gli obiettivi del progetto:

- offrire alle persone in SCUP conoscenze, esempi ed esperienze che possano aiutare nell'acquisizione di conoscenze e capacità volte allo sviluppo di competenze professionali nel campo dell'organizzazione e gestione di eventi culturali e sociali
- offrire un percorso di crescita personale e professionale permettendo l'assunzione di responsabilità nell'ambito dei compiti coordinati e finalizzati a obiettivi specifici
- mettere le persone in SCUP nella condizione di applicare le competenze acquisite nella quotidianità lavorativa
- offrire la possibilità di sviluppare o migliorare:
 - la capacità di osservazione e analisi critica;
 - la capacità di problem solving e gestione stress;
 - le abilità comunicative, relazionali e organizzative;
 - la capacità di lavorare in team;
- offrire alle persone in SCUP la possibilità di conseguire conoscenze utili per l'ingresso nel mondo del lavoro;
- far crescere e maturare la consapevolezza e la responsabilità di cooperare a realizzare gli obiettivi previsti dal servizio civile;
- favorire lo sviluppo del senso civico e della cittadinanza attiva per essere cittadini consapevoli che vivono la cittadinanza consapevolmente;
- far acquisire consapevolezza utili alla conoscenza del sé, che possono comportare la modifica di atteggiamenti, di comportamenti e di modi di agire.

COME SI SVOLGE IL PROGETTO, ATTIVITÀ

La persona in SCUP per la parte di eventi culturali affiancherà l'OLP Stefania Tarter, il coordinatore dei progetti culturali Massimiliano Tardio e Lorena Celva, referente per gli eventi sociali del museo. In caso di eventi specifici affiancheranno anche i seguenti project manager: Alice Bassetti e Luca Scoz.

La persona in SCUP per la parte di eventi sociali affiancherà l'OLP Lorena Celva e avrà a che fare anche con l'OLP Stefania Tarter per la gestione delle richieste necessarie alla realizzazione degli eventi (es: spazi). Avrà inoltre l'occasione di affiancare anche il coordinatore dei progetti culturali Massimiliano Tardio e i project manager.

Parteciperanno a riunioni ed eventi e collaboreranno con i referenti per il raggiungimento degli obiettivi fissati.

Le attività a cui parteciperanno le persone in SCUP implicano un apprendimento professionalizzante nell'ambito della progettazione e organizzazione di eventi culturali e sociali e contemporaneamente lo sviluppo di solide capacità di lavoro di squadra e di relazione.

Le persone in SCUP si occuperanno di tenere aggiornato il proprio diario/scheda di servizio, parte integrante di un personale "portfolio delle competenze", in cui verrà evidenziata la traccia dei contenuti dei momenti formativi, gli apprendimenti e le capacità acquisite. Supportati dall' OLP e altro personale del museo, raccoglieranno i prodotti delle attività svolte e la documentazione necessaria a dimostrare saperi e capacità appresi in vista dell'eventuale rilascio da parte della Fondazione De Marchi (formalmente incaricata dalla PAT) del "documento di trasparenza", riconoscimento formale delle competenze dimostrate che può essere allegato al CV.

Le attività previste per i/le giovani sono di seguito elencate:

Eventi culturali:

- Ideazione: contributo all'ideazione di eventi culturali; collaborazione alla definizione del tema degli eventi e/o delle campagne di sensibilizzazione da promuovere; supporto alle fasi di ideazione e pianificazione degli eventi culturali; collaborazione nella cura del rapporto con i referenti scientifici dell'evento
- Pianificazione e organizzazione: supporto alle fasi di ideazione e pianificazione degli eventi culturali; supporto alla calendarizzazione di eventi e iniziative; supporto alla realizzazione del budget dell'evento; monitoraggio delle fasi di avanzamento dell'evento; supporto nei contatti con relatori, artisti e fornitori; affiancamento nella fase di contatto e incontro delle altre realtà associative locali; collaborazione nella stesura di un cronoprogramma per la realizzazione delle attività connesse all'evento; supporto alla raccolta delle richieste tecniche; supporto nella definizione delle esigenze per la parte di sicurezza dell'evento; collaborazione nella stesura di documenti di progettazione; collaborazione nella stesura di documenti per il settore comunicazione e servizi; supporto nella raccolta di materiali per l'evento; collaborazione nella cura dei rapporti con gli uffici: comunicazione per la parte di promozione dell'evento, servizi al pubblico per l'invio di informazioni, marketing per la parte di sponsor, tecnico per la parte delle richieste tecniche legate all'evento; collaborazione per gestione e controllo del budget assegnato all'evento; raccolta e predisposizione di informazioni per la redazione delle schede tecniche dell'evento
- Realizzazione: supporto alla gestione dei singoli eventi
- Evaluation: supporto alla stesura di questionari di gradimento del pubblico; supporto all'analisi post evento a seguito di somministrazione di questionari

Eventi sociali

- Pianificazione e organizzazione: supporto nella gestione delle richieste di affitto spazi; affiancamento nella fase di contatto con i richiedenti; supporto nella fase di sopralluogo; collaborazione nella fase di definizione degli spazi per eventi sociali; supporto alla calendarizzazione; supporto nella stesura dei preventivi; collaborazione nella gestione degli aspetti amministrativi; supporto alla raccolta delle richieste tecniche; supporto nella definizione delle esigenze per la parte di sicurezza dell'evento; collaborazione nella cura dei rapporti con gli uffici: servizi al pubblico per l'invio di informazioni, tecnico per la parte

- delle richieste tecniche legate all'evento; raccolta e predisposizione di informazioni per la redazione delle schede tecniche dell'evento
- Realizzazione: supporto alla gestione dei singoli eventi

RICADUTA SUL CONTESTO SOCIALE DELL'ATTIVITÀ SVOLTA DAI GIOVANI

Attraverso l'impegno nello sviluppare molteplici attività, le persone in SCUP svolgono un ruolo importante all'interno dell'ente museale nel sollevare ed affrontare i problemi sociali contemporanei. La loro presenza, a fianco a quella dello staff, contribuisce a rafforzare la creatività, il senso di appartenenza e l'impegno civico, in un'ottica di sviluppo economico e di raggiungimento del benessere della comunità locale.

Le comunità e i musei hanno l'arduo compito di collaborare meglio e più intensamente allo scopo di incrementare l'impatto sociale ed economico del patrimonio culturale e sicuramente una visione differente può essere fornita dalla presenza delle persone in SCUP in un contesto culturale come può essere un museo. Oltre ad essere il futuro della nostra società, possono ispirare la creatività, promuovere la diversità culturale, contribuire a riqualificare le economie locali, attirare i visitatori e generare ricadute in termini sociali. È inoltre sempre più evidente che la loro presenza può favorire la coesione sociale e l'impegno civico.

OLP, RISORSE UMANE, MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

Le persone in SCUP durante il progetto saranno seguite e affiancate da personale esperto.

Stefania Tarter (OLP eventi culturali): ex giovane in servizio civile presso l'ente ha una laurea specialistica in Radiofonia e linguaggi dello spettacolo e del multimediale. Inizia a collaborare con il museo nel 2009 ed entra a far parte da subito del settore che si occupa di eventi culturali. Si occupa nello specifico di gestione di eventi e attività per target specifici e di eventi in collaborazione con enti e istituzioni del territorio. Ha competenze nel settore della progettazione, ideazione, gestione e comunicazione di eventi.

Lorena Celva (OLP eventi sociali): in servizio presso l'ente dal 1987, ha iniziato nel settore amministrativo e da 15 anni si occupa di gestione del servizio di custodia e gruppo antincendio e di eventi sociali. Ha competenze nel settore della gestione e organizzazione di eventi.

In particolare, gli OLP si occuperanno di:

- accogliere le persone in SCUP accompagnandole alla scoperta di ogni luogo del MUSE; presentandole al personale del MUSE spiegandone il ruolo;
- ascoltare i/le giovani ogni qualvolta ne avranno necessità;
- supportare i/le giovani durante tutta l'esperienza presso il Museo;
- realizzare una parte della formazione specifica;
- monitorare il percorso con un'attività più informale che prevede: osservazione, ascolto di tutte le persone coinvolte nel progetto, verifica dell'attività svolta e del processo di maturazione delle competenze professionali, andamento della formazione specifica, incontri formalizzati e stesura dei report come previsto dal sistema di "Monitoraggio tre puntini".

La fase del monitoraggio è molto importante per la riuscita del progetto perché permette di correggere o rimuovere eventuali ostacoli alla crescita personale o professionale dei/delle giovani; riflettere sulle competenze trasversali e professionalizzanti dei/delle giovani e promuoverne un miglioramento; renderli/e consapevoli dei progressi fatti; valorizzare abilità ed eventuali competenze già presenti; far vivere al meglio l'esperienza di servizio civile; ottimizzare i tempi per il

raggiungimento degli obiettivi; adattare il percorso formativo alle vere esigenze del/la giovane; migliorare le modalità di somministrazione della formazione.

Le OLP garantiscono la presenza in sede per almeno 15 ore a settimana.

Le altre figure professionali che affiancheranno le OLP nella formazione specifica:

Massimiliano Tardio: Laureato in Scienze Biologiche (2001) presso l'Università di Bologna. È Dottore di ricerca in Biologia Evoluzionistica (2007) presso l'Università di Pisa. È stato collaboratore di ricerca del Museo Tridentino di Scienze Naturali (2000-2008), coordinatore di attività di divulgazione scientifica e alta formazione (Stazione Limnologica del Lago di Tovel) e mediatore scientifico per la Sezione Audience Development del MUSE (2009-2021). Attualmente è coordinatore del Programma Eventi culturali dell'Ufficio Programmi per il pubblico del MUSE (dal 2021).

Alice Bassetti: ha una laurea in economia e management del turismo, dello sport e degli eventi (2018) al termine della quale inizia a lavorare al Muse nella sezione che organizza gli eventi culturali dell'ente. Per connessioni personali inizia anche a seguire le proposte e lo spazio dedicato al target 0-6, diventandone in seguito referente, ma mantenendo sempre attiva la programmazione e progettazione degli eventi assieme agli altri colleghi. Le sue competenze spaziano quindi dalla progettazione, all'ideazione, alla ricerca di modalità sempre nuove fino alla gestione di eventi.

Luca Scoz: ex giovane in servizio civile presso l'ente ha una laurea specialistica in Scienze Preistoriche (2007). Inizia a collaborare con il museo nel 2009 presso la sede territoriale del Muse delle Palafitte del Lago di Ledro, per poi passare alla sede di Trento nel 2021. Si occupa nello specifico di mostre, eventi culturali e prodotti multimediali per la divulgazione, riguardanti soprattutto i temi dell'archeologia e dell'antropologia. Ha competenze nel settore della progettazione, ideazione e gestione di mostre ed eventi culturali.

Lara Segata: ex volontaria in servizio civile presso l'ente, attualmente assistente storico culturale per i servizi al pubblico. Negli anni di attività presso il Museo ha tenuto i contatti, assieme alla responsabile del monitoraggio, con l'Ufficio Servizio civile provinciale e nazionale e collaborato al fine di garantire una buona accoglienza e un buon inserimento dei/le giovani in servizio civile. È inoltre la referente del personale addetto ai servizi di accoglienza.

Katia Franzoso: laureata di matematica presso l'università di Trento, successivamente ha conseguito una laurea magistrale in Logica, filosofia e storia della scienza presso l'Università di Firenze. Lavora al Muse dal 2014, si occupa di progetti di accessibilità, inclusione e benessere. Coordina il team dei volontari.

Vanessa Vacchini: laureata in Sociologia, indirizzo Comunicazioni e Mass Media, presso l'Università degli Studi di Trento, si specializza poi nell'ambito della comunicazione museale grazie a due borse di studio ed un progetto di ricerca. Lavora al Mart, Museo di arte moderna e contemporanea di Trento e Rovereto, dal 2002 al 2022 nel settore Marketing che dirige dal 2012 al 2022. Negli anni si è occupata di promozione, rapporti col territorio, fundraising, membership ed eventi. Dall'ottobre 2023 è parte dell'ufficio Marketing del Muse, Museo delle Scienze di Trento, dove si occupa nello specifico del nuovo programma di Membership e dei rapporti con musei ed enti culturali e promozionali del territorio.

Anna Redaelli: dopo la laurea presso l'Università Commerciale L. Bocconi di Milano in Economics and Management in Arts, Culture, Media and Entertainment ha collaborato con l'ASK Research Centre della stessa Università nell'ambito della consulenza culturale. È stata tutor didattico per i corsi di Economia aziendale e gestione delle imprese, Metodo, critica e ricerca nelle discipline artistiche I e II, Antropologia Culturale e dello Sviluppo e Fondamenti di Organizzazione presso la Undergraduate School. Ha iniziato a lavorare presso il MUSE nell'aprile del 2013, dopo un

progetto di consulenza relativo alla Corporate Membership. Da allora si occupa di Fundraising e Marketing, unitamente alla gestione operativa e organizzativa degli eventi commerciali richiesti al museo da terze realtà for profit.

Nicola Angeli è stato l'assistente tecnico specializzato della Sezione Limnologia e Algologia del Museo delle Scienze (Muse). Laurea in Scienze Naturali (2000) presso l'Università di Padova (Italia), e dottorato di ricerca in Ecologia (2006) presso l'Università di Parma. Dal 2000 fino al 2021, ha collaborato con Sezione Limnologia e Algologia del Muse. È stato coinvolto nel team di progetto di sviluppo dei contenuti per il nuovo Museo della Scienza (Muse). Attualmente ricopre il ruolo di Responsabile del Servizio Prevenzione e Protezione (RSPP) per il Muse e le sue sedi territoriali.

In base alle esigenze, saranno di supporto al/alla giovane e al progetto anche le seguenti figure:

Riccardo de Pretis: laureato in sociologia, assistente amministrativo contabile del museo, segue la gestione del personale dipendente e collaboratore del Muse. Da alcuni anni segue anche l'aspetto formale del Servizio Civile, aiutando i ragazzi nell'amministrazione delle scadenze contrattuali.

Alberta Giovannini: laureata in economia e commercio, responsabile dell'area Risorse Umane e Servizi. Da anni "controlla" l'andamento dei progetti di servizio civile e provvede al finanziamento delle spese finalizzate alla buona riuscita dei progetti.

PARTNER DEL PROGETTO

Le persone in SCUP avranno occasione di interagire, sia per gli eventi culturali che quelli culturali, con gli enti, associazioni e aziende del territorio che a vario titolo entrano nella programmazione delle attività, tra cui: Università degli Studi di Trento, FEM Fondazione Edmund Mach, FBK Fondazione Bruno Kessler, Comune di Trento, Centro Santa Chiara, Oriente Occidente, Trentino Marketing, Trento Film Festival, Associazione il Funambolo, UniTin associazione universitaria, OWL Open Wet Lab, Speck&Tech associazione Gulliver Studio.

LA FORMAZIONE

Formazione Generale

La formazione generale, gestita dall'ufficio provinciale competente in materia di Servizio Civile, sarà di almeno sei ore al mese. Tale formazione è finalizzata alla trasmissione delle competenze trasversali e di cittadinanza. L'orario di formazione è considerato forfettariamente come orario di servizio.

Formazione Specifica

Durante il percorso del servizio civile, i/le giovani seguiranno un percorso formativo articolato e svolgeranno diverse attività allo scopo di acquisire o sviluppare conoscenze e competenze specifiche.

Oltre a quanto specificato di seguito, nel corso del progetto potranno essere proposte ai/alle giovani ulteriori opportunità formative attraverso corsi, workshop o convegni destinati al personale Muse o individuati esternamente alla struttura, ritenuti utili allo svolgimento delle attività previste o all'arricchimento professionale e personale dei/delle giovani.

L'attività formativa specifica si articola in moduli didattici, qui di seguito elencati, e prosegue durante le attività pratiche attraverso l'affiancamento del personale esperto per un totale di 50 ore.

Parte generale comune ai due ambiti (34 ore):

- Formazione sulla sicurezza: Piano di Emergenza Interno, rischi specifici legati all'attività prevista, organizzazione della sicurezza all'interno del Museo (2 ore). Formatore: Nicola Angeli
- Formazione e informazione sui rischi connessi all'impiego dei volontari in progetti di servizio civile (2 ore). Formatrici: Stefania Tarter e Lorena Celva
- Presentazione delle attività del progetto e delle figure di riferimento per lo sviluppo dello stesso (6 ore). Formatori: Massimiliano Tardio, Stefania Tarter e Lorena Celva
- Presentazione della struttura organizzativa e gestionale del Museo con focus sull'Ufficio Programmi per il Pubblico (4 ore). Formatore: Massimiliano Tardio
- Formazione alla cittadinanza responsabile: formazione sullo statuto del museo e la sua mission di sensibilizzazione al rispetto dell'ambiente, della biodiversità e del paesaggio (2 ore). Formatore: Massimiliano Tardio
- La costruzione di un programma annuale di eventi culturali in un ente come il MUSE (2 ore) Formatore: Massimiliano Tardio
- Il contesto progettuale del Museo: l'importanza del lavoro in rete e l'individuazione degli elementi caratterizzanti per sviluppare nuove collaborazioni (4 ore). Formatori: Massimiliano Tardio, Stefania Tarter e Luca Scoz
- Oltre gli eventi: mostre e prodotti multimediali per la divulgazione scientifica (2 ore). Formatore: Luca Scoz
- Accessibilità e inclusione nei musei, come progettare per tutte e tutti (2 ore). Formatrice: Katia Franzoso
- Comunicazione degli eventi: le differenti forme di promozione di un evento (2 ore). Formatore: settore comunicazione
- Marketing e fundraising: cos'è e di cosa si occupa? Come interagisce con gli eventi? (2 ore). Formatrice: Anna Redaelli
- La membership del museo: come fidelizzare il visitatore (2 ore) Formatrice: Vanessa Vacchini
- I servizi al pubblico: dal supporto alla programmazione degli eventi all'accoglienza del pubblico (2 ore). Formatrice: Lara Segata

parte specifica Eventi culturali (16 ore):

- Elementi di project management con particolare riferimento alle procedure interne del museo e alle normative in materia di organizzazione eventi con accenno a elementi di budgeting (8 ore). Formatori: Massimiliano Tardio e Stefania Tarter
- Officina Dinamica del MUSE: buone pratiche di coinvolgimento del pubblico e co-progettazione (4 ore). Formatrice: Alice Bassetti
- Nuove proposte per target speciali: come sviluppare proposte efficaci focalizzate sui target di riferimento (4 ore). Formatrice: Alice Bassetti

parte specifica Eventi sociali (16 ore):

- Eventi sociali: dal primo contatto alla realizzazione dell'evento (8 ore) Formatrice: Lorena Celva
- Location per un evento perfetto: i luoghi del museo e le configurazioni possibili (4 ore) Formatrice: Lorena Celva
- Organizzare l'evento: le procedure interne e il coinvolgimento degli uffici del museo (4 ore) Formatrice: Lorena Celva

Le competenze fornite alle persone in SCUP saranno trasmesse in minima parte tramite lezioni frontali, ma principalmente saranno apprese svolgendo le attività in affiancamento ai formatori. Le ore indicate potrebbero aumentare a seconda delle necessità manifestate dai/dalle giovane in SCUP.

COSA SI IMPARA

Al termine del loro servizio civile, i/le giovani avranno acquisito una più approfondita consapevolezza in termini di progettazione e organizzazione di eventi, comunicazione scientifica e per progetto. Avranno inoltre saggiato l'integrazione in una struttura complessa e all'interno di un gruppo di lavoro strutturato; avranno seguito gli sviluppi delle valutazioni sui progetti e le attività proposte ed offerte al pubblico.

Più nello specifico, le competenze acquisibili sono alcune soft skills, quali: problem solving, capacità di lavorare in gruppo, capacità di lavorare per obiettivi, team building.

Sono anche acquisibili competenze più tecniche quali, ad esempio: gestione dei progetti e delle attività (dalla fase di ideazione alla fase di erogazione e valutazione); analisi di nuove proposte per proporre miglioramenti ed eventuali modifiche in base al feedback.

Cittadinanza responsabile

Nel corso del progetto le persone in SCUP conosceranno e promuoveranno tutte le attività volte a garantire l'inclusione sociale e le pari opportunità tra gli utenti coinvolti nei percorsi di conoscenza/sensibilizzazione offerti dal MUSE, tutte le attività finalizzate alla diffusione della sensibilità ambientale orientata alla sostenibilità ambientale e sociale. Ciò permetterà loro di sviluppare conoscenze e abilità di cittadinanza responsabile.

L'Agenda 2030 è un programma d'azione per lo sviluppo sostenibile sottoscritto nel 2015 da 193 Paesi membri dell'ONU in cui sono stati individuati 17 Obiettivi di Sviluppo sostenibile – SDG Sustainable Development Goal da raggiungere entro l'anno 2030. Sono obiettivi comuni che riguardano tutti i Paesi e tutte le persone per migliorare insieme le condizioni di vita della popolazione mondiale senza compromettere i sistemi naturali del Pianeta.

I 17 obiettivi dell'Agenda 2030 promuovono un cambiamento culturale e i Musei possono essere le leve trasformative della nostra società. Il MUSE ha accolto la sfida e sviluppa azioni specifiche per sostenere la cultura della sostenibilità.

Fra le altre cose il MUSE: ha un piano per la sostenibilità in cui si possono esplorare i driver della transizione ecologica e della sostenibilità con un approccio sistemico per agire ora e partecipare insieme al cambiamento; collabora con ASviS (Alleanza Italiana per lo Sviluppo Sostenibile) e partecipa ai gruppi di lavoro, alle attività di divulgazione come il Festival dello Sviluppo Sostenibile e alle azioni di policy; ha un programma di Accessibilità che si occupa di accessibilità dell'edificio, dei contenuti, degli eventi e della comunicazione; ha realizzato e adottato il Piano per l'uguaglianza di genere – Gender Equality Plan (GEP) per garantire pari opportunità nell'ottica di genere, prevenire le discriminazioni al suo interno, valorizzare le persone e i loro talenti.

COMPETENZA ATTESTABILE

L'insieme delle attività previste consentiranno alle persone in servizio civile di acquisire una competenza specifica.

Eventi culturali

Profilo professionale: Tecnico esperto in organizzazione di eventi

Settore: Area comune

Repertorio: Campania

https://atlantelavoro.inapp.org/dettaglio_profilo.php?id_profilo=10936

Competenza: Organizzazione e gestione di un evento

Conoscenze: procedure di prenotazione dei servizi turistici; servizi a supporto di eventi; strumenti e metodi di coordinamento organizzativo; normative in materia di organizzazione di eventi; caratteristiche e tipologie di eventi (convegni, congressi, fiere, esposizioni, ecc.); principi di project management; tecniche di organizzazione, gestione e promozione di eventi; tecniche di rilevazione della customer satisfaction; tecniche di comunicazione efficace; tecniche di negoziazione; elementi di budgeting

Abilità/capacità: utilizzare strumenti e metodi per il coordinamento dei servizi offerti; applicare tecniche di analisi dati di customer satisfaction; adottare tecniche e stili di negoziazione per la definizione dei termini di fornitura (prezzo, modalità e tempi di consegna, ecc.); utilizzare strumenti e metodi per il coordinamento dei lavori di allestimento; predisporre strumenti e procedure per la realizzazione delle attività post evento; fornire assistenza e supporto agli espositori durante la manifestazione fieristica; individuare i soggetti interessati a fruire dell'evento fieristico/espositivo; controllare l'esecuzione degli ordini; applicare tecniche di comunicazione efficace nella relazione con i fornitori; applicare le procedure di prenotazione dei servizi turistici (trasporto, soggiorno, ecc.)

Eventi sociali

Profilo professionale: Assistenza in attività congressuali

Settore: Area comune

Repertorio: Friuli-Venezia Giulia

https://atlantelavoro.inapp.org/dettaglio_profilo.php?id_profilo=10108

Competenza: Assistenza in attività congressuali

Conoscenze: tecniche di comunicazione; adempimenti obbligatori e normativa sicurezza nell'organizzazione degli eventi; tecniche di raccolta ed elaborazione dati; tecniche di presentazione delle informazioni, anche in lingua straniera; parametri per valutazione di ergonomia ed usabilità; tecniche di gestione dei conflitti; tecniche di gestione del cliente, anche in lingua straniera

Abilità/capacità: gestire materiali e attrezzature per l'allestimento di locali e spazi espositivi nel rispetto delle normative sicurezza; esporre e distribuire materiali informativi; gestire liste ed elenchi; relazionarsi con i partecipanti, anche in lingua straniera, fornendo informazioni esaustive; gestire reclami e obiezioni; rapportarsi correttamente con colleghi e personale tecnico; gestire in sicurezza i partecipanti ad eventi e congressi

Le competenze acquisite potranno essere applicate in altri contesti lavorativi, all'interno di aziende, organizzazioni che svolgono attività di organizzazione eventi.

A CHI È RIVOLTO IL PROGETTO E MODALITÀ DI SELEZIONE

Il progetto è rivolto a chi si occupa o desidera occuparsi in futuro di eventi culturali e sociali in particolar modo legati al mondo scientifico. È rivolto anche a chi ha interesse nello sviluppo e ideazione di format innovativi di eventi dedicati sia al pubblico esistente che a quello potenziale. I destinatari del presente progetto sono quindi ragazzi e ragazze con spiccata propensione allo studio delle interazioni umane, con interesse verso le nuove frontiere della tecnologia e verso la relazione culturale tra l'ente museale e il suo pubblico.

La selezione della persona avverrà tramite colloquio individuale con le OLP Stefania Tarter e

Lorena Celva e Massimiliano Tardio. Nel colloquio si valuterà il curriculum e la inclinazione attitudinale della persona sulla base dei seguenti elementi:

- **grado di conoscenza del progetto.** Indicatore: livello di chiarezza e completezza nella descrizione della proposta progettuale da parte del candidato;
- **condivisione degli obiettivi del progetto.** Indicatore: livello di consapevolezza dell'utilità e delle ricadute delle attività svolte;
- **grado di preparazione pregressa e/o disponibilità all'apprendimento.** Indicatore: curriculum studiorum, interesse o passione per l'organizzazione di eventi, per la scienza e la cultura;
- **disponibilità all'apprendimento.** Indicatore: livello di interesse mostrato per la formazione prevista; eventuali ambizioni lavorative coerenti con il progetto;
- **motivazione e impegno a portare a termine il progetto.** Indicatore: esperienze analoghe già svolte, volontà di intraprendere lavori futuri nell'ambito degli eventi culturali;
- **idoneità allo svolgimento delle mansioni.** Indicatore: capacità organizzative manifestate in fase di colloquio, pregressa esperienza formativa o lavorativa a contatto con il pubblico; disponibilità lavorativa anche il sabato e la domenica e alla sera in caso di eventi;
- **un forte senso di responsabilità.** Indicatore: livello di consapevolezza del proprio ruolo di giovane in servizio civile; come ha vissuto precedenti ruoli di responsabilità;
- **una perfetta conoscenza della lingua italiana.** Indicatore: livello della capacità di comprensione del progetto e del parlato durante il colloquio; esperienze pregresse;
- **buone competenze informatiche.** Indicatore: eventuale attestato, pregresse esperienze emerse nel curriculum vitae.

Per il raggiungimento della postazione e lo svolgimento delle attività previste non esistono barriere architettoniche o impedimenti tali da escludere eventuale utilizzo di supporti per la mobilità (es. sedia a rotelle, carrozzina ecc. dei candidati).

Il progetto è concepito per NON richiedere una preferenza di genere dei giovani coinvolti. Il punteggio finale sarà espresso in centesimi e, a conclusione della selezione, sarà redatto un verbale.

PROMOZIONE DEL SERVIZIO CIVILE

Il MUSE nel corso del progetto provvederà a promuovere il Servizio Civile Universale Provinciale attraverso il proprio sito web e i canali social. Le persone in SCUP nel corso del progetto potranno svolgere attività di promozione secondo le richieste della struttura competente.

RISORSE IMPIEGATE

Le persone in SCUP avranno a disposizione una postazione all'interno dell'ufficio, dotata di pc con connessione internet.

RISORSE FINANZIARE AGGIUNTIVE

Non è prevista alcuna spesa a carico delle persone in SCUP.

Spese vitto: 1.680 euro

Rimborsi eventuali altre spese: 500 euro

Totale risorse finanziarie aggiuntive: 2.180,00 euro