



Unione Europea

**FONDI STRUTTURALI EUROPEI**

**pon**  
2014-2020



MIUR

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


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



**LICEO STATALE GIACOMO LEOPARDI**

**Liceo Classico - Liceo Linguistico MACERATA**  
Corso Cavour snc (Galleria Luzio, 6) - 62100 Macerata  
T 0733 262200 - F 0733 268267 - [www.classicomacerata.gov.it](http://www.classicomacerata.gov.it) - [mcpc04000q@istruzione.it](mailto:mcpc04000q@istruzione.it) - [mcpc04000q@pec.istruzione.it](mailto:mcpc04000q@pec.istruzione.it)  
C.F. 80007660436  
con sezione associata

**Liceo delle Scienze Umane - Liceo Linguistico CINGOLI**  
Corso Garibaldi 17 - 62011 Cingoli (MC)  
T 0733 602312 - F 0733 601539 - [www.classicomacerata.gov.it/cingoli](http://www.classicomacerata.gov.it/cingoli) - [segreteria.cingoli@classicomacerata.it](mailto:segreteria.cingoli@classicomacerata.it)



ISTITUTO COMPRENSIVO "E. PALADINI" 62010 TREIA (MC)  
Via Lanzi, 1 – tel. 0733-215173 – fax 0733-217107 – C.F. 80006480430 - C.M. MCIC82400B  
email: [mcic82400b@istruzione.it](mailto:mcic82400b@istruzione.it) - pec: [mcic82400b@pec.istruzione.it](mailto:mcic82400b@pec.istruzione.it)  
web: [www.istitutopaladini.gov.it](http://www.istitutopaladini.gov.it)



UNIONE EUROPEA

**FONDI STRUTTURALI EUROPEI**

**pon**  
2014-2020



MIUR

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

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

Prot. n. (vedere segnatura)

Macerata, (vedere segnatura)

**Il Dirigente Scolastico**

- VISTO** il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 recante "Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazioni Pubbliche" e ss.mm.ii.;
- VISTO** il DPR 275/99, concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;
- VISTO** il D. I. 28 agosto 2018 n. 129 "Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'art. 1, comma 143, della Legge 13 luglio 2015, n. 107";
- 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 Fondo Sociale Europeo;
- VISTO** il PON - Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 "Per la scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento" approvato con Decisione C(2014) n. 9952, del 17 dicembre 2014 della Commissione Europea e successive modifiche ed integrazioni;
- VISTA** la nota del MIUR prot. n. AOODGEFID/31706 del 24/07/2017 di approvazione dell'intervento a valere sull'obiettivo/azione del PON – "Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 Per la scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento" ed il relativo finanziamento;
- VISTA** la delibera del Consiglio d'Istituto n. 165 del 29/10/2018 dell'Istituto Comprensivo "Egisto Paladini" di Treia con la quale è stato approvato il Piano Triennale dell'Offerta Formativa 2016/2019 completo delle modifiche ed integrazioni;
- VISTA** la delibera Consiglio d'Istituto n. 28 del 17/04/2019 dell'Istituto Comprensivo "Egisto Paladini" di Treia – Requisiti per le figure dei tutor ed esperti progetto FSE in rete con il Liceo classico di Macerata – Modulo 4 "Giocando per l'antico municipio Trea", Modulo 5

- “Come Carlo Didimi”, Modulo 6 “Museo archeologico luogo dell’attualità della memoria”, Modulo 7 “Il mulino racconta”;
- VISTA** la delibera n. 11 del 26/04/2018 – seduta n. 5 a. s. 2017/18 - del Liceo Classico “Giacomo Leopardi” di Macerata con la quale è stata adottata l’integrazione del Piano Triennale dell’Offerta Formativa per il triennio 2016/2019 inserendo, nell’ampliamento dell’offerta formativa, il progetto “Potenziamento dell’educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico” 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, autorizzato e finanziato per € 119.804,00 Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020, di cui all’avviso pubblico prot. n. AOODGEFID\4427 del 02 maggio 2017 finalizzato al miglioramento del servizio di istruzione;
- VISTA** la delibera del Consiglio d’Istituto n. 12 del 26/04/2018 – seduta n. 5 a. s. 2017/18 - del Liceo Classico “Giacomo Leopardi” di variazione del Programma Annuale dell’esercizio finanziario 2018 nel quale è stato inserito il Progetto P22 “Potenziamento dell’educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico 10.2.5C-FSEPON-MA-2018-6” “Potentia flumen: Eredità culturali.0” autorizzato e finanziato;
- VISTO** il nuovo impianto contabile determinato dalla nota MIUR prot. n. 25674 del 20/12/2018 e la conseguente collocazione nel Programma Annuale per l’esercizio 2019 nell’aggregato di spesa P02 Progetti in ambito umanistico e sociale 3° livello 05 codice progetto P0205 “Potenziamento dell’educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico 10.2.5C-FSEPON-MA-2018-6” “Potentia flumen: Eredità culturali.0”
- VISTA** la rideterminazione dell’importo complessivo del progetto da € 119.804,00 a 117.404,00 con nota MIUR AOODGEFID/8568 del 18/03/2019, a seguito di richiesta di revoca della figura aggiuntiva nei moduli 1, 8, 13 e 14;
- RILEVATA** la necessità di impiegare n. 4 figure professionali figure professionali appropriate per lo svolgimento delle attività di esperti esterni nell’ambito del modulo 4 “Giocando per l’antico municipio Trea”, modulo 5 “Come Carlo Didimi”, modulo 6 “Museo archeologico luogo dell’attualità della memoria”, modulo 7 “Il mulino racconta” del suddetto progetto;
- VISTA** la nota dell’Autorità di gestione prot. n. 34815 del 2 agosto 2017 relativa all’attività di formazione: chiarimenti sulla selezione di esperti;
- VISTO** l’art. 52, co.1 del T.U. pubblico impiego del 1953 e l’art. 2103 C.C. relativamente alla documentabilità del possesso della professionalità del prestatore di lavoro in relazione alla condizione di essere adibito alle mansioni per le quali è stato assunto o alle mansioni equivalenti nell’ambito dell’area di competenza;
- VISTO** il d.lgs 165/2001 e ss.mm. e in particolare l’art. 7, comma 6 b) che statuisce che "l'amministrazione deve preliminarmente accertare l'impossibilità oggettiva di utilizzare le risorse umane disponibili al suo interno";

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

### COMUNICA

che è aperta la procedura di selezione per il reclutamento di personale esterno alla rete da reclutare in regime di lavoro autonomo da impiegare con funzioni di esperto per il “**Potenziamento dell’educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico – 10.2.5C-FSEPON-MA-2018-6**” – **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 – **Titolo del progetto “Potentia flumen: Eredità culturali.0” – Modulo 4 “Giocando per l’antico municipio Trea”, Modulo 5 “Come Carlo Didimi”, Modulo 6 “Museo archeologico luogo dell’attualità della memoria”, Modulo 7 “Il mulino racconta”**

**CUP: J87I17000770007**

**Descrizione dei moduli con tipologie di esperto:**

#### **Modulo 4 – Giocando per l'antico municipio Trea**

La città di Trea, già sede di prefettura dopo la conquista romana dell'agro piceno del 268 a.C., divenne municipium alla metà del I sec. a.C. Era ubicata sul pianoro dove sorgono la chiesa ed il convento del Santissimo Crocifisso, circa un chilometro ad ovest della città attuale. Da Trea si diramava una fitta rete di strade in direzioni diverse, primo fra tutte il diverticolo della via Flaminia, che da Septempeda costeggiava la riva sinistra del fiume Potenza per poi abbandonare il fondovalle e risalire verso Trea, da dove proseguiva in direzione di Auximum (Osimo) ed Ancona. I bambini, come una squadra di investigatori della storia, sono guidati alla scoperta della storia dell'antico municipio Trea e della rete di strade, ponti, acquedotti, terme, per realizzare un gioco didattico utile a far comprendere ad un pubblico di coetanei (e non) l'antica organizzazione del territorio attraverso la collocazione dei vari reperti.

#### **STRUTTURA DEL MODULO**

Il modulo prevede le seguenti fasi:

1. Ricerca sulle fonti ed esplorazione delle tracce presenti sul territorio attraverso uscite didattiche, incontri con l'esperto archeologo, laboratori presso l'aula didattica del museo archeologico di San Severino Marche e presso l'aula didattica multimediale del museo civico archeologico di Treia. L'area geografica da esplorare, collocata all'interno della regione del Picenum, è situata lungo il percorso viario Prolaqueum-Septempeda-Trea- Helvia Recina- Potentia, corrispondente ad un tratto del diverticolo della via Flaminina che collegava l'attuale Nocera Umbra con Ancona. I bambini, con la guida dell'esperto, partecipano ad una indagine storica che prevede la raccolta di alcuni documenti e informazioni di carattere archeologico e l'effettuazione di veri e propri 'sopralluoghi' presso alcuni siti precedentemente individuati, utili a ricostruire la storia degli insediamenti romani e delle genti che abitavano lungo la valle del fiume Potenza.

Un momento conclusivo di rielaborazione delle informazioni acquisite e di produzione di brevi testi multimediali corredati dai materiali prodotti durante i sopralluoghi (foto, video, disegni, appunti) sarà utile per riordinare e interpretare i dati acquisiti attraverso la ricerca

2. Produzione di un gioco didattico per la comunicazione delle conoscenze storiche sul territorio. I bambini sono direttamente coinvolti in attività ludico-informali nelle quali, con la mediazione dell'esperto in didattica museale, realizzano gli elementi che andranno a comporre un gioco didattico da collocare nella sala multimediale del museo civico archeologico di Treia ad uso di diversi 'pubblici' (bambini della scuola, genitori, studenti di altre scuole, turisti). Il gioco, realizzato prima in formato cartaceo, potrà poi essere riprodotto in versione digitale con l'intervento dell'esperto informatico. I temi affrontati e i documenti reperiti durante il percorso di ricerca sono riutilizzati per produrre disegni e testi da collocare su un grande scenario che rappresenta il percorso viario Prolaqueum – Septempeda – Trea – Helvia Recina – Potentia. I disegni realizzati, scansionati e stampati a colori, fungeranno da segnaposti da collocare sulla mappa del percorso mentre i testi, brevi messaggi testuali (post) e domande a scelta multipla, serviranno per stimolare il pubblico con curiosità e a verificare le personali conoscenze storiche in un modo coinvolgente e accattivante. Il pubblico potrà fruire del gioco in occasione della partecipazione ai laboratori presso l'aula didattica multimediale, di eventi dedicati al museo civico archeologico e delle Giornate del patrimonio culturale patrocinate dal Comune di Treia.

#### **ORGANIZZAZIONE DELLE ATTIVITÀ**

Sono previsti incontri giornalieri dal lunedì al venerdì, in orario antimeridiano, per il periodo 2-13 settembre, rivolti agli alunni delle classi IV-V della Scuola primaria di Chiesanuova.

#### **Figure professionali richieste Modulo 4 “Giocando per l'antico municipio Trea”,**

<b>Esperto</b>	<b>Sotto-modulo</b>	<b>Descrizione sotto-modulo</b>	<b>Ore</b>
Esperto Archeologo	I	Lezione sulla Vallata del Potenza e laboratorio sullo scavo e viaggi di istruzione con i seguenti itinerari: - Potentia-Ricina-Trea - Septempeda-Museo San Severino Marche- Prolaqueum	12
Esperto in comunicazione e didattica museale	II	Laboratorio per la realizzazione del gioco didattico	12
Esperto Grafico	III	Laboratorio per la realizzazione della versione digitale del gioco didattico	6

## **OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI**

- conoscere le tecniche archeologiche di base volte al rinvenimento e alla decifrazione delle tracce del passato
- acquisire la capacità di ‘leggere’ la storia nascosta di edifici e strade
- riconoscere, cercare e comparare informazioni sull’ambiente circostante strutturare e presentare informazioni sull’ambiente circostante
- usare piantine, mappe, fonti anche digitali appropriate alla fascia di età
- registrare osservazioni tramite la parola scritta, il disegno, la macchina fotografica, la videocamera ecc.
- sviluppare capacità di collaborare con gli altri per obiettivi comuni

## **CONTENUTI**

- il ruolo del fiume nell’origine dei centri abitati, nel loro sviluppo e nelle loro connessioni: strade, ponti, municipi, terme
- la viabilità romana della valle del Potenza fra l’Appennino e il mare Adriatico, con particolare riferimento al diverticolo della via Flaminia che da Nocera umbra giunge fino ad Ancona
- la ricerca storica, le fonti archeologiche e documentali

## **METODOLOGIE**

- Brainstorming
- Problem Solving
- Cooperative learning
- Learning by doing and by creating

## **RISULTATI ATTESI**

Assumendo il ruolo di investigatori della storia locale, i bambini si pongono al centro del percorso educativo, sviluppano le proprie potenzialità, ricercano, producono uno strumento didattico utile per l’apprendimento della storia, rivolto un pubblico di coetanei e non, che sarà collocato all’interno dell’aula multimediale del museo civico archeologico.

Acquisiscono consapevolezza e senso di responsabilità rispetto alla conservazione del patrimonio culturale e ne promuovono la diffusione.

## **MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE**

Sono previste verifica e valutazione in itinere del percorso formativo. In particolare, sarà monitorato con continuità il lavoro svolto attraverso momenti di assessment consistenti nel confronto e la discussione su quanto prodotto per fare in modo che anche la fase di verifica e valutazione avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo.

Questi incontri saranno compresi nel monte ore previsto dal modulo. Alcune strumenti di rilevazione utilizzabili sono: osservazioni sistematiche e rubriche per la rilevazione della partecipazione e della competenza collaborativa, test per l’accertamento delle conoscenze storiche acquisite, rilevazione del gradimento degli studenti e autovalutazione, rilevazione del gradimento del pubblico con interviste e questionari.

I laboratori saranno condotti da docenti in qualità di esperto in possesso dei requisiti sotto esposti.

### **Tipologia di esperto:**

<b>Titolo di accesso esperto interno</b>
Archeologo
Grafico
Esperto in comunicazione e didattica dell’arte

## **Modulo 5 – Come Carlo Didimi**

Il pallone col bracciale è uno sport di squadra sferistico e uno dei giochi nazionali italiani più antichi: fu lo spettacolo atletico più popolare in Italia sino al 1921 circa e oggi è ancora praticato a Treia in occasione della Disfida del bracciale, rievocazione storica che mantiene la tradizione sportiva e culturale dal 1979. Il

coinvolgimento dei giovani appare importante al fine di continuare a mantenere vivo l'interesse per questo antico gioco che è parte dell'identità culturale cittadina.

Il modulo prevede la conoscenza e la pratica del gioco scoprendone le caratteristiche dal punto di vista tecnico (gli strumenti necessari al gioco), sportivo (le regole e i ruoli) e storico (i campioni e i luoghi del passato). I ragazzi realizzano un video-spot con lo scopo di 'pubblicizzare' il gioco così contribuendo alla sua diffusione anche presso le nuove generazioni.

### **STRUTTURA DEL MODULO**

Il modulo è strutturato nelle seguenti fasi:

1. Ricerca sulla tradizione del gioco e sul contesto storico-culturale e sociale nel quale si è consolidata la tradizione del gioco attraverso la consultazione di documenti storici (scritti e fotografie), la visione di video e uscite didattiche presso l'arena Carlo Didimi di Treia e lo Sferisterio di Macerata
2. Apprendimento del gioco attraverso sessioni di allenamento con supporto di un tecnico esperto dell'A.S.D. Carlo Didimi di Treia; conoscenza degli strumenti del gioco e delle modalità di costruzione del bracciale e della palla attraverso incontri con gli artigiani che ne conservano l'arte manifatturiera
3. Realizzazione di un video-spot sul gioco di cui i ragazzi, anche con l'ausilio di un esperto informatico, saranno protagonisti, curatori dello storytelling e del montaggio. Il video prodotto sarà diffuso attraverso il sito della Istituto comprensivo, del comune e della pro-loco di Treia.

### **ORGANIZZAZIONE DELLE ATTIVITÀ**

Sono previsti incontri giornalieri dal lunedì al venerdì in orario pomeridiano nel periodo di due settimane nel periodo 2-13 settembre, rivolti agli alunni della Scuola secondaria di I grado.

#### **Figure professionali richieste Modulo 5 – Come Carlo Didimi**

<b>Esperto</b>	<b>Sotto-modulo</b>	<b>Descrizione sotto-modulo</b>	<b>Ore</b>
Tecnico esperto del Gioco del pallone col bracciale	I	Apprendimento del gioco attraverso fasi di allenamento presso l'Arena Carlo Didimi di Treia	16
Esperto in comunicazione e didattica museale	II	Laboratorio didattico per la conoscenza del Gioco del pallone col bracciale (la storia, il regolamento, gli strumenti) Viaggio di istruzione presso lo Sferisterio di Macerata	6
Esperto Grafico	III	Realizzazione di un video-spot sul gioco	8

### **OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI**

Il modulo è orientato a favorire l'assunzione di responsabilità e impegno nella tutela delle testimonianze del passato, con particolare riferimento al patrimonio immateriale e a maturare un approccio equilibrato al valore del patrimonio e alla sua sopravvivenza nel mondo attuale.

Gli obiettivi didattico- formativi sono in particolare:

- imparare a riconoscere le forme del patrimonio immateriale e a dotarle di significati
- sperimentare il patrimonio culturale immateriale come elemento chiave nello sviluppo dell'identità e dell'identità della comunità
- comprendere le connessioni tra patrimonio e sviluppi socioculturali
- promuovere sensibilità/responsabilità verso il patrimonio culturale materiale e immateriale come eredità da custodire, conservare, amare e tramandare, ponendo le basi di una comunità di eredità
- sviluppare capacità di collaborare con gli altri per obiettivi comuni

### **CONTENUTI**

- Il gioco del pallone con il bracciale: strumenti, regole, ruolo dei giocatori, storia del gioco e dei personaggi che lo hanno praticato
- I luoghi del gioco del pallone con il bracciale: l'arena Carlo Didimi di Treia e lo Sferisterio di Macerata

## **METODOLOGIE**

- Cooperative learning
- Learning by doing and by creating

## **RISULTATI ATTESI**

Assumendo il ruolo di ‘curatori’ della tradizione del Gioco del pallone con il bracciale, i ragazzi si pongono al centro del percorso educativo, sviluppano le proprie potenzialità, ricercano, si appropriano di contenuti culturali. Acquisiscono consapevolezza e senso di responsabilità rispetto alla conservazione del patrimonio culturale e ne promuovono la diffusione.

## **MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE**

Sono previste verifica e valutazione in itinere del percorso formativo. In particolare, sarà monitorato con continuità il lavoro svolto attraverso momenti di assessment consistenti nel confronto e la discussione su quanto realizzato per fare in modo che anche la fase di verifica e valutazione avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo.

Questi incontri saranno compresi nel monte ore previsto dal modulo. Alcune strumenti di rilevazione utilizzabili sono: osservazioni sistematiche e rubriche per la rilevazione della partecipazione e della competenza collaborativa, rilevazione delle competenze acquisite nella pratica del gioco, test per l'accertamento delle conoscenze storiche acquisite, rilevazione del gradimento degli studenti e autovalutazione, rilevazione del gradimento del pubblico con interviste e questionari

I laboratori saranno condotti da docenti in qualità di esperto in possesso dei requisiti sotto esposti.

### **Tipologia di esperto:**

<b>Titolo di accesso esperto interno</b>
Tecnico del Gioco del pallone col bracciale
Grafico
Esperto in comunicazione e didattica dell'arte

### **Modulo 6 – Museo archeologico luogo dell'attualità della memoria**

Il Museo civico archeologico di Treia, allestito presso il Convento di San Francesco, conserva al suo interno frammenti scultorei, elementi architettonici, iscrizioni che testimoniano le diverse fasi evolutive del territorio treiese nei periodi neolitico, piceno e romano, lo stretto legame dell'antica Trea con l'Oriente, in particolare con l'Egitto. L'adozione del museo consentirà di avvicinare la comunità attraverso i giovani a un luogo altrimenti percepito come desueto e faticoso e sarà l'occasione per rivitalizzare, grazie all'apporto degli studenti, spazi che devono recuperare chiarezza espositiva, accoglienza e confort. Importante in tal senso sarà la realizzazione di esperienze di ‘teatro nel museo’. Le storie, vere o creativamente rielaborate dai bambini, saranno raccontate al pubblico con animazioni teatrali specificamente pensate per essere realizzate negli spazi del museo dai bambini stessi, secondo copioni da loro realizzati. Le visite-spettacolo saranno eseguite con personaggi in costume che reciteranno per tutta la durata del percorso.

La fruizione dei contenuti del museo si configura così in modo innovativo e altamente coinvolgente anche per il pubblico, in quanto attraverso l'approccio narrativo ai contenuti del museo il visitatore-spettatore viene coinvolto in un'esperienza conoscitiva che sfugge alla noia e all'apatia in quanto fortemente connotata dalla partecipazione emotiva.

## **STRUTTURA DEL MODULO**

Il modulo è strutturato nelle seguenti fasi:

- Indagine sulle tracce del passato del territorio treiese attraverso laboratori di esplorazione e conoscenza degli oggetti del museo con la guida dell'esperto di didattica museale e dell'archeologo, comprensione dei criteri di organizzazione delle collezioni, uscite didattiche presso il sito di Helvia Recina per ampliare la conoscenza delle fonti storiche riferite al periodo romano
- Preparazione delle performance teatrali con la guida dell'esperto di teatro: le collezioni museali sono sperimentate come ‘insieme di storie’ che includono la prospettiva di altri (chi ha creato l'oggetto, che l'ha utilizzato, chi ha selezionato il reperto, che ha curato la collezione, etc.) che attendono una

interpretazione. In questa fase i bambini si appropriano dunque dei contenuti del museo attraverso approcci narrativi con laboratori di storytelling, produzione creativa di storie in gruppo cooperativo e drammatizzazione di copioni riferiti alle molteplici storie che ogni oggetto racchiude in sé. Riprese video saranno utili per la revisione e l'autovalutazione del lavoro da parte dei bambini

- Presentazione e comunicazione dei risultati al pubblico: i bambini divengono attori protagonisti di performance rivolte ai fruitori del museo (famiglie, cittadini del luogo, turisti) in occasione di eventi dedicati al museo e di Giornate del patrimonio culturale patrocinate dal Comune di Treia dal Comune di Treia

### **ORGANIZZAZIONE DELLE ATTIVITÀ**

Sono previsti incontri giornalieri dal lunedì al venerdì in orario antimeridiano per il periodo dal 2 al 13 settembre, rivolti agli alunni delle classi IV-V della Scuola primaria di Treia

#### **Figure professionali richieste Modulo 6 – Museo archeologico luogo dell'attualità della memoria**

<b>Esperto</b>	<b>Sottomodulo</b>	<b>Descrizione sotto-modulo</b>	<b>Ore</b>
Esperto di teatro	I	Laboratori teatrali per la realizzazione di performance di teatro nel museo	16
Esperto in comunicazione e didattica museale	II	Viaggio di istruzione presso il sito di Helvia Recina e lo Sferisterio di Macerata. Realizzazione della performance teatrale	4

### **OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI**

- Imparare a riconoscere le tracce del passato e a dotarle anche di significati personali
- Costruire competenze basilari sulla ricerca e la conservazione di fonti storiche
- Promuovere sensibilità/responsabilità verso il patrimonio culturale materiale e immateriale come eredità da custodire, conservare, amare e tramandare, ponendo le basi di una comunità di eredità
- Sviluppare capacità di collaborare con gli altri per obiettivi comuni

### **CONTENUTI**

- Storia del popolamento del territorio treiese
- Aspetti del quadro delle civiltà italiche con particolare riferimento ai Sabini, ai Piceni, al rito del Ver Sacrum e alla leggenda del picchio verde
- Aspetti del quadro delle civiltà romana particolarmente riferiti alla vita quotidiana delle popolazioni e ai legami con altri popoli

### **METODOLOGIE**

- Brainstorming
- Problem solving
- Cooperative learning
- Learning by doing and by creating

### **RISULTATI ATTESI**

Attraverso la mediazione teatrale i bambini, ponendosi al centro del percorso educativo, sviluppano le proprie potenzialità, raccontano storie, ricreano contesti storici, danno voce a oggetti e figure e fanno vivere il museo. Acquisiscono consapevolezza e senso di responsabilità rispetto alla conservazione del patrimonio culturale e ne promuovono la diffusione.

### **MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE**

Sono previste verifica e valutazione in itinere del percorso formativo. In particolare, sarà monitorato con continuità il lavoro svolto attraverso momenti di assessment consistenti nel confronto e nella discussione su quanto prodotto per fare in modo che anche la fase di verifica e valutazione avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo. Questi incontri saranno compresi nel monte ore previsto dal

modulo. Alcune strumenti di rilevazione utilizzabili sono: osservazioni sistematiche e rubriche per la rilevazione della partecipazione e della competenza collaborativa, test per l'accertamento delle conoscenze storiche acquisite, rilevazione del gradimento degli studenti e autovalutazione, rilevazione del gradimento del pubblico con interviste e questionari, rilevazione degli accessi al museo

I laboratori saranno condotti da docenti in qualità di esperto in possesso dei requisiti sotto esposti.

#### **Tipologia di esperto:**

<b>Titolo di accesso esperto interno</b>
Esperto di teatro Esperto in comunicazione e didattica dell'arte

#### **Modulo 7 – *Il Mulino racconta***

Treia conserva ancora del periodo medievale alcune antiche torri, fra le quali la Torre del Mulino (fine XIV sec. -inizio XV sec.), che è un chiaro esempio di fortezza costruita per proteggere il mulino da continue scorrerie e devastazioni. La struttura è stata restaurata, ma la quantità di reperti al suo interno è esigua: sono state recuperate le macine in pietra ma non vi sono ulteriori tracce storiche del mulino ad acqua e delle attività che vi si svolgevano all'interno. La struttura potrebbe essere valorizzata con l'allestimento di una mostra permanente di illustrazioni dei personaggi e delle storie del mulino e con la realizzazione di animazioni teatrali specificamente pensate per essere realizzate negli spazi interni ed esterni dai bambini, che cureranno allestimenti e costumi, anche con la collaborazione dei genitori.

#### **STRUTTURA DEL MODULO**

Il modulo è strutturato nelle seguenti fasi:

1. Ricerca sulla storia dei processi di produzione e trasformazione dei cereali e sul valore storico-culturale del pane come cibo alla base dell'alimentazione quotidiana. Tale fase si articola in: indagine sul significato del pane nel passato e nel presente attraverso questionari da somministrare a genitori e nonni e raccolta di documenti riferiti alla storia locale (fonti scritte, storie, immagini); conoscenza dei processi di coltivazione e macinazione dei cereali; ricerca sul fiume Potenza e sulla sua importanza per l'insediamento umano nel territorio treiese, laboratorio di produzione di diversi tipi di pane dalla macinazione della farina al prodotto finito. Uscita didattica presso un mulino a pietra funzionante in provincia Macerata e/o Ascoli (da definire in base alla disponibilità).
2. Preparazione di percorsi guidati nella torre del mulino, con la guida dell'esperto: i personaggi del mulino, gli oggetti, le stanze sono rivissuti dai bambini e comunicati al pubblico attraverso percorsi guidati nei quali le 'mini guide' in costume narrano al pubblico storie e vicende legate al mulino. In questa fase i bambini si appropriano del passato attraverso approcci narrativi con laboratori di storytelling e produzione creativa di storie in gruppi cooperativi. Riprese video saranno utili per la revisione e l'autovalutazione del lavoro da parte dei bambini. Presentazione e comunicazione dei risultati al pubblico: i bambini divengono attori protagonisti di performance rivolte ai fruitori del museo (famiglie, cittadini del luogo, turisti) in occasione di eventi dedicati al museo e di Giornate del patrimonio culturale patrocinate dal Comune di Treia.
3. Presentazione e comunicazione al pubblico: i bambini divengono 'curatori' del mulino attraverso la produzione di una guida cartacea illustrata sui personaggi e le storie del mulino, specificamente progettata, con la guida dell'esperto in grafica, per essere distribuita ai visitatori. In occasione di eventi dedicati alla Torre del mulino e di Giornate del patrimonio culturale patrocinate dal Comune di Treia, i bambini guideranno la visita alla Torre del mulino e i turisti avranno la possibilità di portare con sé anche la traccia cartacea dell'esperienza

#### **ORGANIZZAZIONE DELLE ATTIVITÀ**

Sono previsti incontri giornalieri dal lunedì al venerdì in orario antimeridiano per il periodo 2-13 settembre, rivolti agli alunni delle classi IV-V della Scuola primaria di Passo di Treia.



## Figure professionali richieste Modulo 7 – *Il Mulino racconta*

Esperto	Sottomodulo	Descrizione sotto-modulo	Ore
Esperto in comunicazione e didattica museale	I	Visita guidata presso la Torre del mulino e il fiume Potenza a Passo di Treia Visita ad un mulino presso Cingoli Viaggio di istruzione a Rasiglia laboratori didattici	24
Grafico	II	Laboratorio per la realizzazione di una guida illustrata	6

### OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI

- imparare a riconoscere le tracce del passato e a dotarle di significati personali
- comprendere che il patrimonio culturale è parte della vita quotidiana
- riflettere sulla relazione tra l'uomo e il paesaggio naturale e sulle trasformazioni nel tempo dell'area vicina al fiume Potenza in cui sorge la Torre del mulino
- promuovere un ruolo attivo delle bambine e dei bambini nei confronti delle sfide del patrimonio culturale sviluppando la dimensione esperienziale e curatoriale
- sviluppare capacità di collaborare con gli altri per obiettivi comuni

### CONTENUTI

- Il fiume Potenza come risorsa per le popolazioni del territorio treiese
- I processi di coltivazione e trasformazione dei cereali dal passato al presente
- Il mulino: funzione, funzionamento, importanza per le società medievali
- Il pane: forme e significato

### METODOLOGIE

- Brainstorming
- Problem solving
- Cooperative learning
- Learning by doing and by creating

### RISULTATI ATTESI

Assumendo il ruolo di 'curatori del mulino', i bambini si pongono al centro del percorso educativo, sviluppano le proprie potenzialità, ricercano, raccontano storie, ricreano contesti storici, danno voce a oggetti e figure e fanno vivere il mulino. Acquisiscono consapevolezza e senso di responsabilità rispetto alla conservazione del patrimonio culturale e ne promuovono la diffusione.

### MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE

Sono previste verifica e valutazione in itinere del percorso formativo. In particolare, sarà monitorato con continuità il lavoro svolto attraverso momenti di assessment consistenti nel confronto e nella discussione su quanto prodotto per fare in modo che anche la fase di verifica e valutazione avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo. Questi incontri saranno compresi nel monte ore previsto dal modulo. Alcune strumenti di rilevazione utilizzabili sono: osservazioni sistematiche e rubriche per la rilevazione della partecipazione e della competenza collaborativa, test per l'accertamento delle conoscenze storiche acquisite, rilevazione del gradimento degli studenti e autovalutazione, rilevazione del gradimento del pubblico con interviste e questionari, rilevazione degli accessi alla Torre del mulino

I laboratori saranno condotti da docenti in qualità di esperto in possesso dei requisiti sotto esposti.

### Tipologia di esperto:

Titolo di accesso esperto interno
Esperto in comunicazione e didattica dell'arte Grafico

Le competenze saranno valutate da un'apposita commissione nominata dal Dirigente Scolastico che attribuirà a ciascuna istanza un punteggio in base ai criteri deliberati dal Collegio dei Docenti e dal Consiglio di Istituto che vengono di seguito descritti:

### **CRITERI DI SELEZIONE ESPERTO PER I MODULI 4-5-6-7:**

#### ***Titoli culturali***

<b>Titoli valutabili</b>	<b>Condizioni e punteggi titolo</b>	<b>Punteggio massimo</b>
Diploma/Laurea coerenti con area di intervento	2 punti per titolo	4 punti
Altri Diplomi/Lauree/Dottorati di ricerca	1 punto per titolo	2 punti
Master I Livello, Specializzazione e/o Perfezionamento Annuale	1 punto per titolo	2 punti
Master II Livello, Specializzazione e/o Perfezionamento pluriennali coerenti con progetto o ricadenti in area didattica;	2 punti per titolo	4 punti
Aggiornamento e formazione in servizio in ore effettivamente frequentate	1 punto per ogni corso di 20 ore	4 punti
Certificazione LIM	1 punto per ogni certificazione	2 punti
Altre certificazioni pertinenti	1 punto per ogni certificazione	2 punti

#### ***Titoli professionali***

<b>Titoli valutabili</b>	<b>Condizioni e punteggi titolo</b>	<b>Punteggio massimo</b>
Esperienza privata coerente con il progetto	Condizione di ammissibilità	
Attività di docenza in istituti di istruzione in discipline coerenti	1 punto per anno scolastico (fino all'a.s. 2017/2018)	12 punti
Attività professionale non scolastica coerente con il progetto	1 punto per anno solare (minimo 180 giorni di attività effettiva)	10 punti

#### ***Qualità esperienza professionale***

<b>Titoli valutabili</b>	<b>Condizioni e punteggi titolo</b>	<b>Punteggio massimo</b>
Valutazione complessiva del curriculum personale: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ varietà di esperienze</li> <li>▪ ampiezza dell'esperienza nel settore</li> <li>▪ originalità e creatività negli interventi</li> <li>▪ esperienze imprenditoriali/libera professione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Varietà di esperienze: 2 punti</li> <li>▪ Ampiezza dell'esperienza nel settore: 2 punti</li> <li>▪ Originalità e creatività negli interventi: 2 punti</li> <li>▪ Esperienze imprenditoriali/libera professione: 2 punti</li> </ul>	8 punti

Il personale interessato dovrà far pervenire istanza, brevi manu, debitamente firmata, entro le ore 13,00 di martedì 25 giugno 2019 presso l'ufficio protocollo di questa Istituzione Scolastica, Liceo Classico "Giacomo Leopardi" con sede in Corso Cavour snc. Galleria Luzio, 6, Macerata. In alternativa, sarà possibile inviare la documentazione richiesta a mezzo posta elettronica certificata all'indirizzo: [mcpc04000q@pec.istruzione.it](mailto:mcpc04000q@pec.istruzione.it) entro lo stesso termine, ore 13,00 di martedì 25 giugno 2019.

L'istanza dovrà essere corredata dal *curriculum vitae* in formato europeo e dagli allegati A (istanza di

partecipazione esperto), C (scheda sintetica autocertificazione titoli esperto), debitamente compilati e sottoscritti. Il personale che intende partecipare per più moduli dovrà compilare un modello per ciascun modulo.

La selezione tra tutte le candidature pervenute nei termini avverrà ad opera di una Commissione allo scopo nominata in base ai titoli, alle competenze e alle esperienze maturate, sulla base dei criteri di valutazione e dei punteggi sopra specificati.

L'esito della selezione sarà comunicato direttamente al/i candidato/i individuato/i ed affissa all'Albo on-line del Liceo Classico "Giacomo Leopardi" di Macerata. L'Istituzione Scolastica capofila Liceo classico "G. Leopardi" di Macerata si riserva di procedere al conferimento dell'incarico anche in presenza di una sola domanda valida.

L'attribuzione degli incarichi avverrà tramite provvedimento della Dirigente Scolastica della scuola capofila Liceo Classico "Giacomo Leopardi" di Macerata. La durata dell'incarico di esperto è stabilita in n. 30 ore per ciascun modulo frazionabile nel numero di ore attribuite ai relativi sotto-moduli. La misura del compenso per l'attività di esperto è stabilita in € 70,00 (settanta/00) onnicomprensivi. La retribuzione è dovuta soltanto se il progetto o il singolo modulo di pertinenza verrà effettivamente svolto ed ogni operatore riceverà una retribuzione proporzionale alle ore effettivamente prestate. La liquidazione della retribuzione spettante dovrà armonizzarsi con i tempi di trasferimento dei fondi dall'Autorità di Gestione senza che la presente istituzione scolastica sia obbligata ad alcun anticipo di cassa.

Resta a carico dei docenti esperti incaricati la puntuale registrazione delle attività svolte sul sistema informatico predisposto dal MIUR nell'apposita piattaforma.

Ai sensi del D.lgs.196/2003 i dati personali forniti dagli aspiranti saranno raccolti presso l'Istituto per le finalità strettamente connesse alla gestione delle istanze e al controllo dello svolgimento della regolarità della procedura. L'interessato gode dei diritti di cui all'art. 7 del citato D.Lgs. 196/2003.

La Dirigente Scolastica  
Prof.ssa Annamaria Marcantonelli

Documento informatico firmato  
digitalmente ai sensi degli artt. 20 e 21 del  
D. Lgs. 7.03.2005 n. 82

Allegato A – PROCEDURA DI SELEZIONE PER IL RECLUTAMENTO DI PERSONALE INTERNO  
 AVVISO PON 4427 del 02/05/2017

**Domanda finalizzata al conferimento di incarico di ESPERTO ESTERNO**

AL DIRIGENTE SCOLASTICO  
 Liceo Classico “Giacomo Leopardi”  
 MACERATA

Sotto-azione	Codice identificativo progetto	Titolo modulo	Importo autorizzato
10.2.5C	0.2.5C-FSEPON-MA-2018-6	<i>Potenziamento dell’educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico</i>	€ 117.404,00
CIG: //		CUP: J87I17000770007	

Il/la sottoscritto/a .....  
 nato/a .....il .....  
 codice Fiscale .....  
 residente a in via/piazza .....  
 cellulare .....  
 e-mail .....  
 titolo di studio .....  
 classe di concorso .....

**CHIEDE**

di essere ammesso/a a partecipare alla procedura indicata in oggetto in qualità di **esperto** per l’insegnamento nel modulo/sotto-modulo: *(è possibile candidarsi per uno o più moduli utilizzando modulistica distinta per la singola domanda di ciascun modulo).*

	Modulo 4	Giocando per l’antico municipio Trea	Figura richiesta e ore
<input type="checkbox"/>	Sotto-modulo I	Lezione sulla Vallata del Potenza e laboratorio sullo scavo e viaggi di istruzione con i seguenti itinerari: - Potentia-Ricina-Trea -Septempeda-Museo San Severino Marche- Prolaqueum	<b>Esperto Archeologo</b> per n. 12 ore
<input type="checkbox"/>	Sotto-modulo II	Laboratorio per la realizzazione del gioco didattico	<b>Esperto in comunicazione e didattica d’arte</b> per n. 12 ore
<input type="checkbox"/>	Sotto-modulo III	Laboratorio per la realizzazione della versione digitale del gioco didattico	<b>Esperto Grafico</b> per n. 6 ore
	Modulo 5	Come Carlo Didimi	Figura richiesta e ore
<input type="checkbox"/>	Sotto-modulo I	Apprendimento del gioco attraverso fasi di allenamento presso l’Arena Carlo Didimi di Treia	<b>Tecnico esperto del Gioco del pallone col bracciale</b> per n. 16 ore
<input type="checkbox"/>	Sotto-modulo II	Laboratorio didattico per la conoscenza del Gioco del pallone col bracciale (la storia, il regolamento, gli strumenti) Viaggio di istruzione presso lo Sferisterio di Macerata	<b>Esperto in comunicazione e didattica d’arte</b> per n. 6 ore
<input type="checkbox"/>	Sotto-modulo III	Realizzazione di un video-spot sul gioco	<b>Esperto Grafico</b> per n. 8 ore

	<b>Modulo 6</b>	<b>Museo archeologico luogo dell'attualità della memoria</b>	<b>Figura richiesta e ore</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Sotto-modulo I</b>	Laboratori teatrali per la realizzazione di performance di teatro nel museo	<b>Esperto di teatro</b> per n. 16 ore
<input type="checkbox"/>	<b>Sotto-modulo II</b>	Viaggio di istruzione presso il sito di Helvia Recina e lo Sferisterio di Macerata. Realizzazione della performance teatrale	<b>Esperto in comunicazione e didattica d'arte</b> per n. 4 ore
	<b>Modulo 7</b>	<b>Il Mulino racconta</b>	<b>Figura richiesta e ore</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Sotto-modulo I</b>	Visita guidata presso la Torre del mulino e il fiume Potenza a Passo di Treia – Visita ad un mulino presso Cingoli Viaggio di istruzione a Rasiglia – laboratori didattici	<b>Esperto in comunicazione e didattica d'arte</b> per n. 24 ore
<input type="checkbox"/>	<b>Sotto-modulo II</b>	Viaggio di istruzione presso il sito di Helvia Recina e lo Sferisterio di Macerata. Realizzazione della performance teatrale	<b>Grafico</b> per n. 6 ore

\_I\_ sottoscritt\_ dichiara di aver preso visione del testo della procedura di selezione e di accettarne il contenuto. Si riserva di consegnare ove richiesto, se risulterà idoneo, pena decadenza, la documentazione dei titoli.

\_I\_ sottoscritt\_ autorizza codesto Istituto al trattamento dei propri dati personali ai sensi della legge 31.12.1996 n° 675.

Allega alla presente:

- Fotocopia documento di identità;*
- Curriculum Vitae sottoscritto;*
- Scheda sintetica compilata e sottoscritta;*
- Eventuale autorizzazione dell'Amministrazione appartenenza se diversa dalla presente (in caso di docenti in servizio su più scuole*

In fede

---

(luogo e data)

---

(firma)

**Allegato C – PROCEDURA DI SELEZIONE PER IL RECLUTAMENTO DI PERSONALE ESTERNO  
AVVISO PON 4427 del 02/05/2017**

**SCHEMA SINTETICA DI AUTODICHIARAZIONE TITOLI E PUNTEGGI ESPERTO**

AL DIRIGENTE SCOLASTICO  
Liceo Classico “Giacomo Leopardi”  
MACERATA

<b>Sotto-azione</b>	<b>Codice identificativo progetto</b>	<b>Titolo modulo</b>	<b>Importo autorizzato</b>
10.2.5C	0.2.5C-FSEPON-MA-2018-6	<i>Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico</i>	€ 117.404,00
<b>CIG: //</b>		<b>CUP: J87I17000770007</b>	

Il/la sottoscritto/a .....

nato/a ..... il .....

**CHIEDE**

la valutazione dei seguenti titoli e punteggi nel modulo/sotto-modulo (*indicare un solo modulo per scheda*)

	<b>Modulo 4</b>	<b>Giocando per l'antico municipio Trea</b>	<b>Figura richiesta e ore</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Sotto-modulo I</b>	Lezione sulla Vallata del Potenza e laboratorio sullo scavo e viaggi di istruzione con i seguenti itinerari: - Potentia-Ricina-Trea -Septempeda-Museo San Severino Marche- Prolaqueum	<b>Esperto Archeologo</b> per n. 12 ore
<input type="checkbox"/>	<b>Sotto-modulo II</b>	Laboratorio per la realizzazione del gioco didattico	<b>Esperto in comunicazione e didattica d'arte</b> per n. 12 ore
<input type="checkbox"/>	<b>Sotto-modulo III</b>	Laboratorio per la realizzazione della versione digitale del gioco didattico	<b>Esperto Grafico</b> per n. 6 ore
	<b>Modulo 5</b>	<b>Come Carlo Didimi</b>	<b>Figura richiesta e ore</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Sotto-modulo I</b>	Apprendimento del gioco attraverso fasi di allenamento presso l'Arena Carlo Didimi di Treia	<b>Tecnico esperto del Gioco del pallone col bracciale</b> per n. 16 ore
<input type="checkbox"/>	<b>Sotto-modulo II</b>	Laboratorio didattico per la conoscenza del Gioco del pallone col bracciale (la storia, il regolamento, gli strumenti) Viaggio di istruzione presso lo Sferisterio di Macerata	<b>Esperto in comunicazione e didattica d'arte</b> per n. 6 ore
<input type="checkbox"/>	<b>Sotto-modulo III</b>	Realizzazione di un video-spot sul gioco	<b>Esperto Grafico</b> per n. 8 ore
	<b>Modulo 6</b>	<b>Museo archeologico luogo dell'attualità della memoria</b>	<b>Figura richiesta e ore</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Sotto-modulo I</b>	Laboratori teatrali per la realizzazione di performance di teatro nel museo	<b>Esperto di teatro</b> per n. 16 ore
<input type="checkbox"/>	<b>Sotto-modulo II</b>	Viaggio di istruzione presso il sito di Helvia Recina e lo Sferisterio di Macerata. Realizzazione della performance teatrale	<b>Esperto in comunicazione e didattica d'arte</b> per n. 4 ore

	<b>Modulo 7</b>	<b>Il Mulino racconta</b>	<b>Figura richiesta e ore</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Sotto-modulo I</b>	Visita guidata presso la Torre del mulino e il fiume Potenza a Passo di Treia – Visita ad un mulino presso Cingoli Viaggio di istruzione a Rasiglia – laboratori didattici	<b>Esperto in comunicazione e didattica d'arte</b> per n. 24 ore
<input type="checkbox"/>	<b>Sotto-modulo II</b>	Viaggio di istruzione presso il sito di Helvia Recina e lo Sferisterio di Macerata. Realizzazione della performance teatrale	<b>Grafico</b> per n. 6 ore

**Titoli culturali (specificare il titolo di cui si è in possesso scrivendolo nell'apposita riga)**

<b>DESCRIZIONE TITOLO</b>	<b>BARRARE CON UNA X IL POSSESSO E INDICARE I DETTAGLI SE RICHIESTI</b>	
Diploma/Laurea coerenti con area di intervento		
Altri Diplomi/Lauree/Dottorati di ricerca		
Master I Livello, Specializzazione e/o Perfezionamento Annuale		
Master II Livello, Specializzazione e/o Perfezionamento pluriennali coerenti con progetto o ricadenti in area didattica;		
Aggiornamento e formazione in servizio in ore effettivamente frequentate		
Certificazione LIM		
Altre certificazioni pertinenti		

**Titoli professionali**

<b>DESCRIZIONE TITOLO</b>	<b>BARRARE CON UNA X IL POSSESSO E INDICARE I DETTAGLI SE RICHIESTI</b>	
Esperienza privata coerente con il progetto (specificare)		
Attività di docenza in istituti di istruzione in discipline coerenti		
Attività professionale non scolastica coerente con il progetto (specificare)		