



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



ISTITUTO COMPRENSIVO 1
Via Generale Carlo Spatocco, 46 - 66100 CHIETI - tel. 0871/41249 - fax 0871/402626
codice fiscale: 93048770692 - codice meccanografico: CHIC838006
sito web: www.comprendivounochieti.gov.it - fb: comprendivounochieti
e-mail: chic838006@istruzione.it - PEC: chic838006@pec.istruzione.it



FONDI STRUTTURALI EUROPEI
PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE
"PER LA SCUOLA, COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO"
Avviso Prot. n° 4427 del 02/05/2017 Programmazione 2014-2020

Azione	Sotto Azione	Codice identificativo progetto	Titolo del progetto	CUP
10.2.5	10.2.5A	10.2.5A-FSEPON-AB-2018-31	Prendersi cura ... percorsi di educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico	E77I18001380006

Prot. n. 2140/04-05

Chieti, 18/03/2019

AVVISO PER LA SELEZIONE DI ESPERTI ESTERNI

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- VISTO** il D. Lgs. 165/2001 recante "Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze delle Amministrazioni Pubbliche" e ss.mm.ii;
- VISTA** la legge n. 244/2007;
- VISTO** il D.P.R. 275/1999 recante norme in materia di autonomia delle Istituzioni Scolastiche;
- VISTO** il D.I. n. 129 del 28/08/2018 recante "Istruzioni generali sulla gestione amministrativo - contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'art. 1, co. 143, della legge 13/07/2015, n. 107";
- VISTA** la circolare n. 2/2009 del Ministero del Lavoro che regola i compensi, gli aspetti fiscali e contributivi per gli incarichi e impieghi nella P.A.;
- VISTA** la Circolare del MIUR prot. n. 1588/2016 "Linee Guida dell'Autorità di Gestione per l'affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture sotto la soglia comunitaria";
- VISTI** i Regolamenti (UE) n. 1303/2013 recanti disposizioni comuni sui Fondi strutturali e di investimento europei, il Regolamento (UE) n. 1301/2013 relativo al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) e il Regolamento (UE) n. 1304/2013 relativo al FSE;
- VISTO** - Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Asse I - Istruzione - Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo specifico - 10.2 - Miglioramento delle competenze chiave degli allievi. Azione 10.2.5 Azioni volte allo sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d'impresa. Avviso Prot. n. 4427 del 02/05/2017. "Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico".
- VISTO** il Progetto deliberato dagli OO.CC. di questa Istituzione Scolastica;
- VISTO** il verbale del Consiglio d'Istituto, seduta del 24/10/2017 con la quale è stata deliberata l'approvazione dei criteri, griglie e Regolamento per la selezione di esperti e tutor interni;
- VISTO** il verbale del Collegio dei Docenti, seduta del 30/10/2017, nel quale vengono proposti, criteri, griglie e Regolamento per la selezione di esperti, tutor, figure aggiuntive interni e referente per la valutazione;
- VISTO** il proprio decreto prot. n. 1796/06 del 05/03/2019 di assunzione in bilancio delle somme assegnate per la realizzazione del Progetto;
- CONSIDERATO** che la commissione, nominata con Decreto Direttoriale prot. n. 579 del 29/11/2017 ha provveduto alla valutazione delle proposte i cui risultati sono stati trasmessi agli UU.SS.RR. di competenza con nota prot. n. 7665 del 22/03/2018;
- CONSIDERATO** che le graduatorie definitive sono state pubblicate sul sito dei Fondi strutturali con nota prot. n. 8202 del 29/03/2018;
- CONSIDERATO** che il MIUR - Dipartimento per la Programmazione e la gestione delle risorse umane, finanziarie e strumentali - Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e l'innovazione digitale - Ufficio IV, con nota prot.

n. AOODGEFID/9277 del 10/04/2018 ha comunicato che il progetto presentato da questa Istituzione Scolastica è formalmente autorizzato;

RILEVATA la necessità di utilizzare personale esterno relativamente ai Moduli "Amarte (... amare l'arte ...)", "Adotta un monumento", "Cartoon's Theater" e "UrbanMuseoGame" per i quali non è pervenuta alcuna candidatura da parte di docenti interni a seguito di Avviso per la selezione di esperti interni come da nota prot. n. 1841/04-05 del 07/03/2019;

tutto ciò visto e rilevato, che costituisce parte integrante del presente avviso

EMANA

il presente Avviso pubblico di selezione per il reclutamento, tra il personale esterno, di figure professionali esperte in merito alle specificità e alle caratteristiche dei percorsi formativi programmati nel progetto.

ART. 1 - FINALITÀ DELLA SELEZIONE

Il presente avviso è rivolto alla predisposizione di una graduatoria di esperti formatori per la realizzazione dei seguenti moduli:

CODICE PROGETTO NAZIONALE: 10.2.5A-FSEPON-AB-2018-31 PERCORSI FORMATIVI destinati agli alunni dell'Istituto Comprensivo 1 di Chieti				
Modulo	Titolo	Durata	Tipologia MODULO	Professionalità richieste
2	Amarte (... amare l'arte ...) <i>All. Estratto candidatura</i>	30 ore	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	-titolo di studio attinente il settore di riferimento (laurea) -esperienza specifica in laboratori di archeologia - partecipazione ad attività di valorizzazione del patrimonio storico e artistico, con Enti o Istituzione Scolastiche -aver partecipato allo sviluppo di creatività digitale e di valorizzazione del patrimonio attraverso lo sviluppo di competenze digitali

3	<p>Adotta un monument</p> <p><i>All. Estratto candidatura</i></p>	30 ore	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	<ul style="list-style-type: none"> -titolo di studio attinente il settore di riferimento (laurea) -esperienza specifica in laboratori di archeologia - partecipazione ad attività di valorizzazione del patrimonio storico e artistico, con Enti o Istituzione Scolastiche -aver partecipato allo sviluppo di creatività digitale e di valorizzazione del patrimonio attraverso lo sviluppo di competenze digitali
4	<p>Cartoon's Theater</p> <p><i>All. Estratto candidatura</i></p>	30 ore	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	<ul style="list-style-type: none"> -titolo di studio attinente il settore di riferimento (laurea) -esperienza specifica in laboratori di archeologia - partecipazione ad attività di valorizzazione del patrimonio storico e artistico, con Enti o Istituzione Scolastiche -aver partecipato allo sviluppo di creatività digitale e di valorizzazione del patrimonio attraverso lo sviluppo di competenze digitali

5	UrbanMuseoGame <i>All. Estratto candidatura</i>	30 ore	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	-titolo di studio attinente il settore di riferimento (laurea) -esperienza specifica in laboratori di archeologia - partecipazione ad attività di valorizzazione del patrimonio storico e artistico, con Enti o Istituzione Scolastiche -aver partecipato allo sviluppo di creatività digitale e di valorizzazione del patrimonio attraverso lo sviluppo di competenze digitali
---	--	--------	---	--

ART. 2 - REQUISITI GENERALI DI AMMISSIONE

Per l'ammissione alla selezione i candidati devono dichiarare di:

- ◆ di essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione Europea;
- ◆ di godere dei diritti civili e politici;
- ◆ di non aver riportato condanne penali e di non avere procedimenti penali pendenti a proprio carico o di non averne conoscenza;
- ◆ di non essere stato destituito da pubblici impieghi;
- ◆ di non avere in corso procedimenti di natura fiscale;
- ◆ di svolgere l'incarico senza riserva e secondo il calendario approntato dal Dirigente Scolastico;
- ◆ di avere preso visione dei criteri di selezione;
- ◆ di essere in possesso di certificata competenza e/o esperienza professionale maturata nel settore richiesto e/o requisiti coerenti con il profilo prescelto, come indicate nel *curriculum vitae* allegato;
- ◆ di essere in possesso di competenze informatiche con completa autonomia nell'uso della piattaforma Ministeriale PON 2014/2020.

Ai sensi del DPR 445/2000 le dichiarazioni rese e sottoscritte nel curriculum vitae o in altra documentazione hanno valore di autocertificazione. Potranno essere effettuati idonei controlli, anche a campione, sulla veridicità delle dichiarazioni rese dai candidati. Si rammenta che la falsità in atti e la dichiarazione mendace, ai sensi dell'art. 76 del DPR n. 445/2000 e successive modifiche e integrazioni, implica responsabilità civile e sanzioni penali, oltre a costituire causa di esclusione dalla partecipazione alla selezione ai sensi dell'art. 75 del predetto DPR n. 445/2000. Qualora la falsità del contenuto delle dichiarazioni rese fosse accertata dopo la stipula del contratto, questo potrà essere risolto di diritto, ai sensi dell'art. 1456 c.c. I suddetti requisiti devono essere posseduti alla data di scadenza del termine utile per la presentazione della domanda di partecipazione. L'accertamento della mancanza dei suddetti requisiti comporta in qualunque momento l'esclusione dalla procedura di selezione stessa o dalla procedura di affidamento dell'incarico o la decadenza dalla graduatoria.

ART. 3 - COMPENSO

L'incarico sarà conferito esclusivamente per la durata del corso e per il numero delle ore stabilite e non darà luogo a trattamento previdenziale e assistenziale, né a trattamento di fine rapporto. A fronte dell'attività svolta il compenso orario onnicomprensivo di qualsiasi onere fiscale, spese, IRAP e accessori, sarà di € 70,00. Il compenso complessivo sarà corrisposto solo dopo l'effettiva erogazione dei fondi comunitari. Non saranno prese in considerazione eventuali richieste di interessi legali e/o oneri di alcun tipo per ritardi nei pagamenti indipendenti dalla volontà di questa Istituzione Scolastica.

ART. 4 - MODALITÀ DI VALUTAZIONE DELLE CANDIDATURE

Il G.O.P. attribuirà un punteggio globale determinato sommando il punteggio attribuito ai titoli culturali, professionali e di servizio dichiarati dai candidati. Il G.O.P. valuterà i titoli pertinenti al profilo richiesto tenendo conto di quanto dichiarato nel curriculum vitae in formato europeo, nel modello di candidatura e di un eventuale colloquio informativo-motivazionale con il Dirigente Scolastico.

Per ciascuno dei sottoelencati titoli culturali, professionali e di servizio sono attribuiti i seguenti punteggi:

1) Laurea afferente la tipologia d'intervento	fino a 100	<i>p.ti 3</i>
	da 101 a 110 e lode	<i>p.ti 5</i>
2) Altri titoli culturali afferenti la tipologia d'intervento	<i>1 p.to per ogni titolo fino a un max di p.ti 5</i>	
3) Pubblicazioni/Concorsi attinenti l'incarico	<i>1 p.to per ogni pubblicazione/concorso fino a un max di p.ti 5</i>	
4) Certificazioni ottenute nello specifico settore per cui si concorre (informatiche, linguistiche,...)	<i>1 p.to per ogni titolo fino a un max di p.ti 5</i>	
5) Esperienze lavorative su piattaforme informatiche	<i>1 p.to per ogni esperienza max p.ti 5</i>	
6) Esperienze professionali nel settore di pertinenza	<i>1 p.to per ogni esperienza fino a un max di p.ti 5</i>	
7) proposta formativa/progettuale	<i>fino a un max di p.ti 10</i>	

Saranno escluse dalla valutazione le istanze:

- dei candidati che non siano in possesso dei requisiti minimi di accesso;
- pervenute oltre i termini previsti;
- pervenute con modalità diverse da quelle previste dal presente bando;
- non redatte sul modello di domanda allegato;
- sprovviste della firma del candidato;
- sprovviste del curriculum vitae in formato europeo;
- sprovviste di copia di un documento di riconoscimento in corso di validità.

A parità di punteggio verrà privilegiata la minore età anagrafica.

Gli esiti della selezione saranno comunicati agli esperti individuati e la relativa graduatoria sarà pubblicata all'albo della Scuola, con possibilità di eventuale reclamo entro 5 giorni dalla data di pubblicazione. In ogni caso gli incarichi saranno attribuiti anche in presenza di un solo curriculum purché lo stesso risulti corrispondente alle esigenze progettuali. L'esperto dovrà:

- assicurare la disponibilità per l'intera durata del progetto, secondo il calendario stabilito dal Dirigente Scolastico, in orario pomeridiano/extrascolastico;
- programmare il lavoro e le attività inerenti il modulo che gli sarà affidato, predisponendo, anche in formato digitale, il materiale didattico necessario;
- gestire, per quanto di propria competenza la piattaforma on-line;
- partecipare alle riunioni periodiche di carattere organizzativo pianificate dal Dirigente Scolastico;
- consegnare a conclusione dell'incarico il programma svolto, le verifiche effettuate e una relazione finale sull'attività.

ART. 5 - DOMANDA DI AMMISSIONE.

La domanda di partecipazione dovrà essere redatta secondo il modello di candidatura (All. 1).

Alla domanda, debitamente sottoscritta, dovranno essere acclusi, pena esclusione:

- proposta formativa/progettuale;
- curriculum vitae in formato europeo;
- copia di un documento di identità valido.

L'istanza dovrà essere inviata via mail all'indirizzo chic838006@istruzione.it entro e non oltre il 02/04/2019.

ART. 6 - RESPONSABILE DEL PROCEDIMENTO

Ai sensi di quanto disposto dall'art. 5 della legge 7 agosto 1990 n. 241, il Responsabile Unico del Procedimento di cui al presente avviso è il Dirigente Scolastico, Prof.ssa Serafina D'Angelo.

ART. 7 - TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

Ai sensi e per gli effetti dell'art. 13 del D. Lgs. 196/2003 i dati personali forniti dai candidati saranno oggetto di trattamento finalizzato ad adempimenti connessi all'espletamento della procedura selettiva. Tali dati potranno essere comunicati, per le medesime esclusive finalità, a soggetti cui sia riconosciuta, da disposizione di legge, la facoltà di accedervi.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof.ssa Serafina D'ANGELO

*Documento prodotto e conservato in originale
informatico e firmato digitalmente ai sensi dell'art. 20 del CAD*

FONDI STRUTTURALI EUROPEI
PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE
"PER LA SCUOLA, COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO"
Avviso Prot. n° AOODGEFID/prot. n. 4427 del 02/05/2017 Programmazione 2014-2020

AL DIRIGENTE SCOLASTICO
ISTITUTO COMPRENSIVO 1 CHIETI

Il/La sottoscritto/a _____ nato/a a _____

prov. (___) il ___/___/_____ Codice Fiscale _____

residente a _____ in Via/Piazza _____ n. _____

recapito telefonico _____ indirizzo mail _____

CHIEDE

alla S.V. di essere ammesso/a alla procedura di selezione in qualità di ESPERTO per il progetto PON

FSE- "Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico".

Modulo: _____

A tal fine dichiara:

- ◆ di essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione Europea;
- ◆ di godere dei diritti civili e politici;
- ◆ di non aver riportato condanne penali e di non avere procedimenti penali pendenti a proprio carico o di non averne conoscenza;
- ◆ di non essere stato destituito da pubblici impieghi;
- ◆ di non avere in corso procedimenti di natura fiscale;
- ◆ di svolgere l'incarico senza riserva e secondo il calendario approntato dal Dirigente Scolastico;
- ◆ di avere preso visione dei criteri di selezione;
- ◆ di essere in possesso di certificata competenza e/o esperienza professionale maturata nel settore richiesto e/o requisiti coerenti con il profilo prescelto, come indicate nel *curriculum vitae* allegato;
- ◆ di essere in possesso di competenze informatiche con completa autonomia nell'uso della piattaforma Ministeriale PON 2014/2020;

ALLEGA

- proposta formativa/progettuale;
- curriculum vitae in formato europeo;
- copia di un documento di identità valido.

Il/La sottoscritto/a si impegna a presentare una proposta progettuale del percorso formativo e/o delle attività da effettuare, a concordare con il GOP, in caso di nomina e prima dell'inizio del corso, la programmazione del modulo, incluse le prove di verifica in ingresso, in itinere e per la certificazione delle competenze acquisite, la metodologia didattica, gli strumenti ed i materiali relativi al corso.

"Consapevole delle sanzioni penali, nel caso di dichiarazioni non veritiere, di formazione o uso di atti falsi, richiamante dall'art 76 del DPR 445/2000, dichiaro che quanto sopra corrisponde a verità. Ai sensi del D.Lgs 196/2003 dichiaro, altresì di essere informato che i dati raccolti saranno trattati anche con strumenti informatici, esclusivamente nell'ambito del procedimento per il quale la presente dichiarazione viene resa e che al riguardo competono al sottoscritto tutti i diritti previsti dall'art 7 della legge medesima."

Luogo e Data _____, ___/___/_____

Firma _____



Titolo modulo	AMARTE (...amare l'arte...)
Descrizione modulo	<p>ABSTRACT</p> <p>AMARTE è un progetto didattico-laboratoriale che intende formare i giovanissimi cittadini in ambito artistico perseguendo due obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - educare gli allievi alla cultura dell'arte contemporanea; - far divenire essi stessi divulgatori e fautori di tale disciplina. <p>Gli alunni saranno chiamati ad intraprendere esperienze da piccoli ciceroni della materia e laboratori di produzione di semplici opere.</p> <p>Le attività vedono il coinvolgimento di artisti locali e di enti / musei operanti sul territorio, come il Museo MuMi di Francavilla al Mare e la Pinacoteca Barbella di Chieti e il Museo Archeologico Nazionale d'Abruzzo "Villa Frigerj". L'esperienza comprenderà oltre ad una serie di laboratori in aula anche una visita guidata ai luoghi di interesse e auspica di concludersi con la creazione di una mostra di arte contemporanea in esterna, composta sia dall'esposizione di opere di artisti affermati locali ma anche dall'esposizione di opere degli stessi alunni.</p> <p>In una sorta di "randevux" intergenerazionale si misureranno artisti grandi e piccini sullo sfondo del Museo di "Villa Frigerj" e del parco della Villa Comunale di Chieti.</p> <p>CONTENUTI</p> <p>La proposta progettuale riguarderà:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attività didattiche relative al patrimonio artistico e culturale contemporaneo; - Accesso, esplorazione, conoscenza e valorizzazione, anche digitale attraverso sperimentazioni tecnologiche, del patrimonio artistico; - la produzione artistica e culturale; - la costruzione di percorsi innovativi per stimolare la creatività giovanile partecipando o progettando opere di arte contemporanea ed installazioni artistiche di vario genere che ridisegnino anche se solo per un giorno il paesaggio circostante. <p>COMPETENZE ATTESE</p> <p>Grazie al tutoraggio e alla formazione specifica svolta con gli addetti alla disciplina, gli alunni svilupperanno le competenze di:</p> <ul style="list-style-type: none"> -capacità di osservazione e lettura su più livelli; -capacità di sintesi e pensiero critico di base; -abilità di narrazione per divulgare le opere prese in esame; -abilità di espressione e creazione di propri manufatti. <p>RISULTATI ATTESI</p> <p>L'obiettivo del progetto è formare giovani Ciceroni 3.0, ragazzi consapevoli del patrimonio artistico-culturale del proprio territorio, che vogliano averne cura e valorizzarlo per le generazioni ancora future.</p> <p>La sensibilizzazione alle discipline artistiche in chiave contemporanea punta alla riscoperta del ruolo che ciascun individuo ha nella collettività come soggetto pensante e attivo nella creazione di scenari futuri.</p>

	<p>INNOVAZIONE</p> <p>Il valore innovativo del progetto sta nello stabilire una condivisione operativa, di tipo workshop, in cui il lavoro si svolge individualmente ma è riportato nella dimensione del gruppo.</p> <p>Si dà importanza al concetto di partecipazione al risultato, seguendo i principi ispiratori delle arti contemporanee, in cui lo spettatore è parte attiva dell'opera prodotta. Il gruppo di lavoro diviene il pubblico che interagisce con l'autore. I ragazzi che prendono coscienza di questo meccanismo sono di per sé futuri innovatori sociali.</p> <p>FASI DI ATTUAZIONE</p> <p>La prima fase prevede un laboratorio di parte teorico-formativa in classe con visita guidata alle strutture museali che aderiscono al progetto.</p> <p>La seconda fase consiste nella stesura di bozzetti e creazione di semplici opere in materiali nuovi e di riuso, con il supporto di artisti coinvolti nel progetto.</p> <p>A conclusione il progetto prevede l'istituzione di un OPEN DAY, giorno di restituzione finale di tutti i manufatti realizzati dagli alunni in una giornata divulgativa aperta alla cittadinanza e di una mostra dedicata alle opere dei ragazzi in una delle sedi culturali coinvolte.</p> <p>METODOLOGIE</p> <p>L'esperto interagisce con il gruppo classe in maniera non invasiva ma, lasciando libero sfogo alle interpretazioni e iniziative di ogni singolo individuo in chiave artistica e comunicativa, rispettando e valorizzando il metodo "senza zaino" promosso dalla scuola.</p> <p>Questo progetto si avvarrà in gran parte dell'utilizzo di tutti gli strumenti tecnologici e digitali di cui la scuola è in possesso.</p> <p>MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>Le verifiche potranno avvenire attraverso un questionario di apprendimento durante il primo modulo ed attraverso la supervisione ai manufatti prodotti alla fine del secondo modulo.</p> <p>DOCUMENTAZIONE E DISSEMINAZIONE DEI PROCESSI E DEI RISULTATI</p> <p>La massima espressione del progetto si concluderà con degli eventi (che riassumeranno tutto il pensiero realizzato in toto dagli alunni) patrocinati dagli enti locali (musei, associazioni, provincia e comune) e dalla scuola.</p>
Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	31/08/2018
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	CHAA83808A CHEE838018 CHEE838029 CHEE83803A
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: AMARTE (...amare l'arte...)

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)

Titolo: ADOTTA UN MONUMENTO

Dettagli modulo

Titolo modulo	ADOTTA UN MONUMENTO
Descrizione modulo	<p>ABSTRACT</p> <p>"ADOTTA UN MONUMENTO" è un progetto didattico che mira a valorizzare e pubblicizzare il patrimonio storico-artistico e architettonico della città di Chieti romana e medioevale, la vecchia Teate, attraverso il viaggio di un personaggio immaginario, un certo Tito Valerio che con i suoi racconti spiega e istruisce gli alunni di vario ordine e grado sull'arte e le tecniche architettoniche dell'antica città al fine di sensibilizzare i ragazzi ad una consapevole conservazione e valorizzazione dei manufatti storici di gran pregio che da sempre caratterizzano il paesaggio urbano in cui vivono ma che purtroppo sono soggetti ad indifferenza e sempre più abbandonati ad un continuo degrado. In una sorta di rigenerazione urbana della città tra passato e presente, gli alunni coadiuvati dal F.A.I. Chieti, dalla Soprintendenza dei beni archeologici della provincia di Chieti e dal museo Archeologico nazionale "La Civitella" adotteranno i principali monumenti cittadini impegnandosi non solo a studiarli ma anche a "curarli" attraverso laboratori di archeologia ed e valorizzarli con progetti di divulgazione scientifica interattiva e digitale.</p> <p>CONTENUTI</p> <p>La proposta progettuale riguarderà:</p> <ul style="list-style-type: none"> -attività didattiche relative al patrimonio artistico, culturale e paesaggistico; - accesso, esplorazione, conoscenza e valorizzazione, anche digitale attraverso sperimentazioni tecnologiche, del patrimonio; - l'adozione di monumenti o altro al fine di garantirne l'accessibilità e il coinvolgimento della compagine scolastica nella valorizzazione dei beni culturali, artistici e paesaggistici; - la produzione artistica e culturale; - la costruzione di percorsi innovativi per stimolare la creatività giovanile partecipando o progettando interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali.



COMPETENZE ATTESE

Attraverso le attività proposte le competenze, dunque, che si mira a sviluppare sono:

- Comunicare efficacemente
- Collaborare attivamente
- Agire in modo autonomo e responsabile
- Risolvere problemi
- Individuare collegamenti e relazioni
- Acquisire ed interpretare l'informazione

RISULTATI ATTESI

L'obiettivo del progetto è quindi quello di formare dei giovani 'Ciceroni 3.0': bambini e ragazzi consapevoli dell'importanza e pregio del patrimonio artistico-architettonico della loro città, che lo studiano, lo proteggono e lo valorizzano preservandolo per le generazioni future.

INNOVAZIONE Gli studenti e le studentesse che parteciperanno al progetto potranno, nel loro intento di divulgare e pubblicizzare i monumenti, utilizzare come strumenti di comunicazione espressiva non solo elaborati cartacei come cartelloni e bunnere, ma anche strumenti digitali come immagini, videos e powerpoint realizzando una sorta di archivio storico all'interno del portale del comprensivo in modo da essere condiviso ed accessibile a tutti.

FASI DI ATTUAZIONE

La prima fase prevede dei laboratori in sede e nelle strutture museali che aderiscono al progetto, atti a divulgare nozioni scientifico- storiche sui manufatti in modo da sviluppare, attraverso la conoscenza, un'idea

Critica del monumento.

La seconda fase prevede visite guidate, con esperti, sui luoghi storico- artistici da "adottare" in modo da verificare sul posto le nozioni imparate attraverso i laboratori e realizzare tutta la documentazione grafica e digitale necessaria per la divulgazione e la pubblicizzazione del monumento.

A conclusione il progetto prevede l'istituzione di un OPEN DAY : un giorno di restituzione finale di tutti gli elaborati realizzati dagli alunni in una giornata in cui i monumenti, da loro adottati, vengono aperti alla cittadinanza, in modo da sperimentare in maniera creativa ed originale varie forme di espressione e divulgazione scientifica.

METODOLOGIE

La proposta progettuale verrà svolta attraverso attività:

- di ricerca attiva del materiale storico/artistico da acquisire;
- laboratoriali, nella riproduzione personale e creativa di ciò che si è visto/appreso;
- di interpretazione personale e creativa dei racconti storico-scientifici ascoltati;

MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE

Le verifiche potranno avvenire attraverso una fase di monitoraggio e valutazione in itinere del progetto, nonché tramite la giornata di restituzione finale in cui verranno valutati gli elaborati prodotti dagli alunni

Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	31/08/2018
Tipo Modulo	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
Sedi dove è previsto il modulo	CHEE838018 CHEE838029 CHMM838017



Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ADOTTA UN MONUMENTO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
Titolo: CARTOON'S THEATER

Dettagli modulo

Titolo modulo	CARTOON'S THEATER
Descrizione modulo	<p>ABSTRACT</p> <p>"CARTOON'S THEATER" -Atelier teatro- è un progetto scenografico-teatrale che mira a promuovere il successo scolastico, pari opportunità, le relazioni tra studenti e tra studenti ed insegnanti nonché la preservazione del patrimonio teatrale abruzzese soprattutto attraverso la partecipazione della comunità agli eventi.</p> <p>Per ampliare la proposta formativa, rivitalizzare l'ambiente scuola ed aiutare gli alunni che manifestano difficoltà relazionali, si riprogettano gli spazi comuni, come gli ingressi e gli androni scolastici, attraverso una ristrutturazione scenografica ed originale in cartone alveolare. Ogni scuola identificherà un posto, luogo comune, terra di scambio di sensazioni ed esperienze.</p> <p>La scelta del teatro ...di cartone... come strumento di educazione ha l'obiettivo di preservare il patrimonio teatrale abruzzese nonché italiano colmando distanze culturali, formando GRUPPO e integrando le diversità.</p> <p>CONTENUTI</p> <p>La proposta progettuale riguarderà:</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'innovazione nella narrazione e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso la progettazione e la ristrutturazione scenografica ed originale in cartone alveolare degli spazi comuni, scolastici; • la produzione artistica e culturale; • la costruzione di percorsi innovativi per stimolare la creatività giovanile e preservare il patrimonio teatrale abruzzese; • le attività di laboratorio teatrale e progettazione scenografica. <p>COMPETENZE ATTESE</p>



Attraverso le attività proposte le competenze, dunque, che si mira a sviluppare sono:

- Comunicare efficacemente
- Collaborare attivamente
- Agire in modo autonomo e responsabile
- Risolvere problemi

RISULTATI ATTESI

L'obiettivo del progetto è quello di formare dei giovani attori i che, consapevoli dell'importanza del patrimonio teatrale italiano e locale, riescano a studiarlo, rielaborarlo in chiave contemporanea ed a valorizzarlo preservandolo per le generazioni future. Tutto questo però attraverso un percorso di potenziamento personale attraverso la scoperta del Gruppo.

Per questo i risultati attesi sono:

- Esplorare e favorire le competenze relative alla gestione di abilità interpersonali;
- Migliorare le capacità relazionali e comunicative attraverso lo sviluppo di abilità operative;
- Acquisire competenze per l'analisi e la risoluzione dei problemi;
- Esplorare il proprio universo interiore e acquisire nuove tecniche per padroneggiare le regole complesse del mondo esterno.

INNOVAZIONE Gli studenti e le studentesse che parteciperanno al progetto potranno, cimentarsi attraverso laboratori di scenografia con dei tutors (insegnanti di teatro precedentemente individuati) in progettazione e simulazione di scene teatrali attraverso l'uso di vari materiali tra cui il cartone alveolare strutturale che è un materiale povero ma resistente e d'effetto, da sempre presente nella tradizione teatrale abruzzese.

L'utilizzo di materiali poveri, in antitesi agli strumenti digitali più moderni come computer e telecamere, conferiscono al progetto un fascino insolito ed insegnano agli alunni l'importanza dell'utilizzo di materiali riciclabili per preservare il paesaggio in cui viviamo.

FASI DI ATTUAZIONE

La prima fase prevede dei laboratori organizzati in sede dai tutor sulle tecniche di comunicazione mirate allo sviluppo delle diverse strategie comunicative: i partecipanti sperimenteranno le fasi che portano un gruppo eterogeneo di individui ad affermarsi come un unico gruppo in grado di realizzare una messa in scena collettiva, una sorta di Flash mob.

La seconda fase prevede un laboratorio di scenografia guidato da tutor in sede nel quale si progetteranno diverse simulazioni di scene teatrali famose, realizzate in cartone.

A conclusione prevede un secondo livello di laboratorio teatrale nel quale gli studenti si cimenteranno nella messa in scena di un'opera abruzzese rivisitata e rivista in chiave contemporanea proprio dai ragazzi.

METODOLOGIE

Attraverso le attività di laboratorio teatrale e progettazione scenografica, (con il coinvolgimento di diverse discipline come l'Arte, la Scenografia, la Recitazione e l'Improvvisazione) gli alunni svilupperanno varie competenze come la capacità di relazionarsi con gli altri, la capacità di comunicare oltre che in italiano anche in lingua abruzzese o straniera, e le capacità creative e di espressione atte alla divulgazione della cultura teatrale nella comunità.

MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE

Le verifiche potranno avvenire attraverso una valutazione progressiva dei livelli di apprendimento raggiunti dai ragazzi attraverso produzioni scenografiche estemporanee o Flash mob.

Valutando in ultimo con la rappresentazione dell'opera teatrale il livello di competenze raggiunto dai gruppi.

Data inizio prevista

01/09/2017

Data fine prevista	31/08/2018
Tipo Modulo	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
Sedi dove è previsto il modulo	CHAA83808A CHEE838018 CHEE838029 CHMM838017
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CARTOON'S THEATER

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)

Titolo: UrbanMuseoGame

Dettagli modulo

Titolo modulo	UrbanMuseoGame
Descrizione modulo	<p>ABSTRACT</p> <p>UrbanMuseoGame è un format didattico basato sul concetto di 'gamification' (approccio ludico), attraverso cui si possono sviluppare competenze trasversali riferibili in particolare alla progettualità, allo spirito di iniziativa, alla creatività, alla capacità logico-associativa. Il museo rappresenta un contenitore aperto e flessibile, che si deve progettare, realizzare, allestire, gestire, modificare; e allo stesso tempo implica una pianificazione che risponda a regole e a vincoli che ciascuno può definire in base alla propria visione o perfino attraverso l'immaginazione, pur restando un insieme con una sua consistenza 'fisica', con rimandi concreti alla realtà museale presente nella città di Chieti, il Museo archeologico nazionale 'La Civitella', e all'arte presente nel contesto urbano. Il percorso consente di potenziare molte competenze trasversali, applicabili ai più svariati campi.</p> <p>CONTENUTI</p> <p>Il gioco consiste in una simulazione sulla progettazione, l'allestimento e la gestione di un museo, che dovrà necessariamente essere 'immaginario', ovvero immaginato dagli studenti partecipanti sulla base di regole, variabili e condizioni precise, ma legato al</p>



contesto in quanto, gli oggetti esposti saranno estrapolati dal tessuto urbano. Il gioco viene guidato e coordinato da uno o più esperti e può essere svolto suddividendo i ragazzi di una classe in gruppi o tra gruppi di classi e scuole diverse, attraverso un dialogo a distanza in rete. Il gioco consiste nella progettazione e nell'allestimento di un museo immaginario da organizzare in forma digitale e da condividere in rete, anche in una lingua straniera: si sviluppa attraverso una serie di fasi, ognuna delle quali ha lo scopo di affrontare un aspetto specifico della conoscenza dell'arte. Molte delle fasi del gioco si svolgeranno utilizzando Internet come ambiente di ricerca o di dialogo.

COMPETENZE ATTESE

Accedere, esplorare e rielaborare il patrimonio culturale locale.

Costruire un games da condividere in Rete comunicando il patrimonio locale anche percorsi in lingua straniera;

- sviluppare contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources);

RISULTATI ATTESI

Progettazione, realizzazione e condivisione in Rete dell'UrbanMuseoGame

INNOVAZIONE Gli aspetti innovativi della proposta afferiscono al project e del knowledge management nella gestione dei processi formativi basati sull'approccio ludico.

FASI DI ATTUAZIONE

1. Il museo dovrà avere un indirizzo scelto all'inizio del gioco: i ragazzi dovranno dire, ad esempio, se intendono allestire un museo archeologico, uno di storia dell'arte, uno di arti minori, della scienza o altro. 2. Nel museo dovranno essere previsti almeno 5 ambienti espositivi. Regole per l'organizzazione degli ambienti espositivi 1. In ogni ambiente espositivo dovranno essere esposte virtualmente almeno 5 opere. 2. Le opere da inserire nel museo potranno essere sulla base di un piano dettagliato condiviso e concordato con i docenti. 3. Le opere esposte in ciascun ambiente dovranno essere scelte in base ad un legame: dovranno essere o tutte opere di uno stesso autore (legame biografico), o tutte le opere che appartengono alla stessa epoca (legame cronologico), o tutte opere che provengono dalla stessa area geografica (legame topografico), o tutte opere che raffigurano un soggetto analogo (legame iconografico), o tutte opere che consentono di sviluppare un percorso logico (legame tematico).

Regole per l'allestimento digitale e sull'interfaccia di esplorazione 1. L'accesso alle sale delle opere e agli ambienti di servizio dovrà essere consentito almeno attraverso due forme diverse, da scegliere tra pianta, veduta assonometrica, indice alfabetico, ambiente virtuale tridimensionale, percorso visuale. 2. Ogni opera dovrà essere osservata da almeno due differenti angolazioni o sulla base di due differenti ordini di grandezza. 3. Per ogni opera dovrà essere possibile richiamare informazioni di due differenti tipologie e sulla base di due differenti modalità di comunicazione, ad esempio didascalia (anche in lingua straniera), esplorazione interattiva, scheda testuale, commento audio (anche in lingua straniera).

METODOLOGIE

La Gamification (o ludicizzazione) è una strategia con la quale i processi ordinari vengono infusi con i principi di motivazione e di impegno ispirato dalla teoria dei giochi; ovvero il termine indica l'uso di elementi del gioco in contesti non di gioco, al fine di migliorare il coinvolgimento di tutte le parti interagenti. Questo approccio favorisce:

- l'aumento dell'engagement, a causa del meccanismo premiale che spinge lo studente a raggiungere un obiettivo ben definito a priori; inoltre,
- aumenta il livello di consapevolezza di ciò che si sta facendo, in quanto gli studenti vengono messi di fronte a scenari di natura pratica che, generalmente, non vengono proposti durante le attività didattiche tradizionali.
- Apprendimento divertente e immersivo: aggiungendo un layer di divertimento ed interazione, si immerge lo studente in un processo di apprendimento significativo..

Data inizio prevista

01/09/2017



Data fine prevista	31/08/2018
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	CHMM838017
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: UrbanMuseoGame

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €